Jugar videojuegos: Una causa de mortalidad en ascenso

Durante los últimos años ha crecido enormemente el interés por los videojuegos y cada vez son más las personas que se sumergen en estos mundos de ficción. Según el medio Hablamos de Gamers, el problema está en que una práctica frecuente de esta actividad puede traer algunos riesgos para la salud, lo que está aumentando el índice de mortalidad en este sector

Un tema que lleva tiempo dando vueltas al interior de los organismos sanitarios es la práctica del gaming y las consecuencias negativas que esta tiene para la salud. En principio, las autoridades han determinado que se trata de una actividad con un bajo índice de riesgo, aunque también miran con preocupación un notorio crecimiento en sus gráficos de incidencias.

En la actualidad es posible ver cómo el jugar videojuegos se vuelve cada vez más popular, tanto en el espacio profesional como entre los jugadores ocasionales. Desde el portal de noticias Hablamos de Gamers, señalan que la mortalidad en el mundo del gaming no llega de forma directa durante las sesiones de videojuegos, sino que como un deterioro de la salud en el largo plazo.

Según los datos arrojados por el National Center for Health Statistics, el riesgo de muerte de esta actividad es de 1 entre 100 millones, muy distante del 1 entre 2,200 que tiene el boxeo o el 1 entre 34,000 que se tiene al bucear. Sin embargo, otros aspectos relacionados con jugar videojuegos preocupan a las autoridades y no parece ser para nada exagerado.

Adicción a los videojuegos

Gran revuelo causaron hace algunos meses las conclusiones sacadas por la Organización Mundial de Salud y la clasificación de la Adicción a los videojuegos como un trastorno mental. Lo que para muchos solía ser algo curioso y anecdótico, de pronto pasó a situarse como un tema preocupante y pareciera que jugar videojuego ya no puede verse como algo del todo inocente.

Entre los principales riesgos de esta práctica exagerada, se encuentra el aumento de la vida sedentaria entre niños y adolescentes. Este problema ha sido durante las últimas décadas una gran preocupación para profesionales de la salud, puesto que el incremento de la población infantil con sobrepeso y obesidad ha alcanzado niveles críticos.

No solo se trata de pasar todo el día frente a una pantalla y privar a los cuerpos de un apropiado ejercicio físico, sino que también influye de manera negativa en la alimentación. Muchos de los jugadores compulsivos prefieren la comida rápida, para así evitar tener que despegarse durante períodos prolongados de esa actividad que tanto les cautiva.

Uso de armas

Otro elemento que las autoridades han sacado a la palestra tiene que ver con la relación entre el consumo de videojuegos violentos y el aumento en el uso de armas. Un estudio llevado a cabo en Estados Unidos, demostró la conexión existente entre la práctica de este tipo de juegos con el aumento en la mortalidad por uso no intencional de armas de fuego.

A final de cuentas, el mensaje sin filtros para los niños más pequeños puede llegar a ser un tanto confuso. Muchos entenderán que las armas no son necesariamente peligrosas y que incluso puede resultar un elemento diseñado para la diversión. Es por esto que se hace énfasis en el rol de los padres y en la supervisión continua de las sesiones de juegos de sus hijos.

Según el estudio, los niños a los que les tocó jugar videojuegos violentos eran mucho más propensos a tocar y levantar un arma de fuego que aquellos que habían jugado videojuegos sin violencia. Un dato significativo que, sin lugar a dudas, debería mantener alerta a los padres.

Abuso de los videojuegos

Un espacio que ha visto gran proliferación durante los últimos años es la transmisión vía Stream. En estos canales muchos jugadores suben a internet sus sesiones de videojuegos, crean comunidades en torno a sus personas y generan ingresos a partir del número de espectadores que puedan conseguir.

Esto ha impulsado a que muchos busquen maneras de sorprender a sus visitantes y llamar la atención de una cantidad mayor de personas. Por supuesto, si este tipo de prácticas son llevadas al extremo, es posible encontrarse con situaciones sumamente lamentables.

El caso de un hombre de 35 años en Virginia, Estados Unidos, es un ejemplo claro del riesgo que estas iniciativas pueden traer a la salud. Su propuesta era sencilla: completar una maratón de 24 horas jugando el videojuego World of Tanks. Sin embargo, tras 22 horas de juego, el sujeto identificado como Brian Vigneault murió.

Pero este no es el único caso del que se tiene conocimiento y no son exclusivos de la transmisión por Stream. El 2015 un joven murió por pasarse 19 horas frente a su ordenador, el 2017 ocurrió otro caso con el mismo desenlace tras 12 horas de juego y este año un joven indio falleció abruptamente tras horas y días jugando PUGB.

Como se puede ver, los videojuegos pueden ser bastante nocivos si se realiza un mal uso de ellos y nadie está exento de sufrir sus consecuencias. Es por esta razón que las autoridades hacen un llamado a controlar su práctica y a que los jugadores pongan siempre su salud como la primera prioridad.

Datos de contacto:

Alfredo Rojas Salinas

Director de Hablamos de Gamers
625175971

Nota de prensa publicada en: [España](#)

Categorías: [Sociedad Juegos Infantil Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>