



ENTERTAINMENT  
SOFTWARE  
ASSOCIATION OF CANADA

ASSOCIATION CANADIENNE DU  
LOGICIEL DE  
DIVERTISSEMENT



European  
Games Developer  
Federation



Interactive  
Entertainment  
South  
Africa

IGEA

interactive games & entertainment association



KGAMES  
한국게임산업협회 Korea Association  
of Game Industry

UBV&G  
UNIÃO BRASILEIRA DE VÍDEO E GAMES

ukie

## COMUNICATO STAMPA

# LE ASSOCIAZIONI DI CATEGORIA DELL'INDUSTRIA DEL GAMING DI TUTTO IL MONDO CHIEDONO ALL'OMS DI RIVEDERE LA CLASSIFICAZIONE DEI VIDEOGIOCHI

L'industria dei videogiochi – attraverso i rappresentanti delle associazioni di categoria di Europa, Stati Uniti, Canada, Australia, Nuova Zelanda, Corea del Sud, Sudafrica e Brasile – chiede a gran voce ai Paesi membri dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) di rivedere la loro decisione di includere la voce "Gaming Disorder" nell'undicesima edizione dell'International Classification of Diseases (ICD-11).

L'OMS è un'organizzazione autorevole e le sue linee guida devono essere basate su opinioni corrette, inclusive e trasparenti sostenute da esperti indipendenti, mentre il 'Gaming Disorder' non è basato su prove sufficientemente forti da giustificare la sua inclusione in uno dei principali strumenti che l'OMS mette a disposizione dei legislatori.

**Secondo le Associazioni di categoria dell'industria del gaming, "C'è un dibattito importante tra medici e professionisti sull'azione odierna dell'OMS. La nostra preoccupazione è che si sia arrivati a questa conclusione senza il consenso della comunità accademica. Le conseguenze della decisione assunta sabato potrebbero essere più rilevanti e inattese di quanto si possa immaginare e andare a discapito delle persone veramente bisognose di aiuto. L'industria dei videogiochi incoraggia e supporta un utilizzo sano del videogioco offrendo informazioni e strumenti, come quelli di controllo parentale, che consentono a milioni di persone in tutto il mondo di avere un'esperienza di gioco positiva. Come in tutte le cose buone della vita, la moderazione è importante e trovare un giusto equilibrio è fondamentale per giocare in maniera sicura".**

L'industria dell'intrattenimento interattivo gioca un ruolo fondamentale nello sviluppo di tecnologie emergenti come realtà virtuale e aumentata, intelligenza artificiale e analisi dei big data. Sta contribuendo in modo significativo nel progresso della scienza e della ricerca in molti ambiti, dalla salute mentale alla demenza al cancro, oltre ad essere stata tra i pionieri dell'accessibilità. Allo stesso tempo, il settore ha sviluppato importanti strumenti per la tutela dei videogiocatori, tra cui i sistemi di controllo parentale e diverse iniziative per educare al gioco responsabile, per assicurarsi che tutti possano divertirsi in modo sicuro.

*"Crediamo che la decisione dell'OMS non abbia tenuto conto dell'opinione di innumerevoli esperti e accademici, provenienti da istituzioni autorevoli come le università di Oxford, Johns Hopkins, di Stoccolma e di Sydney, che hanno pubblicato articoli e studi indipendenti che mettono in dubbio la validità di questa*

*conclusione”, ha aggiunto Thalita Malagò, Direttore Generale di AESVI. “Il nostro timore è che questa decisione finisca per influenzare delle scelte che sarà poi estremamente difficoltoso rivedere, con un percorso che potrebbe richiedere molti anni. AESVI, all’interno della Federazione europea ISFE, si unisce quindi alle altre associazioni di settore per chiedere che sia ascoltata la voce di un’importante fetta della comunità accademica e scientifica che è contraria all’introduzione di questa voce nella categoria dei disturbi alla salute mentale (ICD 11)”.*

**For further information, please contact:**

Adriano Bizzoco for AESVI (Italy), [adriano.bizzoco@aesvi.it](mailto:adriano.bizzoco@aesvi.it)

Dan Hewitt for the [Entertainment Software Association](http://Entertainment Software Association) (USA), [dhewitt@theesa.com](mailto:dhewitt@theesa.com)

Corrine Crichlow for the [Entertainment Software Association of Canada](http://Entertainment Software Association of Canada), [ccrichlow@theesa.ca](mailto:ccrichlow@theesa.ca)

Raelene Knowles for [IGEA](http://IGEA) (Australia and New Zealand), [raelene@igea.net](mailto:raelene@igea.net)

Heidi Lambert for [ISFE](http://ISFE) (Europe) [heidilambert@hlcltd.demon.co.uk](mailto:heidilambert@hlcltd.demon.co.uk)

Estela Jeon for [K GAMES](http://K GAMES) (South Korea), [estela@gamek.or.kr](mailto:estela@gamek.or.kr)

Tim Scott for [UKIE](http://UKIE) (United Kingdom), [tim@ukie.ork.uk](mailto:tim@ukie.ork.uk)