

American Speech-Language-Hearing Association (ASHA): ¿QUÉ IMPACTO TIENEN LOS VIDEOJUEGOS EN NUESTRA AUDICIÓN?

UNA NUEVA ENCUESTA REVELA QUE LOS JUGADORES CORREN EL RIESGO DE PERDER LA AUDICIÓN, PERO ESTÁN DISPUESTOS A TENER FUNCIONES DE ESCUCHA SEGURAS EN LOS DISPOSITIVOS DE JUEGO

ROCKVILLE, Maryland, 17 de julio de 2024 /PRNewswire-HISPANIC PR WIRE/ --

ANTECEDENTES:

Hay relativamente poca información sobre el estado de la audición de los jugadores de videojuegos y sus hábitos de escucha, así como su interés en la protección auditiva. Según una nueva encuesta que es una colaboración de la Asociación Americana del Habla, el Lenguaje y la Audición (ASHA); la Organización Mundial de la Salud (OMS)/Organización Panamericana de la Salud (OPS); y el Centro Colaborador de la OMS para la Rehabilitación en los Sistemas Globales de Salud de la Universidad de Lucerna, los adultos más jóvenes (de 18 a 35 años) que juegan videojuegos regularmente están poniendo en riesgo su audición, y algunos ya están experimentando dificultades auditivas. Sin embargo, una vez informados del potencial de pérdida auditiva, la mayoría de los jugadores de videojuegos dicen que es probable que cambien sus hábitos de escucha y son muy receptivos a las funciones de escucha segura propuestas para dispositivos de videojuegos.

ALGUNOS HALLAZGOS CLAVE MÁS:

- Más de tres cuartas partes participan regularmente en actividades que pueden ser perjudiciales para la audición, incluido el 52 % que usa auriculares durante largos períodos o a gran volumen.
- Más de un tercio de los jugadores de videojuegos informan tener dificultades auditivas. Entre ese grupo, una cuarta parte siente que sus hábitos de videojuegos han contribuido a sus problemas de audición.
- Menos de un tercio de los jugadores de videojuegos en general sienten que corren el riesgo de perder la audición por jugar videojuegos.
- Más de dos tercios dicen que es probable que cambien sus hábitos después de ser informados sobre el potencial de pérdida auditiva por hábitos de escucha inseguros mientras juegan videojuegos.
- Las características propuestas por la OMS para hacer QUE escuchar sea más seguro son generalmente bien recibidas, ya que la mayoría informa que es probable que las usen y pocos creen que habría un impacto negativo en su experiencia de juego.

Lindsay S. Creed, AuD, CCC-A, Directora Asociada de Prácticas de Audiología en la Asociación Estadounidense de Habla, Lenguaje y Audición (ASHA) analiza más resultados de esta encuesta y cómo podría conducir a nuevas pautas de ESCUCHA segura de la OMS. También comparte algunos consejos rápidos y fáciles sobre cómo los jugadores pueden proteger su audición de manera proactiva.

Para obtener más información, visite www.asha.org

MÁS SOBRE LINDSAY S. CREED:

Lindsay S. Creed, AuD, CCC-A es Directora Asociada de Prácticas de Audiología en la American Speech-Language-Hearing Association (ASHA). Sus intereses laborales incluyen la política de audífonos de venta libre (OTC) y los modelos de prestación de servicios, la rehabilitación auditiva, la audiología pediátrica y educativa y la conservación de la audición. Completó su Doctorado en Audiología en la Universidad de Towson y su Licenciatura en Ciencias de la Audición y del Habla en la Universidad de

Maryland-College Park. Antes de unirse a ASHA, trabajó en un consultorio de oído, nariz y garganta en Baltimore, MD, donde se especializó en evaluación pediátrica y audífonos.

CONTACTO CON LOS MEDIOS: Joseph Cerquone, Director Senior de Relaciones Públicas,
jcerquone@asha.org