La dipendenza da videogioco è o no un disturbo?

Per la prima volta in assoluto l'**Organizzazione Mondiale della Sanità**, ha riconosciuto come una malattia il "**disturbo da videogioco**". In scia con la notizia di qualche giorno fa in cui si parlava di come giochi quali ***Fortnite*** o simili possano avere effetti negativi sulla psiche dei bambini o dei più giovani in generale, si sono trasformate in concreto con la **creazione**, **nel Regno Unito**, **dei primi centri di disintossicazione** per i soggetti in questione. L'**OMS** ha anche riconosciuto il "dipendenza da videogioco" come una condizione a se stante, come lo possono essere anche l'alcolismo o la dipendenza dalle droghe.

L'Organizzazione ha anche affermato che il disturbo da videogioco, non è correlato solamente al quantitativo di ore spese nell'attività in questione, bensì è strettamente connesso all'impatto che può avere sulla psiche dell'individuo e di come questo fattore possa influenzare il modo di interagire con la vita reale:

- Stato mentale alterato sul videogioco.
- Maggiore priorità data al videogioco rispetto a tutti gli altri impegni o attività possibili nella vita reale.
- Perseveranza nel videogioco nonostante esperienze negative.

I giochi "utili" a bambini e adulti

Non dobbiamo dimenticare che importanti scienziati hanno condotto studi accurati riguardo i videogiochi, dimostrando con dati concreti che alcuni videogiochi possono anche essere un ottimo beneficio per la salute e, oltre a sviluppare i sensi cognitivi, possono **stimolare la reattività e la capacità di problem solving e multitasking dell'individuo**. **La dipendenza da videogioco è un argomento molto sensibile**: secondo la visione dell'**OMS** infatti, potremmo anche affermare che un individuo che gioca solamente per un'ora alla settimana, ma non riesce a staccare la spina prima di terminare la sua ora di gioco, quella è dipendenza. Mentre, invece, potrebbero esserci persone che giocano per 40 ore e riescono a "smettere" quando vogliono senza crearsi alcun problema. **Non è il tempo che influisce sul disturbo da videogioco, ma la propensione all'alienamento dalla vita reale del soggetto, che è proprio quello su cui fonda i suoi criteri l'OMS**.

E' giusto sottolineare che al momento, l'inserimento del disturbo come condizione, è in ancora una proposta da parte dell'organizzazione mondiale della salute, e che i dati verranno elaborati con l'anno nuovo.

Ovviamente la nuova proposta per **la normativa dell'OMS ha fatto infuriare molti esponenti dell'industry videoludica** per non aver neanche esposto il problema o la volontà di fare un passo del genere in maniera preventiva ma in ogni caso, tutto ciò esula dai doveri dell'organizzazione nei confronti dell'industry.

Una diagnosi universale

In buona sostanza, **il "disturbo da videogioco" è diventato una condizione mentale sempre più riconosciuta tra i professionisti medici di tutto il mondo**. In quanto tali, i programmi di trattamento sono stati istituiti senza supervisione internazionale: la decisione dell'OMS di

formalizzarlo poi come condizione, è stata fatta con l'intenzione di aggiungere coesione e coerenza a come il disturbo è definito e trattato in maniera universale, in modo che la patologia possa essere riconosciuta da tutti allo stesso modo e che tutti possano avere i mezzi cognitivi necessari per poterla diagnosticare facilmente. L'**OMS** ha offerto una definizione abbastanza inflessibile di "disturbo da videogioco" come modello di comportamento: un susseguirsi di comportamenti malsani, che vedono l'individuo perdere il controllo sulle proprie abitudini di gioco, anche al costo di rischiare il proprio benessere personale, condizione questa, che può portare a una "compromissione significativa in ambito personale, familiare, sociale, educativo, lavorativo o di altre importanti sfere".

Vale la pena ribadire che mentre "disturbo da videogioco" è stato aggiunto all'ultima versione dell'**ICD-11 (International Classification of Diseases)**, al momento è e rimane solo una bozza. In quanto tale, è soggetto a modifiche nel corso del processo di consultazione aperta, che durerà per circa un anno, prima che l'Assemblea Generale dell'OMS lo approvi a **maggio 2019**. Anche in questo caso, l'**ICD-11**, **non sarà adottato ufficialmente fino al 1° gennaio 2022** e potrebbero ancora essere necessari molti anni prima che gli altri paesi implementino tali cambiamenti nel loro sistema sanitario.