



**ORGANISMO ANDINO DE SALUD
CONVENIO HIPÓLITO UNANUE**



WEBINAR

Huérfanos digitales: Una realidad en pandemia

Videojuegos de rol en línea

Mag. Yadira Salas G.
Consultora de Educación Permanente
Organismo Andino de Salud Convenio Hipólito Unanue

01 de julio de 2021



**No
bajemos
la guardia**

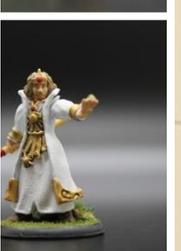
“ Puedes descubrir más sobre una persona en **media hora de juego** que en un año de conversación ”

Platón



Contenido

- Definición.
- Videojuego: trastorno de adicción
- Influencia de los videojuegos en los adolescentes: algunas evidencias.
- ¿Qué juegos juegan los adolescentes y jóvenes "adictos"?
- Pros y los contras de los videojuegos.
- Consejos para los padres, madres y cuidadores.
- Nuevas profesiones.
- A modo de cierre.





Definición

RPG

Role-playing game



Consiste en interpretar un personaje o **alter-ego** imaginario.

Personajes No Jugables



Montaña, Jairo (2020).
Estudios de influencia
de los videojuegos en
los comportamientos de
los adolescentes de 12
a 18 años.



PNJ en los RPG

Interacción social con

PNJ

Personajes No Jugables (PNJ)
Non Player Character (NPC)

-  Personajes creados y controlados por el propio juego con los que el jugador debe relacionarse.
-  Trasfondo social.

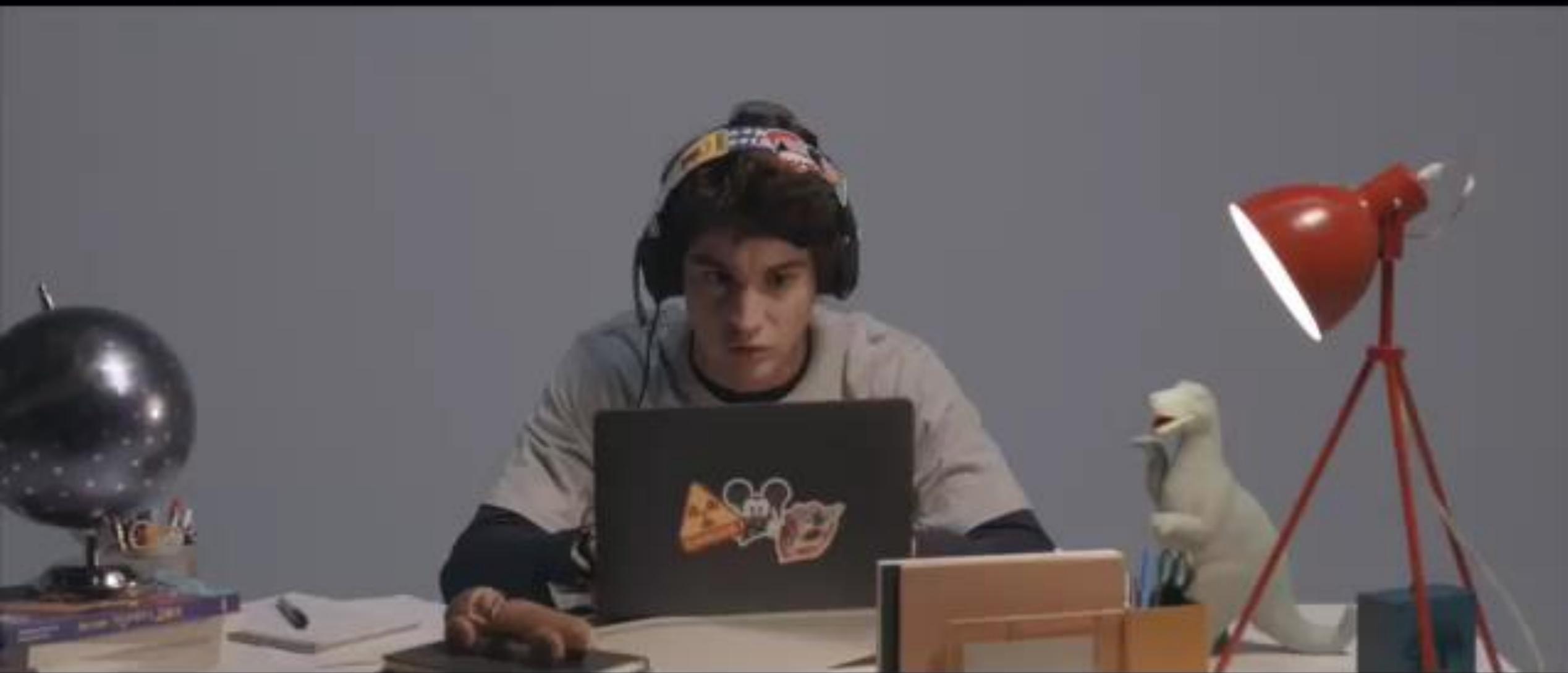


El mundo abierto y la libertad del jugador

**Una inmersiva escapada de la
realidad, el mundo en el que
nos sumergimos sea todo lo
creíble posible para mejorar
dicha experiencia**



Luna, Laura (2021,
25 enero). La
influencia de D&D en
los videojuegos de rol



Gaming disorder



OMS: abuso de los videojuegos como un trastorno

El trastorno del videojuego se ha añadido a la sección relativa a trastornos de adicción.

Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11)



(...) el porcentaje de personas que se ven afectadas por el uso descontrolado de los videojuegos online se sitúa entre el **1% y el 10% en los países occidentales**

Vladimir Poznyak, experto de la OMS



Poit, Elisa (2020, 22 octubre). La adicción a los videojuegos entre los adolescentes.



6C51.0 Trastorno por uso de videojuegos, predominantemente en línea

Todos los ancestros hasta el nivel superior

- 06 Trastornos mentales, del comportamiento y del neurodesarrollo
- Trastornos debidos al consumo de sustancias o a comportamientos adictivos
- Trastornos debidos a comportamientos adictivos
 - 6C51 Trastorno por uso de videojuegos
 - 6C51.0 Trastorno por uso de videojuegos, predominantemente en línea

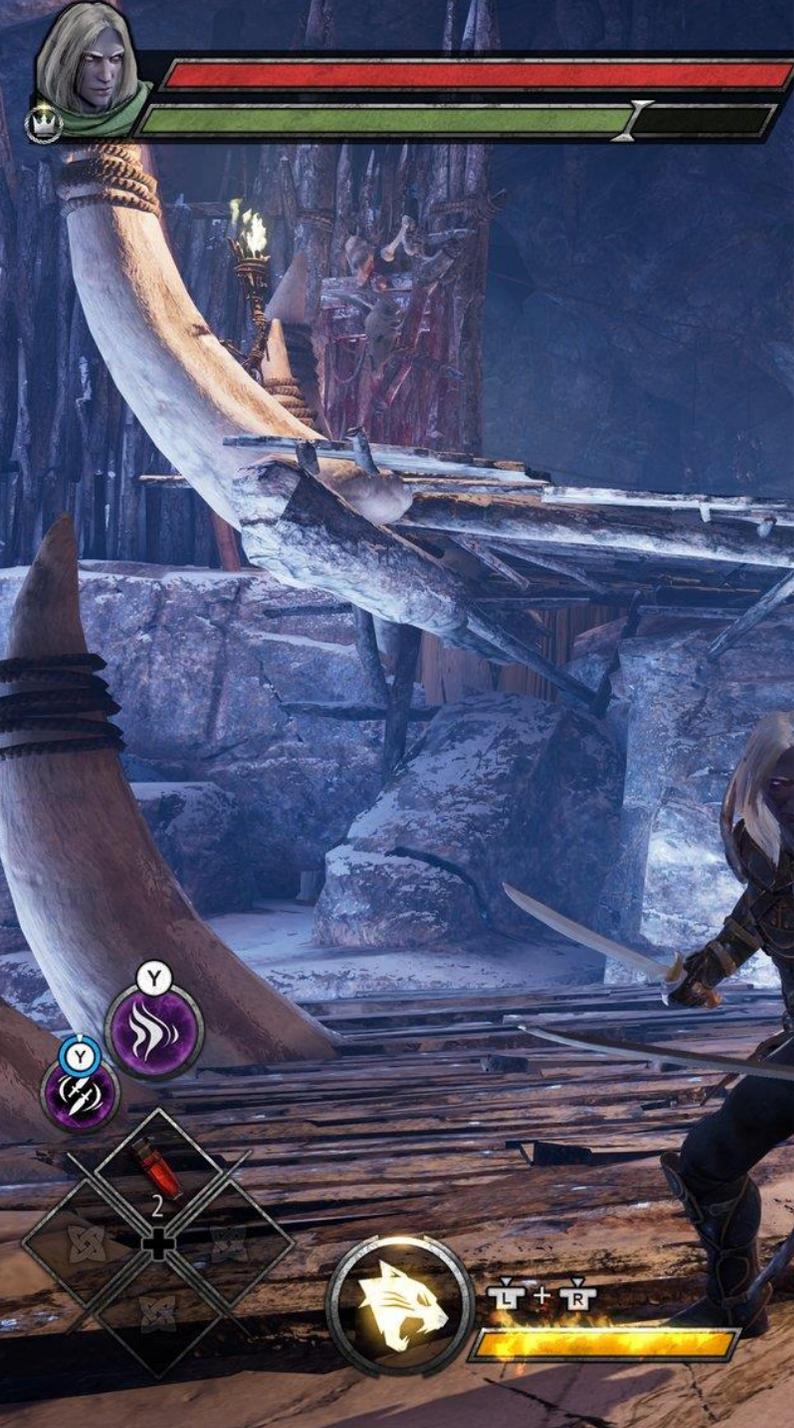
1. Deterioro en el control sobre el juego, por ejemplo: inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto.
2. Incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria;
3. Continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas.



El patrón de comportamiento puede ser continuo o episódico y recurrente (...) es evidente durante un período de al menos 12 meses

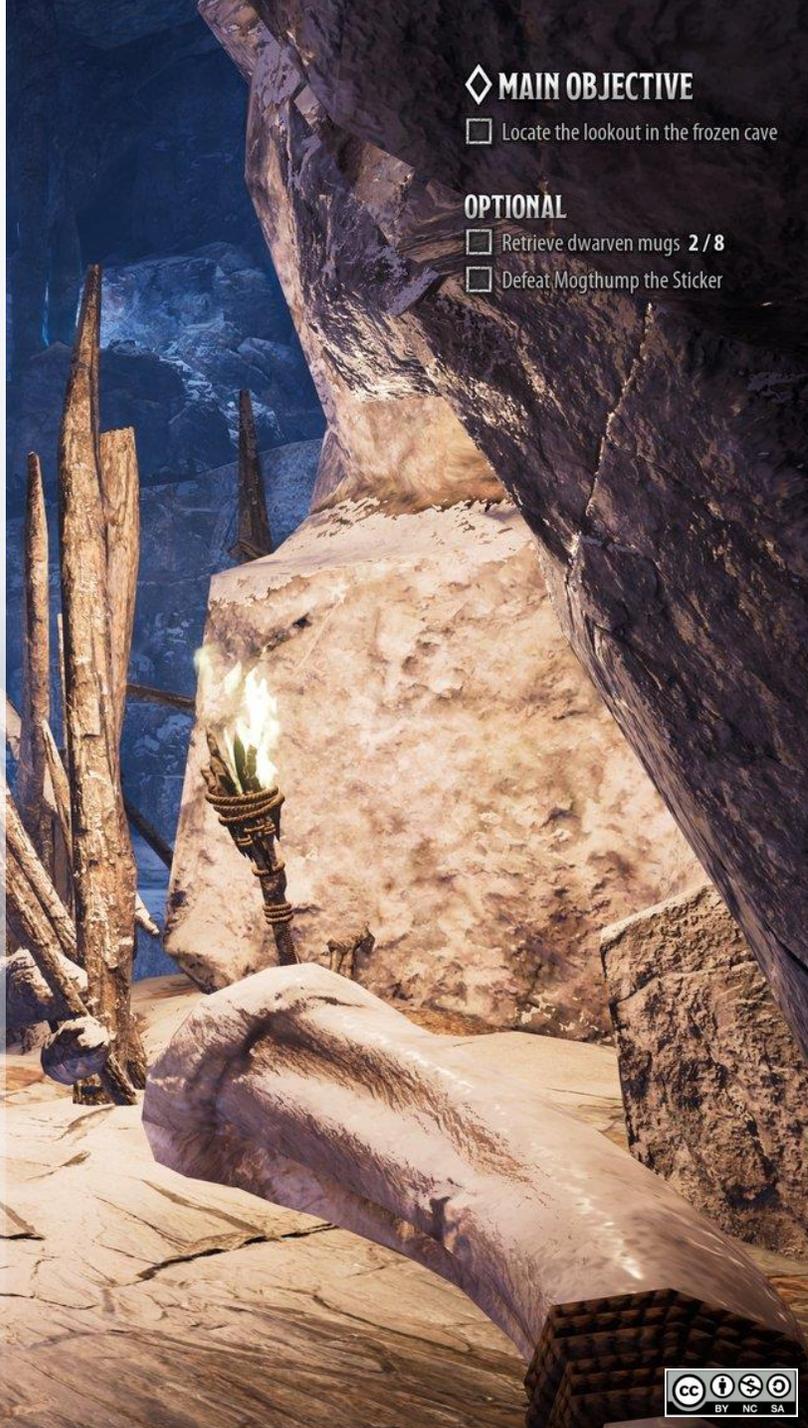
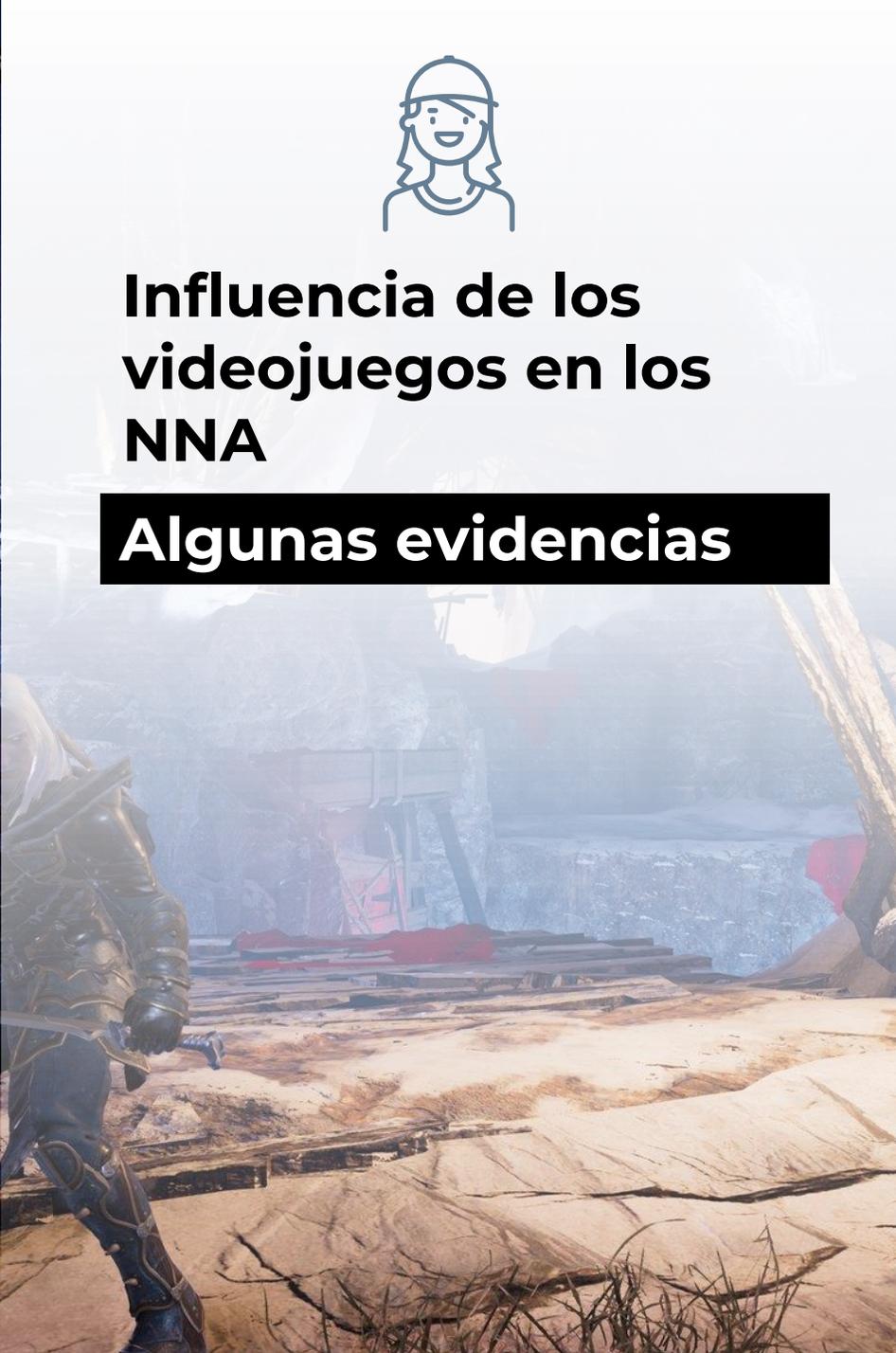


Clasificación Internacional de Enfermedades, 11.a revisión (2021, mayo). OMS



Influencia de los videojuegos en los NNA

Algunas evidencias



◆ MAIN OBJECTIVE

Locate the lookout in the frozen cave

OPTIONAL

Retrieve dwarven mugs 2 / 8

Defeat Mogthump the Sticker





Navarrete-Cardero, L., &
Molina-González, J. L.
(2015). La influencia de
los videojuegos de
contenido apocalíptico en
los adolescentes

Influencia de los videojuegos en los cambios de comportamientos

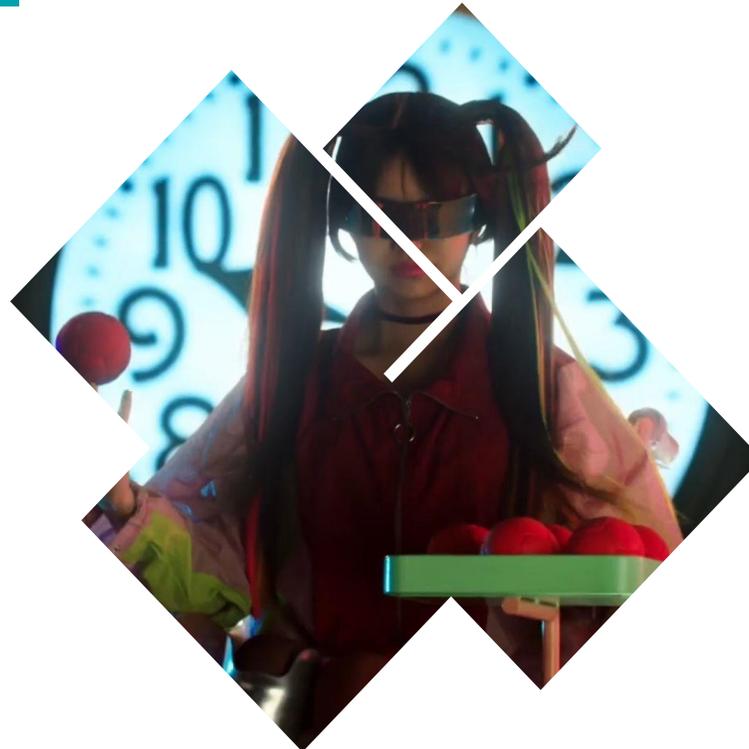
“ Muchos de los universos frecuentados durante la experiencia lúdica ubican a los jugadores en **espacios y tiempos de fantasía**, pero también los arrojan a situaciones dramáticas donde el mundo que conocen ha desaparecido debido a guerras, virus, ataques extraterrestres o hecatombes nucleares



Los videojuegos y los NNA: jugar con la violencia

Enfatizan temas negativos y **promueven:**

- ✘ Matanza de personas o animales.
- ✘ **Uso y abuso de drogas y alcohol.**
- ✘ Comportamiento criminal
- ✘ **Explotación sexual y violencia hacia las mujeres.**
- ✘ Estereotipos raciales, sexuales y de género.
- ✘ Lenguaje obscene.
- ✘



Demasiado tiempo jugando puede **provocar:**

- ✘ Menos tiempo socializando.
- ✘ **Pobres habilidades sociales.**
- ✘ Pérdida del tiempo libre del tiempo en familia.
- ✘ **Menos lectura, sobrepeso.**
- ✘ Disminución del sueño.
- ✘ **Pensamientos y comportamientos agresivos**



Frustración al fracaso en el juego



El estudio demostró que se presentaba un alto nivel en la intolerancia **mayor en las niñas** que en los niños a la frustración ante la pérdida en los videojuegos, recomienda a la institución educativa promover un mejor nivel de desarrollo de las habilidades sociales incluyendo la tolerancia a las frustraciones, el manejo de las emociones y de las conductas agresivas



Torres, Y. (2019).
Tolerancia a la
Frustración en alumnos
que juegan
videojuegos de 5to. y
6to. grado de
Educación Primaria de
la Institución Educativa
de Acción Conjunta
Apóstol San Pedro –
Mala, provincia de
Cañete



Meza-Maya, C. V. &
Lobo-Ojeda, S. M.
(2017). Formación en
valores sociales en
adolescentes que
juegan Grand Theft
Auto V



Formación en valores sociales en adolescentes que juegan Grand Theft Auto V

- ✓ Desaprueban las formas de hacer trampa, importancia al desafío y a superar las misiones.
- ✓ Respeto a las reglas del juego, más allá de las prácticas sociales del relato, se censura al personaje por transgredir las normas sociales y "éticas", hasta llegar al crimen.
- ✓ Rechazo a la tortura, este es un mecanismo del juego. Esta condición prima, incluso, sobre la vida.
- ✓ Traslación de los valores entre el mundo virtual y el mundo real. Posición sobre un comportamiento que en el juego es normal, los participantes no aceptan, es lícita en el juego, resulta contraria a los valores de la vida real.
- ✓ El juego es un mundo de crimen, maldad y los antivalores son la normalidad. En el mundo real: en una sociedad donde el crimen es frecuente, todos terminamos aceptando este fenómeno como normal.



Videjuegos de roles multijugador en línea y hábitos de consumo en NNA

Evidenció:

- ✓ Se derivan prácticas de consumo en el mundo real.
- ✓ Es una inducción al niño en las prácticas de consumo.
- ✓ En el videojuego, como en el mundo real, los personajes se estratifican según la posibilidad adquisitiva.
- ✓ No tener monedas, es pertenecer a un estrato más bajo, estas circunstancias se viven luego entre los amigos con quienes se encuentran en el mundo virtual o en el mundo real.
- ✓ Prestigio entre los amigos.



Meza Maya, C. V.,
Lobo Ojeda, S. M. y
Uscátegui Maldonado,
J. A. (2017). Producir
para consumir:
videojuegos de roles
multijugador en línea y
hábitos de consumo en
niños y adolescentes



La cultura y la vida de las personas fue influenciada a niveles que desde su surgimiento hasta el día de hoy

Existe una cultura donde personas de todas las edades y naciones se reúnen para convivir, hablar y conocer personas con los mismos gustos



Montaña, Jairo (2020). Estudios de influencia de los videojuegos en los comportamientos de los adolescentes de 12 a 18 años.

Videojuegos E3



Rodríguez García, Sandra (2019). El aprendizaje implícito de los videojuegos de rol: Estudio de multicasos etnográfico de videojugadores entre 15 y 17 años.

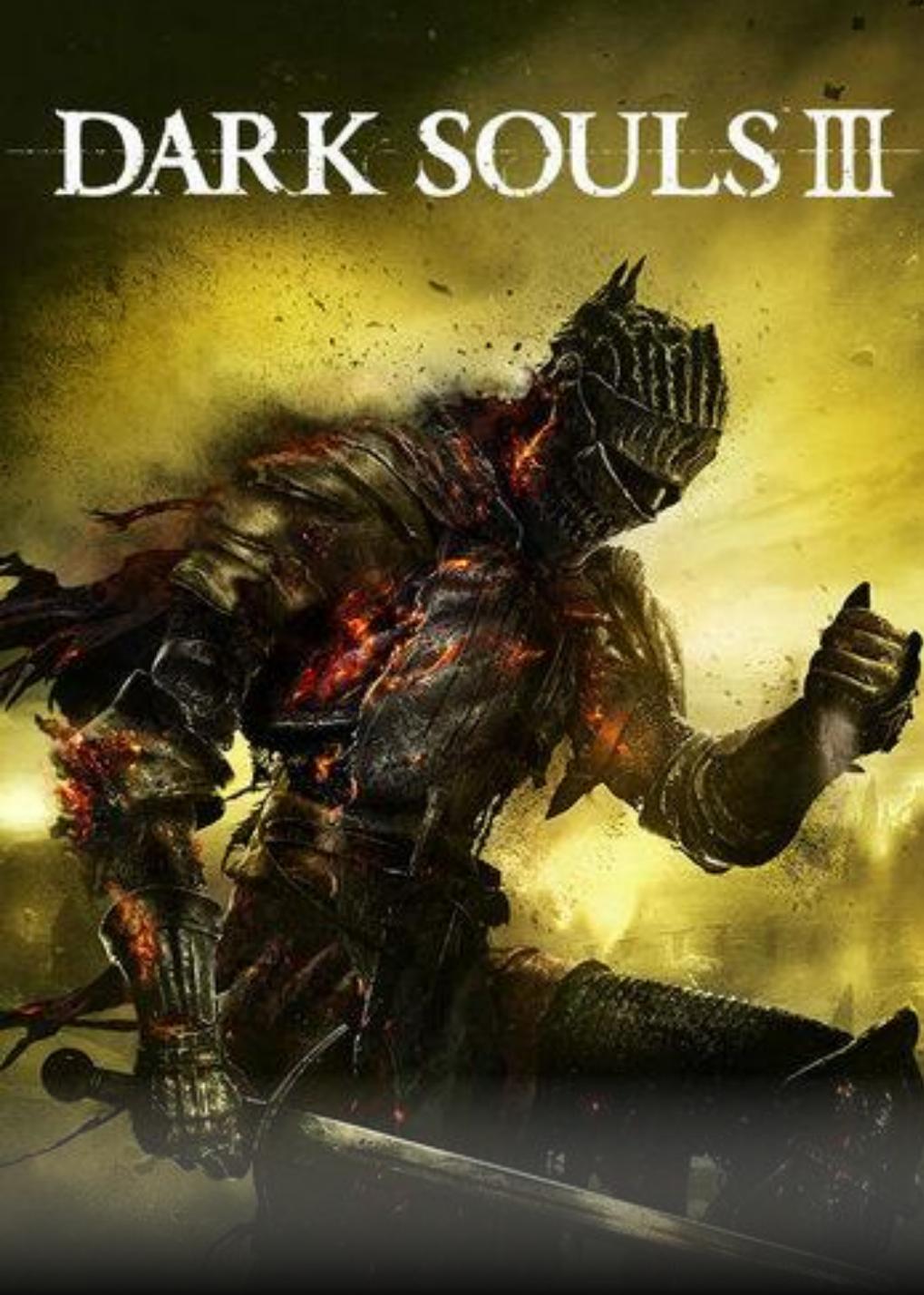
Principios del aprendizaje del videojuego de rol a partir de Dark Souls III

Esta tesis doctoral evidenció:

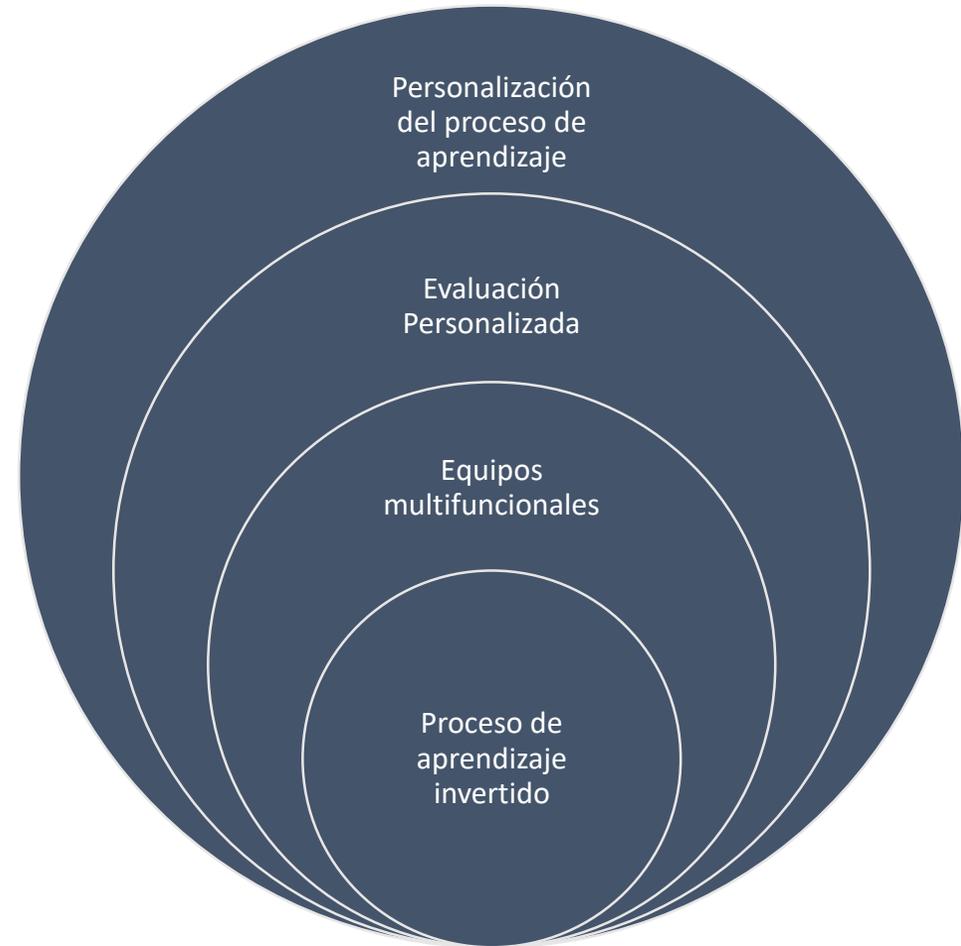
- ✓ Les permite diseñar sus propios procesos de aprendizaje en función de sus necesidades, mediante distintos escenarios, atributos, creación de estrategias, etc. Los participantes son capaces de personalizar el videojuego para adaptarlo a su aprendizaje y estilos de juego.
- ✓ La personalización del aprendizaje, desplegaría el desarrollo de las inteligencias múltiples.

Todo este estudio doctoral confirmaron los supuestos teóricos de que:

- **Los videojuegos de rol promueven aprendizajes implícitos en los jóvenes.**
- **Los videojuegos de rol favorecen el desarrollo de las capacidades y la adquisición de nuevas habilidades de aprendizaje.**



Principios de aprendizaje del videojuego de rol



Rodríguez García, Sandra (2019).



Rodríguez García, Sandra (2019). El aprendizaje implícito de los videojuegos de rol: Estudio de multicasos etnográfico de videojugadores entre 15 y 17 años.

8

motivaciones de los jugadores

La **gamificación** cobra importancia en su relación para el desarrollo y la **adquisición de los aprendizajes** propios



Sensación

Fantasía

Narrativa

Desafío

Socialización

Descubrimiento

Expresión

Sumisión



Rodríguez García, Sandra (2019). El aprendizaje implícito de los videojuegos de rol: Estudio de multicasos etnográfico de videojugadores entre 15 y 17 años.

Beneficios de jugar RPG



Educativo:

- Accede a la información de forma significativa.
- Cálculo mental, la riqueza expresiva, fijación de conocimiento y la destreza para tomar notas.
- promoción de la lectura como medio recreativo y didáctico.



Social:

La empatía, la comunicación y la tolerancia al fomentar el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad.



Salud:

Terapias ambientados en un contexto fantástico, ayudó a niños de entre 8 y 9 a **desarrollar capacidades de cooperación mutua**

Temas fantásticos para **desarrollar la escritura creativa**, porque **ampliaron su vocabulario** y **organización de estructuras verbales**.

¿Percepciones sobre los videojuegos?

¿Los videojuegos afectan negativamente a los adolescentes?

Lo importante es lo que se hace con ellas y saber identificar los efectos que tienen en nuestra vida.

Las variables tienen relevancia

Edad, tiempo de uso, temáticas que aborda el juego y hasta las características de los usuarios

Principales preocupaciones

Tiempo que se le dedica al juego y el grado de involucramiento con los roles y personajes del mismo.

Conversaciones con adultos y compañeros desconocidos.



Melamed, Irene (2020, 11 diciembre). ¿Cómo afectan los videojuegos a los adolescentes?

¿Qué juegos juegan los adolescentes y jóvenes "adictos"?



Brühwiler, Karl (2016, 5 marz). Verschiedene Games / verschiedene Gamer – Fakten und Überlegungen zum Onlinesuchtverhalten Jugendlicher.

World of Warcraft
Guild wars
Final Fantasy Online
The Elder Scrolls Online

→ tienen la mayor proporción de jugadores adictos



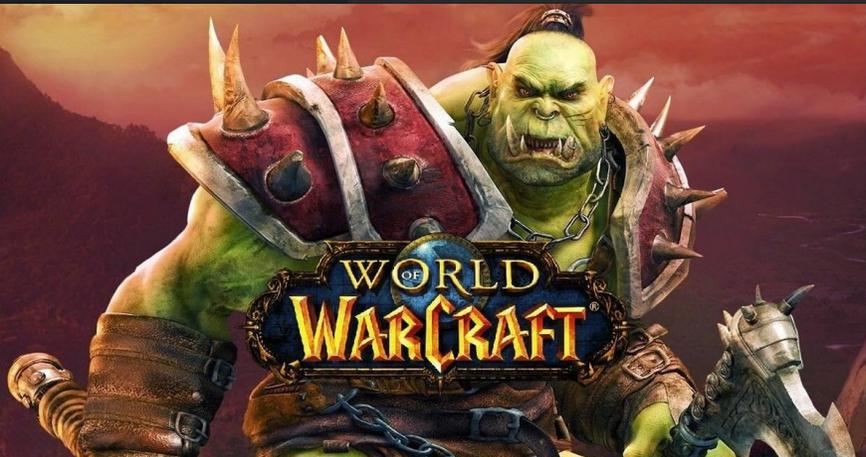
Los solitarios encuentran una red social



Cuanto más juegues, mayor será tu estatus social



Los adolescentes que son tímidos e inseguros pueden conectarse mejor con las personas en línea



¿Por qué un adolescente disfruta de ser tan antisocial y agresivo en los videojuegos?

Poco espacio para el desarrollo de **una agresividad sana y canalizada** que ayude a afirmarse en la vida y en el trabajo, a defenderse y a **encontrar su lugar en la sociedad.**

A los jóvenes **les gusta medir su fuerza** y quieren sentirse **fuertes y poderosos.**



Brühwiler, Karl (2016, 5 marz). Verschiedene Games / verschiedene Gamer – Fakten und Überlegungen zum Onlinesuchtverhalten Jugendlicher.





Brühwiler, Karl (2016, 5 marz). Verschiedene Games / verschiedene Gamer – Fakten und Überlegungen zum Onlinesuchtverhalten Jugendlicher.

¿Los "juegos asesinos" vuelven agresivos a los adolescentes?

Muchos adolescentes pueden dejar de lado la frustración con los juegos de disparos. **A corto plazo**, muchos videojuegos tienen un **carácter "activador" en el sistema nervioso**, los jóvenes tienden a irritarse poco después de jugar.

Los padres, madres y cuidadores notan **cuando algo anda mal con sus adolescentes:**

Tomen en serio sus instintos y actúa en consecuencia.

¿Cuáles son los pros y los contras de los videojuegos?



Oportunidades

- ✓ Pensamiento en red, estrategias e inteligencia de resolución de problemas complejos.
- ✓ Técnica de relajación.
- ✓ Válvula para la agresión.
- ✓ Experiencia de fuerza, competencia, poder.
- ✓ Creatividad.
- ✓ Probar otros roles.



Riesgos

- ✗ Liberar permanentemente las hormonas de la felicidad (riesgo de adicción).
- ✗ Sobre estimulación del sistema nervioso
- ✗ Influencia negativa en el sistema de valores.
- ✗ Sedentarismo.
- ✗ Descuido de las prioridades diarias.
- ✗ Emociones positivas en el presionar un botón (evasión de emociones negativas)



Consejos para los padres, madres y cuidadores

- ✓ Seleccionar los juegos adecuados, tanto en **contenido como en nivel de desarrollo**.
- ✓ **Jugar videojuegos con sus hijos** para compartir la experiencia y discutir el contenido del juego.
- ✓ **Establecer reglas** claras sobre el contenido del juego y **el tiempo de juego**, tanto dentro como fuera del hogar.
- ✓ **Monitorear las interacciones en línea** y advertir a los niños sobre los peligros potenciales de los contactos de Internet mientras juegan en línea.
- ✓ Permitir que se jueguen videojuegos **solo en las áreas públicas de la casa**, no en el dormitorio del niño.
- ✓ **Hacer cumplir los límites de tiempo** total frente a la pantalla.
- ✓ Asegurarse de que **los videojuegos solo se jueguen después de la tarea**.
- ✓ **Fomentar la participación en otras actividades**, particularmente actividades físicas.

Si continúa teniendo inquietudes sobre los hábitos de juego de su hijo tiene dificultades con el estado de ánimo o el comportamiento, pídale al pediatra, médico de familia que le ayude a coordinar una derivación a un profesional de salud mental capacitado y calificado.



American Academy
of child & adolescent
psychiatry N° 91,
junio 2015,





Aragón TV ✓
@aragontv

...

Las nuevas profesiones y profesionales del futuro serán los protagonistas del [@AragonEsOhio](#) de este lunes.

Bajo el título "Una nueva era" el programa se adentrará en trabajos tan novedosos como el de gamer, influencer, asesor de bitcoin o Brand manager de tienda online.



dreig (Dolors Reig) ✓
@dreig

...

Jardinero de minecraft y entrenador de avatares, nuevas profesiones de futuro

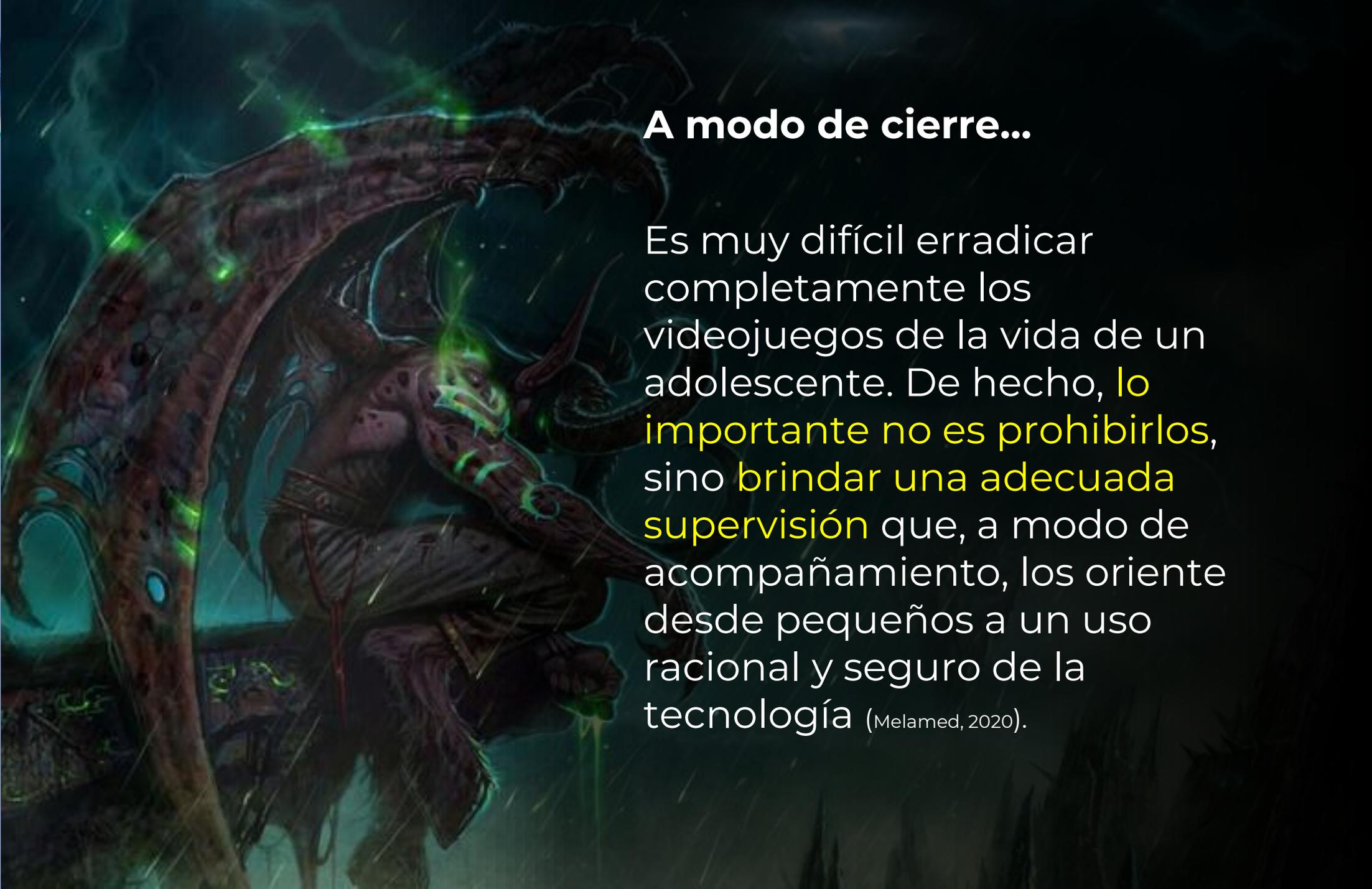


Jardinero de Minecraft y entrenador de avatares: según el gobierno de España, ... Dentro de unos 30 años, cuando alguien pregunte "¿A qué te dedicas?", es posible que más de uno pueda responder que es un jardinero de Minecraft, un... [vidaextra.com](#)



Algunas conclusiones

- La adicción a los videojuegos es un desorden de salud mental.
- El enfrentamiento a la **frustración como factor** que los jóvenes tienen que tomar en cuenta en su desarrollo y manejo emocional.
- Si bien existen algunas consecuencias del uso excesivo, **algunos juegos pueden promover el aprendizaje**, la resolución de problemas, entre otros.
- Existen otros factores que contribuyen más al comportamiento agresivo que los videojuegos (**la calidad de las relaciones con los padres, la capacidad de controlar los propios impulsos, los trastornos mentales**).



A modo de cierre...

Es muy difícil erradicar completamente los videojuegos de la vida de un adolescente. De hecho, **lo importante no es prohibirlos, sino brindar una adecuada supervisión** que, a modo de acompañamiento, los oriente desde pequeños a un uso racional y seguro de la tecnología (Melamed, 2020).



Melamed, Irene
(2020, 11
diciembre).
¿Cómo afectan
los videojuegos a
los adolescentes?



Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador, Perú y Venezuela
Cada vez más juntos por el derecho a la salud

GRACIAS

@yadirum
Yadirum@gmail.com



Referencias Bibliográficas

- AACAP American Academy of child & adolescent psychiatry (2015, june). Video Games and Children: Playing with Violence. No. 91; June 2015. https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx
- Brühwiler, Karl (2016, 5 marz). Verschiedene Games / verschiedene Gamer – Fakten und Überlegungen zum Onlinesuchtverhalten Jugendlicher. <https://gamesucht.com/verschiedene-games-verschiedene-gamer-fakten-und-ueberlegungen-zum-onlinesuchtverhalten-jugendlicher/>
- EcuRed: Enciclopedia Cubana https://www.ecured.cu/Videojuego_de_rol
- Luna, Laura (2021, 25 enero). La influencia de D&D en los videojuegos de rol https://as.com/meristation/2021/01/25/reportajes/1611566655_269434.html
- Melamed, Irene (2020, 11 diciembre). ¿Cómo afectan los videojuegos a los adolescentes?. Mejor con Salud [Blog] <https://mejorconsalud.as.com/como-afectan-los-videojuegos-a-los-adolescentes/>
- Meza-Maya, C. V. & Lobo-Ojeda, S. M. (2017). Formación en valores sociales en adolescentes que juegan Grand Theft Auto V. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 15 (2), pp. 1051-1065. DOI:10.11600/1692715x.1521726012017
- Montaña, Jairo (2020). Estudios de influencia de los videojuegos en los comportamientos de los adolescentes de 12 a 18 años. Facultad de Psicología. Universidad cooperativa de Colombia. https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/18300/1/2020_influencia%20videojuegos_comportamientos.pdf
- Navarrete-Cardero, L., & Molina-González, J. L. (2015). La influencia de los videojuegos de contenido apocalíptico en los adolescentes/The influence of video games with apocalyptic content in adolescents. Arte, Individuo y Sociedad, 27(2), 161-178. <https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/1713931742?accountid=44394>
- Poit, Elisa (2020, 22 octubre). La adicción a los videojuegos entre los adolescentes. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20200519/481153978057/adiccion-videojuegos-transtorno-oms-adolescentes.html>
- <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/338347362>
- Rodríguez García, Sandra (2019). El aprendizaje implícito de los videojuegos de rol: Estudio de multicasos etnográfico de videojugadores entre 15 y 17 años. Universitat de Barcelona. Facultat de Belles Arts [Tesis Doctorado Artes y Educación]
- OMS - Organización Mundial de la Salud (2021, mayo). Clasificación Internacional de Enfermedades, 11.a revisión. <https://www.tdx.cat/handle/10803/668483#page=14>
- Villafranca, D (2019) La E3 abre sus puertas mirando al futuro de los videojuegos: VIDEOJUEGOS E3 (previsión). (2019, Jun 11). EFE News Service Retrieved from <https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/2238147305?accountid=44394>