

2° Congreso de Adicciones del Comahue



Uso de VideoJuegos en Adolescentes

Dra. Diana Gómez.
dianadianag1@gmail.com

Era digital:

**Nueva forma de
socialización, trabajo,
consumo, ocio y
entretenimiento.**

LA SOCIEDAD DE LAS PANTALLAS



WORLD CYBER GAMES

2002



The Highlights

Conclusiones

Hábitos

69% Juegan

81% Ciudad

– VJ Simulación **42%**

Aventura: 29% ciudad: disparos

Conclusiones

Autopercepción

– Aumentó tiempo: **67%** Ciudad **60%**

– Perciben problemas **47%** Ciudad **42%**

Conclusiones

Entorno

◆ **Inició: hermanos 42%** Ciudad: amigos

◆ **Lugar: casa 81%** Ciudad **61%**

◆ **“Deje de jugar”:** **Otros: 24%** Ciudad: **mamá 71%**

◆ **Le controlan**

– **Tiempo: mamá 20%** (24% mujeres, 17% varones)

– **Contenido: mamá 24%**

Investigación a padres

➤ NO juega a VJ 75,17%

➤ CONTROLA

– **Horas:** 52,38% (adolescentes 20%)

➤ Estrategia: Vigilar 12,33%, Hablar 9,54% Horarios: 8,44%, Sacar dispositivo 7,79%; Otra act. 5,84% y Juntos 1.94%

– **Contenido:** 59,86% (adolescentes 24%)

◆ Estrategias: Observar: 31,25%; Compartir 10,22%; Hablar 7,38%; Comprar 3,40% y Filtros 1,13%

Investigación a padres

¿Alguna vez se ha sentado a jugar con su hijo a los VJ?

– Si **39,45%**

¿Con qué frecuencia?

- Poco- algo-rara vez- casi nunca: 56,89%
- 1 ó 2 veces x semana 6,8%
- 1 x mes: 3,4%

Investigación a padres

¿Está preocupado por el uso que hace su hijo de los VJ? Si **27,55%**

- **Tiempo de juego 67,90%**
- Incumplimiento tareas escolares 33,33%
- Su contenido 33,33%
- Dejar otras actividades 33,33%
- Aislamiento 24,69%
- Síntomas físicos 17,28%

Investigación a padres

¿Qué medidas ha realizado para solucionarlo?

- Apagar/sacar internet 27,16%
- Límites horario 25,92%
- Hablar 13,58%
- No hay forma 2,4%



¿Cuándo su hijo juega con los VJ se comporta diferente?

Si 60% **¿Cómo?**

- Agresivo/mal humor 9,03%
- Concentrado/abstrae/tildado 6,77%
- Aisla 3,9%
- Lloro 1,12%
- Se niega, no puede dejarlo 0,56%
- Dolor de cara/molesto: 0,56%
- Otros 1,69%

Investigación a padres

¿Quién compra los VJ para su hijo? 35,03% su hijo 23,46% otro 18,02%



Droga/alucinógenos 20,06%

Salud/emergencia/hospital/medicina 2,04%

Jeringa 1,36%

Antivalores 1,02%

Adulto 0,34%



Sexo/sexual/erótico 15,98%

Ambos sexos/niñas-niños/unisex 18,02%

Clases de sexo 2,04%

Signos 0,3%



Araña/insecto 8,50%

Peligro/miedo 4,08%

Violencia 2,04%

Hombre araña 1,3%



Lenguaje fuerte/violento/insultos/adulto/diálogo

24,14%

Signos del teclado: 0,6%

Virus 0,6%



Mayor 23,80%

Menor 2,04%

Apto para todas las edades 1,36%

Adivinanzas 1,02%

Niños 0,34%



Mayor 16: 41,83%

Menor 2,04%



Pelea/agresión/violencia/explosivo o golpe 33,67%



Discriminación 12,58%

Multijugador 2,7%

Familia 1,7%

Charlas y citas 0,6%


Bajo supervisión adulta: 0,6%

On line: 0,34%

Para comprar los padres: 0,34%

2 adultos y 1 menor 0,34%

Juntas: 0,34%



¿Hay adicción
a los VJ?

Denominaciones

- ◆ “Adicción a los videojuegos” (Soper y Miller, 1983, Griffiths y Hunt, 1998; Ivan Goldberg)
- ◆ “Trastorno adictivo”, “TOC”, “Otras adicciones”.
- ◆ ”Juego patológico”. (Echeburúa, 1993)
- ◆ “Adicciones tecnológicas genéricas”. (Griffiths, 1995)
- ◆ “Adicción a Internet” (Morahan-Martin, 1997)
- ◆ “Adicción a los ordenadores” (Orzack, Friedman y Dessain, 1998)
- ◆ “Ciberadicción”. (Héctor S. Basile)

Denominaciones

- ✓ “Dependencia o adicción a los videojuegos “ (Blaszczynski, 2008; Turner, 2008; Wood, 2008).
- ✓ Kuss y Griffiths (2011) realizaron una revisión
 - “Juego problemático” (Moran, 2002 y King et al., 2009)
 - “Adicción a videojuegos online” (Charlton y Danforth, 2007; Griffiths, 2010).
 - “Adicción a los videojuegos “ (Skoric et al., 2009)
 - “Uso compulsivo de Internet”(Van Rooij et al., 2010)
 - “Uso problemático de juegos online” (Kim y Kim, 2010)

Clara Marco Puche

NO hay criterios unificados para referirse a este tipo de adicciones.

DSM V

Trastornos NO relacionados con sustancias

- **Leve:** Cumple 4–5 criterios: **79%**
3 criterios: **37%** (Ciudad: 68,61%)
- **Moderado:** Cumple 6–7 criterios: **14%** (Ciudad: 7
criterios: 1,6%.
- **Grave:** Cumple 8–9 criterios: **24%** (síntomas físicos
y prob. escuela)

Consecuencias

Síntomas PSICOLÓGICOS:

- Euforia
- Necesidad de estar conectado.
- Sentimiento de vacío, depresión e irritación al no estar conectado
- Inquietud o irritabilidad al reducir o finalizar.
- Sentimientos que el tiempo se detiene / pasa muy rápido.
- Sentirse fuera de control cuando se está conectado.



Consecuencias

Síntomas FÍSICOS:

- Síndrome del Túnel Carpiano
- Ojos resecaos
- Cefaleas
- Dolores de espalda
- Alternan comidas
- Alteración del sueño
- Aceleración del pulso
- Aumento TA
- Total concentración en la pantalla (semeja meditación / trance).



Consecuencias

Síntomas SOCIALES

- Rechaza el contacto (familiar y amigos)
- Mienten sobre el tiempo
- Negligencia (escolares - obligaciones personales).



Consecuencias

✓ **Conectividad Perpetua:**
estado de alerta: stress-
cortisol



Alt. energía y memoria
Alt. patrones de sueño

Oliva et col. 2011



Disminución rendimiento
cognitivo

Céspedes 2010; Bonet 2013; Fratticola 2014; Pelli Noble 2014; López Mattos 2015;

Consecuencias

Sueño en el adolescente

- < 8-9hs pueden llegar:
 - **PRIVACIÓN DE SUEÑO** (ncapacidad de cortar la conexión):
 - Fatiga-somnolencia
 - Debilita sistema inmunitario
 - Resistencia insulínica (obesidad y diabetes 2) y
Aumenta cortisol

Ivan Goldberg ; Ganwisch 2010; Randles 2009 y Oliva Delgado 2012

Reduce la capacidad de pensar y controlar emociones

Impulsividad (Guan-Subramayam 2009, Oliva 2011; Dahl Lewin 2012)

POR LO QUE RESPECTA AL TIEMPO LIBRE DE NUESTROS JÓVENES,
HEMOS CONSEGUIDO UN CLIMA TROPICAL... YA NO HAY ESTACIONES

PRIMAVERA



VERANO



OTOÑO



INVIERNO



➤ Los cerebros de nuestros jóvenes cambian físicamente como resultado de su formación.

➤ Sus patrones de pensamiento han cambiado.

- ◆ Capacidad de procesamiento de imágenes
- ◆ Aumento de la focalización y la atención.
- ◆ Toma de decisiones en tiempo récord.



A photograph of two men sitting at a table in a game room. The man on the left is wearing a dark jacket and has his mouth open as if shouting or reacting intensely. The man on the right is shirtless and is holding a video game controller. The background is dark and blurry, suggesting an indoor setting with other people and lights. The entire image is overlaid with a semi-transparent green filter.

**El jugador obligado a
Tomar Decisiones.**

**Incluido en un rol: fuerte
identificación**

- ◆ Incrementa la sensación de dominio y control.
- ◆ Desarrollan la creatividad y favorece la curiosidad.




- ◆ Contribuyen a introducirse en las tecnologías
- ◆ Potencian la capacidad de autodisciplina y autonomía.
- ◆ Desarrollan una mente estratégica y capacidad para resolver problemas. (VJ rompecabezas, los juegos de mesa, los de aventuras)
- ◆ Función socializadora: dirigir, asumir derrotas, medir y asumir riesgos y a negociar.



Modelo neo-cognitivo

- ✓ Baja atención (E-R)
- ✓ Mediana atención: redes de memoria a largo plazo-
Procesamiento periférico.
- ✓ Alta atención: procesamiento central, redes de asociación.



¿Qué lugar tenemos
los profesionales de
la salud?

¿Qué lugar tenemos los profesionales de la salud?

Alfabetizar a los PADRES:

• **Aprender-jugar** (75% NO juega, 25% preocupado, no conocen íconos. 81% inicia en casa)

• **Enlazar**

Técnico

SABER

Crítico

¿Qué lugar tenemos los profesionales de la salud?



✓ Enlazar el **mundo real con gente real.**

✓ **Ocio**

Lin et al 2009; Castellana 2007 y Oliva Delgado 2012

¿Qué lugar tenemos los profesionales de la salud?



✓ **Compartir otras actividades**

H i k i k o m o r i Guedj Bourdiann 2011

¿Qué lugar tenemos los profesionales de la salud?

Re- Alfabetización EDUCADOR

Innovación en la educación

- ✓ Utilización de los VJ
- ✓ Análisis crítico de los VJ



¿Qué lugar tenemos los profesionales de la salud?

SALUD :

A) Prevención:

Trabajo Intersectorial

- 
- ◆ Asociarnos: publicistas, diseñadores gráficos, videojuegos...

¿Qué lugar tenemos los profesionales de la salud?

Re-Alfabetización del PREVENTOR:

- **Análisis crítico de los VJ**
- **Trabajar con la memoria emocional**
- **Manejo del impulso**



¿Qué lugar tenemos los profesionales de la salud?

B) Asistencia:

✓ **Leve/Moderado:** tratamiento con el médico adolescencia-
Atención primaria.

✓ **Grave:** tratamiento interdisciplinario/ intersectorial

- Espacio psicológico individual y familiar.
- Médico (adicciones)
- Vínculo con la institución educativa

2º Congreso de Adicciones del Comahue

**Adicción a VideoJuegos en
adolescentes**

Gracias

Dra. Diana Gómez.
diandianag1@gmail.com



Bibliografía

- <http://tecnoadicciones.com>
- www.danah.org/books/ItsComplicated.pdf
- Danah Boyd (2014), capítulo 3: *Addiction. What makes teens obsessed with social media?*.
- www.common-sense-media.org/screen-time
- www.kids-on-line.com/research/ELKidsOnline/ELKidsOnline%2011/Reports/ExcessiveUse.pdf
- www.video-game-addiction.org/
- www.centroInternetsegura.es/descargas/dossier_2014_via1.pdf
- Dossier informativo (Marzo 2012-Junio 2014). Centro de seguridad en Internet.
- **Bonnafont, G. (1992). Video games and the child. Paper presented at Myths and Realities of Play Seminar. London**
- American Psychiatric Association (APA) (2014). *DSM-5 (5ª edición) Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Boyd, D. (2014). *It's complicated: the social lives of networked teens*. London: Yale University Press. Recuperado de <http://www.danah.org/books/ItsComplicated.pdf>.
- Chóliz, M., y Marco C. (2012). Adicción a Internet y redes sociales. Tratamiento psicológico. Madrid: Alianza Editorial.
- **“Capacitación en materia de seguridad TIC para padres, madres, tutores y educadores de menores de edad” [Red.es] MONOGRÁFICO TECNOADICCIONES Gobierno de España**
- Cía A. H. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013)
- David Smahel, Ellen Helsper, Lelia Green, Veronika Kalmus, Lukas Blinka and Kjartan Ólafsson (2012). “*Excessive Internet Use among European Children*”. <http://www.eukidsonline.net/>
- Echeburúa, E. (1999). *¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones*. Bilbao: Desclee de Brouwer.
- Echeburúa, E., Labrador, F., y Becoña, E. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Echeburúa, E., y Requesens, A. (2012). Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educadores. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Estallo, J. A. (2009). El diagnóstico de “adicción a videojuegos”: uso, abuso y dependencia. En E. Echeburúa, F., Labrador y E. Becoña (Eds.),
- Funded by European Union Safer Internet plus (2012). “*Investigación sobre conductas adictivas a Internet entre los adolescentes europeos*”. eunetadb.eu/es
- Ministerio del Interior. Instrucción nº 7/2013 de la Secretaría de Seguridad, sobre el “*Plan Director para la Convivencia y Mejora de la Seguridad en los Centros Educativos y sus Entornos*”. http://www.interior.gob.es/documents/642012/1568685/Instruccion_7_2013.pdf/cef1a61c-8fe4-458d-ae0d-ca1f3d336ace
- Molina, J.A. (2011). *SOS...Tengo una adicción*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Telefónica (2014). “*Global Millennial Survey*”. <http://survey.telefonica.com/es/survey-findings/>
- VV.AA. (2013). “*Estudio de vigilancia del crecimiento, alimentación, actividad física, desarrollo infantil y obesidad en España*”. Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Agencia Española de Seguridad Alimentaria y Nutrición, Madrid
- El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes Moncada Jiménez, J. y Chacón Araya, Y. *Universidad de Costa Rica*. 2012, nº 21, pp. 43-49. <http://cnnespanol.cnm.com/2016/12/06/quien-pasa-mas-tiempo-frente-a-una-pantalla-padres-o-adolescentes/#0>
- Oliva Delgado; Hidalgo García; Moreno Rodríguez; Jiménez García; Jiménez Iglesias; Antolín Suárez y Ramos Valverde. Uso y riesgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jóvenes Andaluces *Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla, 2012 y el Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación, Universidad de Sevilla*

- ¿Quién pasa más tiempo frente a una pantalla: padres o adolescentes? [Willms, K.](#) 6 diciembre 2016.
- [Influencia de los videojuegos](#) Resultado de las encuestas a padres de familia sábado, 14 de abril de 2012. <http://influenciadelosjuegos.blogspot.com.ar/2012/04/resultado-de-las-encuestas-padres-de-familia/>
- Los padres encuestados dicen “no” a los videojuegos. <http://portalabn.com.ar/2014/12/22/los-padres-encuestados-dicen-no-a-los-videojuegos/>
- Cuestionario para padres sobre uso de redes sociales. <http://www-psicologiamadrid.es/psicologia-familia/cuestionario-padres-uso-redes-sociales/>
- Encuesta a padres. <http://previnidos.blogspot.com.ar/>
- Niños y Adolescentes: ¿Hay adicción a los ciberjuegos o juegos en red? Pablo C. Alegre De Leo 9-3-05 Buenafuente.com. salud
- Navarro Kuri Ramiro. Cultura Juvenil Y Medios
- Alejandro Gustavo Piscitelli. Los Chicos Se Apropian De La Tecnología, ¿O La Tecnología Se Apropia De Los Chicos? <http://www.oij.org/publica.htm>
- Aroma Digital En Tu PC. La Era De Las Ciberfragancias. (Por Mariela Porrini) 18.03.2004
- Balardini Sergio Alejandro Jóvenes, Tecnología, Participación Y Consumo <http://168.96.200.17/ar/libros//cyg/juventud/balardini.doc>
- [Tecnorrealismo](#) Traducción: [Javier Villate](#) Cuadernos Ciberespacio Y Sociedad N° 1; Enero 1999
- Balardini Sergio Alejandro. Jóvenes E Identidad En El Ciberespacio
- Balardini, Sergio; 2004. De Dee Jays Y Ciberchabones. Subjetividades Juveniles Y Cibercultura. http://www.imjuventud.gob.mx/pdf/rev_joven_es/20/De%20deejays%20y%20ciberchabones,%20Sergio%20Balardini.pdf
- Carrier y Asoc. Información y análisis de mercado. Los adolescentes y el celular. Marzo 2006. Documento de libre disponibilidad. www.carrieryasoc.com
- **Moda Y Juventud** Mario Margulis y Marcelo Urresti
- Enrique Javier Díez gutiérrez (Coordinador) La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos CIDE/Instituto De La Mujer.Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales)CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia) <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Public21.htm>
- Enrique Javier Díez GutiÉrrez Guía didáctica para el análisis de los videojuegos <http://www3.unileon.es/dp/ado/ENRIQUE/Public21.htm>
- Gordo López, Angel. Quirós Ignacio Mecías. Jóvenes y cultura Messenger. Fundación d Eyuda contra las adicciones. INJUVE. Cajá Madrid. http://www.proyectojuventud.com.ar/tics/Jovenes_Cultura_Messenger.pdf
- Papachristos. Bandas globales <http://www.helt.es/expertos/experto.asp?id=2493>
- Margulis Mario y Marcelo Urresti Buenos Aires y los jóvenes: las tribus urbanas
- Balardini Sergio Impacto y transformaciones de la cultura escolar ante la inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación Centro Cultural del Teatro Municipal General San Martín 11 de Julio *Panel: Tecnología y subjetividad juveniles* Subjetividades Juveniles y Tecnocultura – *FLACSO*
- Desarrollo y validación del cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT). Francisco J. Labrador, F.; Villadangos, S.; Crespo, M.; Becoña, E. <http://www.psiquiatria.com/articulos/adicciones/60404/>
- Anales de Psicología. 2013 Oct;29(3):836-847. *Psiquiatra.com* 27/09/2013 *Universidad Complutense de Madrid y Universidad de Santiago de Compostela*
- Informe de resultados los adolescentes y su vinculación con las redes sociales abril 2013 1 abril 2012 – abril 2013 www.qresearch.com.pe
- Efectos psicosociales de los videojuegos Tejeiro Salguero, R. Universidad de Málaga tejeirosalguero@terra.es Manuel Pelegrina del Río Universidad de Málaga Jorge Luis Gómez Vallecillo Universidad de Cádiz *Comunicación*, N° 7, Vol.1, año 2009, PP. 235-250. ISSN 1989-600X
- Análisis de comportamientos relacionados con el uso/abuso de Internet, teléfono móvil, compras y juego en estudiantes universitarios Ruiz-Olivares,R.; Lucena,V.; José Pino,M.; Herruzo,J. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Córdoba y Centro Renacer, Córdoba.
- Impacto y transformaciones de la cultura escolar ante la inclusión de las tecnologías de la información y la comunicación Centro Cultural del Teatro Municipal General San Martín. *Panel: Tecnología y subjetividad juveniles*. Subjetividades Juveniles y Tecnocultura *Sergio Balardini – FLACSO*
- Los chicos se apropian de la tecnología, ¿o la tecnología se apropia de los chicos? Gustavo Piscitelli a *Universidad Nacional de Buenos Aires (UBA)*. Octubre 2002
- Los juegos en línea en los adolescentes. Un estudio cuanti-cualitativo descriptivo y analítico. Arnao, Jorge. CEDRO. Lima Perú 2011
- Prevención de la adicción a videojuegos: eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa PREVTEC 3.1- Clara Marco Puche *Universitat de València* Facultad de Psicología.