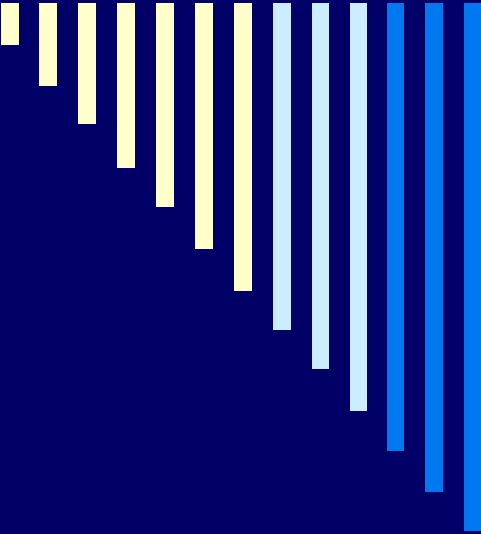



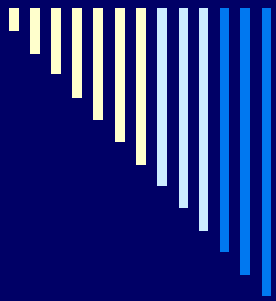
¿Qué juegos tienes?

J.L. Pedreira Massa

Psiquiatra y Psicoterapeuta de Infancia y Adolescencia

Hospital Infantil Universitario Niño Jesús

Universidad Autónoma de Madrid



NUEVAS ADICCIONES INFANTOJUVENILES LA CIBERPATOLOGÍA

ESTUDIO INSTITUTOS CANTABRIA

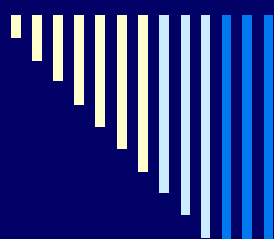
Población 14-18 años. 3º-4º de la ESO

- ***Televisión en todos los domicilios***
- ***En habitación adolescentes***
 - * TV en el 52%***
 - *Ordenador en el 57 %***
 - *Videoconsola en el 38,7%***
 - *Móvil en el 87,2%***
 - *Internet en el 52 %***

ESTUDIO MEDIA PLANING

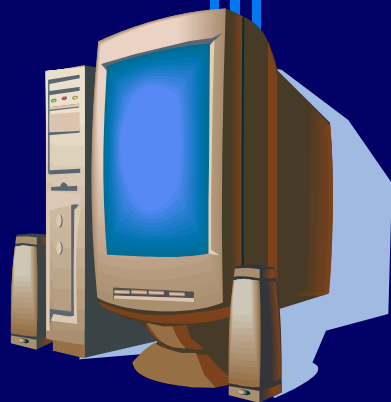
□ ***En Habitación Adolescentes***

- * TV en el 31 %***
- *Ordenador en el 15,4 %***
- *Videoconsola en el 72,5%***
- *móvil- niños entre 11 a 13 años- 33,6%***

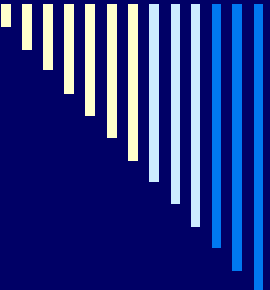


CÓMPUTO HORAS/DÍA

MEDIOS DE PANTALLA

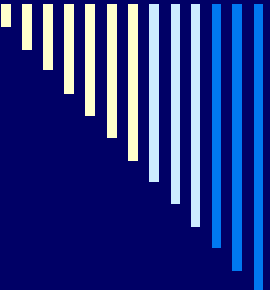


<i>medio comunicación</i>	4 a 12 Años	14 a 18 años
TELEVISIÓN	2 Y MEDIA HORAS/DÍA	>3 HORAS /DÍA
INTERNET		>1 HORA/DÍA
VIDEOCON		> ³ / ₄ HORA/DÍA
<u>TOTAL</u>	2 HORAS Y MEDIA/DÍA	4 -5 HORAS/DÍA



Contenidos psicosociales en los video-juegos: Adicción sin sustancias

- ❑ Auto-competitividad
 - ❑ Tendencia al aislamiento y la repetición
 - ❑ Cada vez ocupa más tiempo (tanto en jugar como en tema de conversación e intercambio), su retirada produce signos de inquietud/ansiedad
 - ❑ Contenidos prioritariamente violentos para solventar dificultades, ganar puntos
 - ❑ Sexistas en la elección de personajes
-



Estadíos evolutivos del desarrollo psicosocial

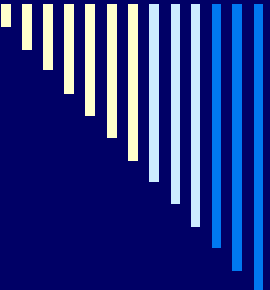
Imitación



Identificación

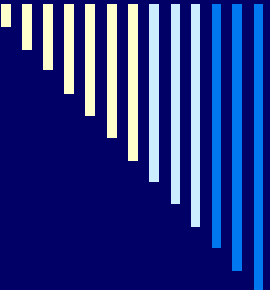


Interiorización



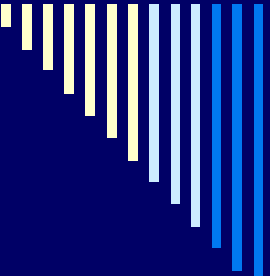
Factores psicosociales favorecedores de comportamientos violentos en infancia y adolescencia

- ❑ Incremento del niñ@ que se hace a sí mism@: Descenso de supervisión y acompañamiento (“S. el niño con la llave al cuello”)
 - ❑ Deficiente utilización de TV, video-juegos: Efecto calmante/sedante
 - ❑ Consolas y PC como factores de riesgo: Violencia para solución de conflictos
 - ❑ Acceso a pornografía: Descenso supervisión y soledad
 - ❑ Acceso a Internet fácil y sin control parental: Ciberacoso
 - ❑ Utilización juegos de rol de forma inadecuada: Diferenciar fantasía/juego y realidad
-



EL CASO PRACTICO

- Recordar algún texto escolar de los que utilizaron con nosotros y que tuviera especial belleza, fuerza o fluidez
 - ¿En los textos actuales se identifican esas características?
 - Plantear este ejercicio a los chic@s: buscar qué textos les atraen y porqué, luego... luego comparar con estos resultados
-

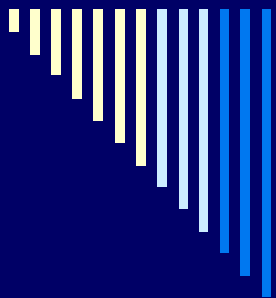


BASES PREVIAS

EL USO ADECUADO DE LOS SISTEMAS
MULTIMEDIA NO SON *INTRÍNSECAMENTE*
MALOS, solo si:

** el contenido de los programas no son
adecuados o perjudiciales por deformación
de la conducta*

**por el uso excesivo de los mismos:*
ADICCIONES



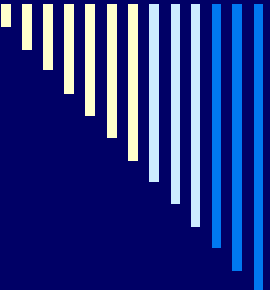
SACAR PROVECHO

SU USO ADECUADO:

**en niños menores de 6 años, CON PROGRAMAS INFANTILES ADECUADOS, sirven para entretener y educar*

**en cualquier edad infantojuvenil:*

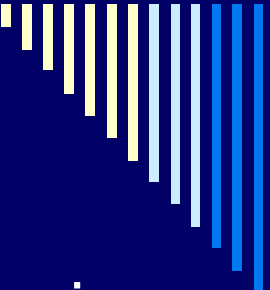
- ☐ *Sirven para afianzar el aprendizaje de lenguas*
 - ☐ *Sirven para crear una percepción adecuada de la realidad*
 - ☐ *Facilitan, Siempre que el uso sea muy moderado y con programas beneficiosos*
- EL ÉXITO ESCOLAR**



CRITERIOS SINTOMÁTICOS ADICCIÓN I

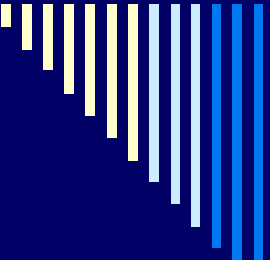
- ☐ *Sentir gran satisfacción y euforia frente a consola*
- ☐ *Pensar en consola mientras se hacen otras cosas*
- ☐ *Mentir sobre el tiempo real que uno pasa con la consola o con un video juego*
- ☐ *Intentar cortar la consola y no conseguirlo*
- ☐ *Estar inquieto o angustiado cuando no se está con la consola*
- ☐ *Descuidar la vida de relación, familiar, escolar,*

**LA PRESENCIA DE TRES DE ESTOS SÍNTOMAS
SUGERIRÍAN ALGÚN TIPO DE DEPENDENCIA**



LO POSITIVO DE LOS VIDEOJUEGOS

- *Desde 1982, los videojuegos son la principal fuente de ingresos de la industria estadounidense del entretenimiento (Dorfman 1983).*
- La Sociedad Americana de Psicología dice:
 - *la complejidad del entorno de los seres es tal que beneficia en los niños entre 6 y 7 años el desarrollo de habilidades intelectuales y de aprendizaje.*
 - *en los niños menores de 8 años, CUANDO EL ENTORNO ES INTERESANTE facilita el desarrollo de su capacidad de análisis, razonamiento y percepción*



LO POSITIVO DE LOS VIDEOJUEGOS

ESTUDIO DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN Universidad Europea.
Madrid

□ *Sobre 2816 encuestados:*

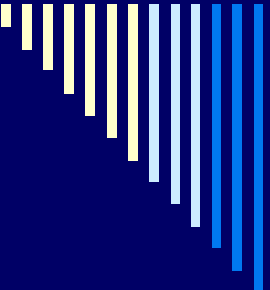
****EL 41 % AFIRMAN HAN AMPLIADO EL CÍRCULO DE AMISTADES, especialmente en niños entre 7 a 13 años.***

****EL 83% AFIRMAN SU RELACIÓN FAMILIAR NO HA VARIADO***

****INCLUSO EL 13 % QUE HA MEJORADO***

****4 de cada 10 DICEN HABER FAVORECIDO SU CAPACIDAD DE TRABAJAR EN EQUIPO***

****HA MEJORADO SU DESTREZA VISUAL***



LO NEGATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS

**** EL PROBLEMA DEL VIDEOJUEGO, en gran medida, ESTÁ EN SU CONTENIDO***

**** LAS OPERACIONES DE MARKETING, FOMENTAN EL CONSUMISMO Y LA COMPETITIVIDAD***

**** LOS RASGOS DE PERSONALIDAD- obsesividad, ansiedad, etc. INCREMENTAN EL RIESGO DE LA ADICCIÓN***

****LAS MANIFESTACIONES SINTOMÁTICAS FUNDAMENTALES SON SEMEJANTES A LAS ADICCIONES A TV o INTERNET***
