



LOS NIÑOS SON LOS MÁS EXPUESTOS A ESTE PROBLEMA AUDITIVO.

La OMS busca prevenir la pérdida de audición por el uso de videojuegos

Los aficionados a los videojuegos, especialmente niños, corren riesgo de sufrir problemas de audición por exposición a música y sonidos a alto volumen, por lo que la Organización Mundial de la Salud (OMS) y la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) han lanzado el primer paquete de estándares para un uso se-

guro de estos productos audiovisuales.

La medida, que se da en el marco del Día Internacional de la Audición, que se celebra hoy, busca reducir las lesiones entre jugadores de un sector que cada vez atrae a más población, ya que se calcula que unos 3.000 millones de personas utilizan videojuegos a través de con-

solas, computadores o celulares móviles.

En la lista de recomendaciones lanzada, OMS y UIT piden a fabricantes de juegos y plataformas que incluyan modos de seguridad que ajusten automáticamente el volumen cuando el usuario se ponga auriculares, siendo más vulnerable a lesiones auditivas.

También sugieren controles de volumen lo más sencillos y accesibles posible, y mensajes de advertencia sobre potenciales problemas de audición para los usuarios, entre otras recomendaciones.

“Estos estándares quieren ayudar a gobiernos, fabricantes, sociedad civil y otros actores”, subrayó la OMS. 