



RESPUESTA DEL GOBIERNO

(184) PREGUNTA ESCRITA CONGRESO

184/66162

22/10/2021

164059

AUTOR/A: CASTILLO LÓPEZ, Elena (GP); RIOLOBOS REGADERA, María Carmen (GP)

RESPUESTA:

En relación con la pregunta de referencia, se informa que en la III edición de la Mesa de trabajo permanente de la Administración General del Estado y de las Comunidades Autónomas con el sector del videojuego en España, se acordó trabajar, en coordinación con las Comunidades Autónomas y junto a la industria del videojuego y organizaciones de consumidores, en la elaboración de campañas informativas de las medidas vigentes de control parental en las consolas de videojuegos, el uso responsable de los videojuegos en menores y adultos y en la formación en centros públicos y educativos.

El Ministerio de Cultura y Deporte ha participado en el último Consejo anual del Pan European Game Information (PEGI, por sus siglas en inglés), celebrado el pasado 10 de noviembre en París. PEGI es una federación paneuropea cuyo objetivo es ofrecer orientación a los consumidores, en particular a los padres, a través de un sistema de clasificación por edades que garantice que los videojuegos están claramente etiquetados con una recomendación de edad mínima basada en su contenido.

Cabe señalar que asociaciones del sector, preocupadas ante esta problemática, promueven el uso responsable de videojuegos mediante dicho sistema voluntario de clasificación por edades establecido, la implantación en los dispositivos del control parental (con límites de tiempo y contenido) así como la puesta en marcha de la plataforma “The Good Gamer”, donde se hacen recomendaciones de uso responsable. Con esto, todos los sectores de la sociedad se encuentran para intercambiar ejemplos de los usos que se da a los videojuegos en los campos de la educación, la medicina, la empresa o el turismo, entre otros.

La preocupación expresada por alguna de estas asociaciones ante la decisión de la Organización Mundial de la Salud (OMS) de incluir la adicción a los videojuegos en



su clasificación de enfermedades y la referencia a la oposición de la comunidad médica y al valor terapéutico de los videojuegos, está basada en los siguientes argumentos:

- Los videojuegos son disfrutados por personas de todo el mundo tanto con fines recreativos como educativos y terapéuticos. El valor terapéutico de los juegos es cada vez más importante en la sociedad actual y aporta innovación a los tratamientos, como en el campo de la demencia, pero hay muchas otras áreas.
- El valor de los beneficios de los videojuegos con fines educativos ha sido suficientemente acreditado. Los juegos mejoran el pensamiento estratégico y cada vez son más los profesores que llevan videojuegos a las aulas y alientan una experiencia de aprendizaje mejorada, como prueba la edición educativa de juegos que permite crear talleres e iniciar a los alumnos a trabajar en matemáticas, idiomas y ciencias. Otros juegos muestran la historia y permiten visitas virtuales a monumentos y lugares históricos.
- En Europa, aproximadamente el 50% de la población juega a videojuegos para todos los fines mencionados anteriormente. En este sentido, clasificar los juegos como un desorden en la categoría de adicción y salud mental de la lista de Clasificación Internacional de Enfermedades (por sus siglas en inglés, ICD-11) creará una suerte de pánico a nivel moral y puede conducir al abuso del diagnóstico, ya que la inclusión no se basa en un alto nivel de evidencia, como se requeriría para formalizar cualquier otro tipo de desorden.

En el mismo sentido, añaden que las patronales de videojuegos de Brasil, Sudáfrica o Corea del Sur se unen a las principales asociaciones de la industria de Europa, Norteamérica y Australia en su oposición a la propuesta inicial de la OMS sobre la adicción a los videojuegos, y consensuan el reconocimiento del carácter educacional, terapéutico y recreativo de los videojuegos, un valor asentado en la sociedad, como una efectiva herramienta para adquirir conocimientos, habilidades y actitudes requeridas por la sociedad digital.

Según un estudio realizado por 36 expertos internacionales en salud mental y científicos sociales y académicos de centros de investigación y universitarios -que incluye la Universidad de Oxford (Reino Unido), la Universidad John Hopkins (Estados Unidos de América), la Universidad de Estocolmo (Suecia) o la Universidad de Sídney (Australia)-, publicado en la revista Journal of Behavioral Addictions en el año 2018 con el título “Una débil base científica en la consideración de los videojuegos como adicción: seamos cautos” (‘A Weak Scientific Basis for Gaming Disorder: Let us err on the side of caution’), cabe indicar que:

- “Existe mucha confusión -incluso entre los que defienden el diagnóstico- sobre qué es exactamente la adicción a los videojuegos”





- “Mantenemos que la calidad de base empírica existente es baja”.
- “Formalizar un tipo de conducta como desorden mental con la intención de profundizar en una investigación colisiona con su objetivo clínico”.
- “No se ha aplicado (aún) ningún estándar científico sólido”.
- “Su formalización podría ser producto de un “pánico moral” que puede contribuir a incrementarse”.
- Una adicción “debería ser establecida de forma clara y sin ambages antes de formalizarla como desorden en el sistema de clasificación de enfermedades”.

Para el Ministerio de Cultura y Deporte el videojuego es un sector estratégico: es uno de los sectores más dinámicos de nuestros tiempos debido, por un lado, a su carácter cultural, que va más allá de lo meramente tecnológico; y, por otro lado, por su alta capacidad de innovación.

Es una industria que trasciende lo puramente tecnológico: los videojuegos mezclan tecnología y cultura y son una de las principales bases de una nueva cultura digital.

Los videojuegos son plataformas de juego y entretenimiento que han incorporado lo mejor de las artes preexistentes, que reúnen imagen, sonido y estructura literaria y audiovisual y posee, al mismo tiempo, una característica que les es única y propia: la interactividad.

Por último, se informa que el Proyecto de Ley de Presupuestos Generales del Estado para el año 2022 (LPGE 2022), contempla un bono cultural de 400 euros dirigido a quienes cumplan 18 años en ese ejercicio y podría beneficiar a unas 500.000 personas, con un importe global de 210 millones de Euros. El bono se destinará a las actividades y productos culturales, tanto públicos como privados, que se determinen reglamentariamente. Está pendiente, por lo tanto, concretar los aspectos del mismo una vez se apruebe la LPGE 2022 y, de forma especial, las actividades culturales que estarán cubiertas, dado que no todos los elementos que la legislación considera “Cultura” estarán bajo su amparo.

Madrid, 15 de diciembre de 2021