



Grupo
Parlamentario
Socialista
de Cortes
Generales

A LA MESA DEL CONGRESO DE LOS DIPUTADOS

Grupo
Socialista

Carrera de San
Jerónimo, 40
28014 Madrid

En nombre del Grupo Parlamentario Socialista tengo el honor de dirigirme a esa Mesa para, al amparo de lo establecido en el artículo 193 y siguientes del Reglamento del Congreso de los Diputados, presentar la siguiente **Proposición No de Ley sobre adicción a los videojuegos**, para su debate en la Comisión de Sanidad y Servicios Sociales.

En el Palacio del Congreso de los Diputados, a 22 de marzo de 2018

LA DIPUTADA
BEGOÑA TUNDIDOR MORENO

LA DIPUTADA
MIRIAM ALCONCHEL GONZAGA

PORTAVOZ DEL GRUPO PARLAMENTARIO SOCIALISTA

82-2/lgt

MOTIVACIÓN

El uso problemático de videojuegos (IGD) es una de las nuevas condiciones merecedoras de más estudio en la quinta edición del manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (DSM-5). Es definido como un "uso persistente y recurrente de videojuegos en Internet, muchas veces con otros jugadores, que resulta en un trastorno clínico o angustia, con cinco o más de los siguientes indicadores en un periodo de doce meses: preocupación, síndrome de abstinencia, pérdida de control, pérdida de interés en aficiones previas, uso continuado a pesar de tener conocimiento de sus problemas psicosociales, decepción, evitación y conflicto en los ámbitos personales, laborales y académicos. Algunos autores señalan que el uso de videojuegos se convierte en un problema cuando el uso sano de los mismos se transforma en una dependencia psicológica: evitación de problemas, cambios en los estados de ánimo, pérdida de control y victimización

La Organización Mundial de la Salud (OMS) ha publicado recientemente el borrador de su Clasificación Internacional de Enfermedades, incluyendo entre las mismas el trastorno del videojuego y el juego nocivo.

Según la OMS, el trastorno del juego se relaciona con los trastornos por comportamientos adictivos y se caracteriza por un "patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente" que se manifiesta a través de "un control deficiente sobre el juego", en cuanto frecuencia, intensidad, duración; "una prioridad en aumento dada al juego", hasta llegar a sustituir otros intereses vitales o actividades diarias; así como "una continuación o escala del juego a pesar de la ocurrencia de consecuencias negativas".

La OMS resalta en la definición un patrón de comportamiento "suficientemente severo" como para que acabe por invalidar al individuo en lo personal, familiar, social, educacional u ocupacional, e indica que se hace evidente al cabo de unos 12 meses, lo que permite realizar un diagnóstico, aunque si los síntomas son graves, el período puede ser menor.

Por lo que respecta a España, aun cuando existe un déficit de conocimiento sobre la magnitud del problema, algunos estudios universitarios sobre abuso de Internet han señalado una tasa de prevalencia entre el 3,7% y el 9,9% y que entre el 6,1% y el 8,2% de los adolescentes españoles podrían ser adictos a los videojuegos.

Por todo ello, el Grupo Parlamentario Socialista formula la siguiente:

PROPOSICIÓN NO DE LEY

“El Congreso de los Diputados insta al Gobierno, en el marco de sus competencias y en colaboración con las autoridades competentes de las Comunidades Autónomas, a:

1. Realizar estudios para conocer la incidencia real del problema y los datos de prevalencia que permitan un diagnóstico e intervención precoz.
2. Realizar campañas de sensibilización y formación, dirigidas tanto a padres, tutores y educadores, como a otros colectivos en contacto con los menores, sobre los diversos riesgos que les afectan, por su condición de colectivo especialmente vulnerable, en relación con las adicciones a los videojuegos, promover el establecimiento de patrones de uso y el fomento de otro tipo de actividades.
3. Obligar a que, en el etiquetado y publicidad de los videojuegos que lleven asociados micropagos, incorporados de forma independiente o relacionados con su desarrollo, se advierta expresamente sobre ello.
4. Promover que, en la clasificación por edades del Código del sistema *Pan European Game Information (PEGI)* se establezca expresamente que los videojuegos con micropagos asociados tengan clasificación para mayores de dieciocho años, con la indicación expresa en la etiqueta de que contienen micropagos.