

## تصنيف دولي اضطراب الألعاب-مرض-رسمي-فاحذروه



وهو مرجع ICD اضطراب الألعاب إلى التصنيف الإحصائي الدولي للأمراض والمشاكل الصحية ذات الصلة WHO أضافت منظمة الصحة العالمية للأمراض المعترف بها والقابلة للتشخيص، بحيث يعد إدمان الألعاب الرقمية كاضطراب في الصحة العقلية

وكانت منظمة الصحة العالمية قد تقدمت بمقترح لتصنيف "اضطراب الألعاب" على أنه مرض، وبعد مباحثات بدأت في شهر يونيو 2018، قرر في جمعية الصحة العالمية ICD-11 أعضاء منظمة الصحة العالمية البالغ عددهم 194 عضوا تنفيذ الاقتراح، المعروف باسم

نوع من الإدمان

ويصنف اضطراب الألعاب كنوع من الإدمان، أو نمط من سلوكيات الألعاب المستمرة أو المتكررة (الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الفيديو)، والتي قد تكون متصلة بالإنترنت (أي عبر الإنترنت) أو دون اتصال بالإنترنت، بحيث لها الأسبقية على اهتمامات الحياة الأخرى

إن بعض أسوأ الحالات التي Shekhar Saxena وقال خبير منظمة الصحة العالمية المعني بالصحة العقلية وإدمان المواد المخدرة، شيخار ساكسينا شوهدت في الأبحاث العالمية كانت بين اللاعبين الذين يلعبون لمدة تصل إلى 20 ساعة في اليوم، ويتخلون عن النوم والواجبات والعمل أو المدرسة والأنشطة اليومية الأخرى

وشدد على أن هناك أقلية صغيرة فقط من الأشخاص الذين يلعبون ألعابا رقمية أو فيديو هي التي ستشكل مشكلة، لكنه قال: إن التعرف على علامات الإنذار المبكر قد يساعد في منع حدوثها، وإن هذا السلوك عرضي أو مؤقت، مضيفاً أنه في حال استمر هذا السلوك لمدة عام تقريباً، فإنه من الممكن حينها إجراء تشخيص محتمل لاضطراب ما

"أمان وعقلانية"

ورداً على قرار إدراج إدمان الألعاب، قال تحالف ألعاب الفيديو: استمتع أكثر من ملياري شخص في جميع أنحاء العالم بمنتجاتنا بأمان وعقلانية عبر جميع أنواع الأنواع والأجهزة والمنصات، مضيفاً أن القيمة التربوية والعلاجية والترفيهية للألعاب هي أساس جيد ومعترف به على نطاق واسع، وحث منظمة الصحة العالمية على إعادة النظر في القرار

التي تمثل صناعة ألعاب الفيديو في الولايات، ESA، الرئيس التنفيذي لرابطة برامج الترفيه Stanley Pierre-Louis و عارض ستانلي بيير لويس المتحدة، هذه الخطوة لأنها تفتقر إلى أسس بحثية ويمكن أن تؤدي إلى حظر ألعاب الفيديو في مختلف البلدان، موضحاً أن اضطراب اللعب لا في بيان: إن صناعة ESA يعتمد على أدلة قوية بما يكفي لتبرير إدراجه في واحدة من أهم أدوات وضع القواعد في منظمة الصحة العالمية. وقال ألعاب الفيديو العالمية - بما في ذلك ممثلين من جميع أنحاء أوروبا، والولايات المتحدة، وكندا، وأستراليا، ونيوزيلندا، وكوريا الجنوبية، وجنوب إفريقيا، والبرازيل - تدعو الدول الأعضاء في منظمة الصحة العالمية إلى إعادة النظر في قرارها بإدراج اضطراب الألعاب في الإصدار ICD-11 الحادي عشر من التصنيف الدولي للأمراض

في يناير 2022

الذي تم تحديثه على مدار السنوات العشر الماضية، 55 ألف إصابة وجراحة ومرض، ويشكل الأساس ICD، ويغطي التصنيف الدولي للأمراض لمنظمة الصحة العالمية والخبراء الآخرين لرؤية الاتجاهات الصحية والاستجابة لها

في بيان: يتيح لنا التصنيف الدولي للأمراض Tedros Adhanom Ghebreyesus وقال المدير العام لمنظمة الصحة العالمية، تيدروس أدهانوم غبريسوس. فهم الكثير عن الأسباب التي تجعل الناس يمرضون ويموتون، واتخاذ إجراءات لمنع المعاناة وإنقاذ الأرواح

ويستخدم التصنيف الدولي للأمراض من قبل شركات التأمين التي تعتمد تكاليفها على تصنيفات التصنيف الدولي للأمراض، وتعتبر النسخة إلكترونية بالكامل، وذلك في محاولة لجعلها في متناول الأطباء والعاملين الصحيين الآخرين في جميع أنحاء ICD-11 الجديدة - المعروفة باسم العالم.

وقالت منظمة الصحة العالمية في بيان: من المقرر تقديم التصنيف الدولي للأمراض المحدث إلى الدول الأعضاء في منظمة الصحة العالمية في جمعية الصحة العالمية السنوية في شهر مايو 2019 لاعتماده في شهر يناير 2022