



# La adicción a los videojuegos llega al rango oficial de enfermedad

EFE- La adicción a los videojuegos ha pasado a ser oficialmente una enfermedad para la Organización Mundial de la Salud (OMS), lo que comportará nuevos programas de prevención y de tratamiento en el mundo y a lo que la industria ha respondido poniendo en duda la evidencia científica que sustenta esta decisión.

«Hay indicaciones claras de que es un problema de salud pública, frente al cual algunos países ya están tomando medidas preventivas y de tratamiento», responde en una entrevista con Efe el doctor Robert Jakob, jefe del equipo de la OMS que elaboró la lista.

La entrada de la adicción a los videojuegos en esta categoría ocurrió en la primera revisión que hizo la organización de su Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11) en treinta años y que fue aprobada recientemente en su asamblea mundial.

Para dar ese paso se revisaron estudios de 60 sociedades científicas de diversos países, entre ellos España, que concluían que esta adicción se ha convertido en una enfermedad para muchos usuarios de internet, a través de sus variados soportes, y de consolas.

«Si jugar es una prioridad, si no se puede parar, si eso genera problemas en el entorno social, si por ello se pierden amigos o se desatiende el trabajo, y si esto se prolonga durante un año, entonces hay adicción a los videojuegos», explicó Jakob.

El hecho de que esta adicción no estuviese incluida antes en la clasificación de enfermedades de la OMS ha impedido que se elaboren estadísticas globales sobre la prevalencia de esta enfermedad, que podrán recogerse y ser analizadas a partir de ahora.

Sin embargo, los estudios que sirvieron de base para considerar esta patología ofrecen cifras preocupantes de adicción, que superan en algunas investigaciones parciales una prevalencia del 30 % en la población de Europa y Norteamérica y del 50 % en Asia.

Jakob pidió tomar estos datos con cautela, ya que los estándares que consideran a una persona adicta varían según el autor del estudio.

De todos modos, incluso los estudios más prudentes -que reducen la prevalencia al 1 % en Norteamérica y Asia- parecen indicar la necesidad de campañas preventivas o tratamientos para los afectados.

Contra lo que muchos creen, el problema ya no es exclusivo de niños y adolescentes. Varios estudios alertan que la adicción es más frecuente ahora entre adultos (el rango estadístico es de 0,21-55,7 % de la población) que entre menores (0,26-38 %).

La nueva clasificación de este problema no ha gustado a la industria de los videojuegos, que en un comunicado suscrito por firmas del sector de Estados Unidos, de Europa, Canadá, Australia, Nueva Zelanda, Corea del Sur, Sudáfrica y Brasil ha pedido a la OMS que reconsidere su decisión.

La inclusión «no tiene suficientes bases sólidas», según un comunicado de la Asociación Global de la Industria de los Videojuegos, que critica que la decisión se haya tomado «sin el consenso de la comunidad académica».

Las consecuencias de esta inclusión, que en todo caso no entrará en vigor hasta el 1 de enero de 2022, «pueden ser muy extensas, inesperadas, y perjudicar a aquellos que necesitan ayuda de verdad», han advertido las compañías involucradas en el desarrollo, distribución, promoción y venta de videojuegos.

Consultada por Efe acerca de la posición de la industria, la OMS ha declinado realizar comentarios.

Jakob explicó que la inclusión de esta adicción en la ICD-11 no tiene por que causar un aumento en los diagnósticos, que seguirán en manos de psicólogos o psiquiatras, y tampoco implicará que estará automáticamente cubierta por los sistemas de sanidad públicos en los países.

Lo que es cierto es que en muchos países la cobertura de una enfermedad está vinculada a que figure en la clasificación de la OMS.