

LAS NUEVAS ADICCIONES

EL JUEGO PATOLÓGICO Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS



ALGUNOS DATOS

EL ALCANCE DE INTERNET, EL TELÉFONO MÓVIL Y LOS VIDEOJUEGOS EN NUESTRAS VIDAS.

EXTENSIÓN DE LAS NN. TT.

□ INTERNET: 1.000.000.000.000 Webs en Google – Julio 2008

	MUNDO	EUROPA
TOTAL DE USUARIOS	1.596.000.000	393.000.000
PAÍSES CON MAYOR NÚMERO DE USUARIOS	CHINA	298.000.000
	EE.UU.	227.200.000
	JAPÓN	94.000.000
PAÍSES CON MAYOR USO	GROENLANDIA	90%
	HOLANDA	82%
	NORUEGA	86%

INTERNET EN ESPAÑA

□ EXTENSIÓN

Población: 40.500.000	Usuarios: 27.000.000
Viviendas : 15.000.000	Acceso a Internet: 51%
Hogares con ADSL: 8.000.000	

□ USO DE INTERNET

LOS USUARIOS PASAN EL 30% DE SU TIEMPO LIBRE EN INTERNET	
UTILIZAN EL CORREO	85% de Usuarios
MENSAJERÍA INSTANTÁNEA	52%
BUSCAN INFORMACIÓN	97%
JUGAR ONLINE	34%

❑ TELÉFONO MÓVIL

- ❑ 3.300 Millones de Teléfonos Móviles en Todo el Mundo.
- ❑ 2.600 Millones de Usuarios.

DISTRIBUCIÓN POR POBLACIÓN	
86%	PAÍSES INDUSTRIALIZADOS
34 %	PAÍSES EN DESARROLLO
8%	PAÍSES MENOS AVANZADOS

TELÉFONOS MÓVILES EN ESPAÑA

□ EXTENSIÓN

POBLACIÓN TOTAL	83% TIENE AL MENOS 1
14-25 AÑOS	95% “ “
MAYORES DE 66 AÑOS	44% “ “

□ USO

LLAMADAS AL DÍA	53% < 4 - 5% > 10
SMS	70%
CÁMARA	50%
VIDEOS Y JUEGOS	33%
INTERNET (Melodías-Juegos)	33%
CNC.: Dic. 2008 se enviaron 6.400.000.000 SMS	
MÓVIL CON TV: 250.000 USUARIOS	

❑ VIDEOJUEGOS

2007 - VENTA DE CONSOLAS EN TODO EL MUNDO	
PS2	118 Millones
XBox	25 Millones
Wii	20 Millones

VIDEOJUEGOS MÁS VENDIDOS DE LA HISTORIA	
MARIO BROS	193 Millones
POKÉMON	155 Millones
LOS SIMS	100 Millones

VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA

□ USUARIOS:

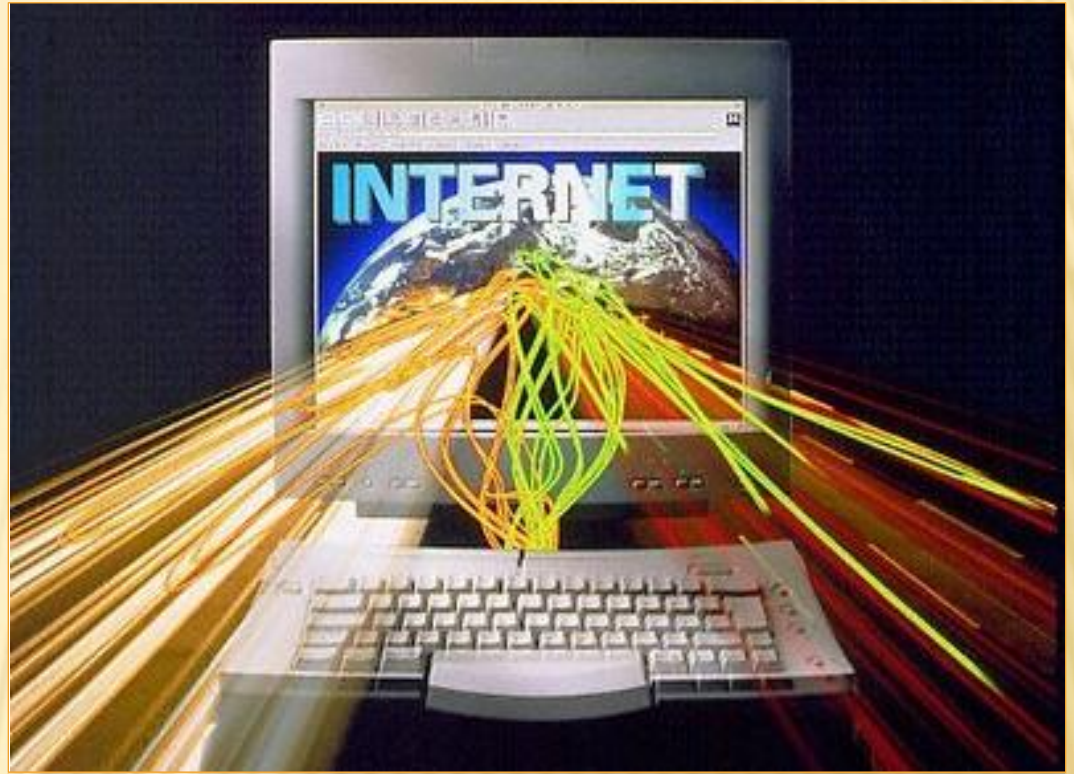
TODOS	1 VEZ
90% 12-35 AÑOS	+1



□ VENTAS:

- 1500 Millones € en 2008

LOS MÁS VENDIDOS Y SU EDAD MÍNIMA	
1. WII PLAY	3+
2. WI FIT	3+
3. MARIO KART	3+
4. RESIDENT EVIL	18+
5. EL PROF. LAYTON	7+
6. TRIVIAL PURSUIT	3+
7. FIFA 09	3+



EL DESARROLLO DE ADICCIONES TECNOLÓGICAS

INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS: NUEVAS FORMAS DE ADICCIÓN

JUEGO PATOLÓGICO E INTERNET

- ❑ CIFRAS A TENER EN CUENTA:
- ❑ 48% DE LOS USUARIOS NAVEGA 4-6 HORAS AL DÍA.
- ❑ 61% UTILIZAN LOS FOROS DE DEBATE PARA RELACIONARSE.
- ❑ 84% UTILIZA REDES P2P DE DESCARGAS (eMule, BitTorrent,...)
- ❑ 60% BUSCAN INFORMACIÓN Y UTILIZAN REDES SOCIALES (TUENTI, FACEBOOK).
- ❑ 34% USUARIOS JUEGA ONLINE.
- ❑ 6% UNIVERSITARIOS: USO ABUSIVO DE INTERNET.
- ❑ **100% DE 18-35 AÑOS SE CONECTA DIARIAMENTE.**
- ❑ **5 - 10 % USUARIOS SON ADICTOS A INTERNET.**
- ❑ **3% JUGADORES PATOLÓGICOS SON ADICTOS A INTERNET.**

JUEGO DE APUESTAS ONLINE

- ❑ 2008: **2002 PORTALES** DE JUEGOS DE AZAR EN LA RED
- ❑ 691 DE CASINOS ONLINE
- ❑ 500 DE PÓKER
- ❑ 290 BINGOS
- ❑ 375 DE APUESTAS DEPORTIVAS
- ❑ GANANCIA TOTAL : **13.500 Millones de Dólares en 2008**

The screenshot displays the Casino770 website interface. At the top, there is a navigation menu with links for ACCUEIL, MEMBRE, S'INSCRIRE, PROMOTIONS, LE GROUPE, CONTACT, AIDES, REGLES, APERCU, BLOG, and flags for France, Spain, and the UK. Below the navigation is the Casino770 logo and a search bar. The main content area features a large banner for 'PREMIERE VISITE ?' with a 'TOTAL JACKPOT : 5,698,030.38 EUR'. A central image of a woman holding dice is accompanied by a '400€ BONUS AU PREMIER DÉPÔT' offer. To the left, there are sections for 'SLOT VIDEO BONUS LOTTO' and 'Actualités' with news snippets. To the right, a grid of game icons includes 'SLOTS', 'VIDEO POKER', 'VIDEO BONUS', 'BLACK JACK', 'ROULETTE', 'LA BOULE', 'LES TABLES', and 'STUD POKER'. The bottom of the page contains a footer with contact information and a note about the website's compatibility and security.

EL RETO DE INTERNET

□ VENTAJAS:

1. INFORMACIÓN
2. RAPIDEZ GESTIONES
3. COMUNICACIÓN
4. COMERCIO
5. EDUCACIÓN
6. ENTRETENIMIENTO
7. ...

× DESVENTAJAS

1. REDUCCIÓN DEL CÍRCULO SOCIAL.
2. AMISTADES MÁS LIMITADAS.
3. PUEDE AFECTAR AL BIENESTAR PSICOLÓGICO.

ADICCIONES PSICOLÓGICAS, SIN DROGA

- ❑ **DSM-IV: INCLUIDAS COMO TRASTORNOS DEL CONTROL DE LOS IMPULSOS.**
- ❑ **ECHEBURÚA Y CORRAL (1994): TODA CONDUCTA NORMAL PLACENTERA ES SUSCEPTIBLE DE CONVERTIRSE EN ADICTIVA.**
- ❑ **GRIFFITHS (1998): ADICCIÓN DEBE CUMPLIR**
 1. **SALIENCIA** – Domina sentimientos, pensamientos y conducta.
 2. **MODIFICACIÓN DEL HUMOR** – Consecuencia de la actividad.
 3. **CONFLICTO** – Interno o con otras personas.
 4. **TOLERANCIA** – Incremento de actividad para lograr mismo efecto.
 5. **SÍNDROME DE ABSTINENCIA** – Reducción o interrupción lo producen.
 6. **RECAÍDA** – Tendencia a volver a los patrones tempranos de conducta.

ADICCIÓN SIN DROGAS O PSICOLÓGICA

DESARROLLO - MANTENIMIENTO



ADICCIÓN A INTERNET

- ❑ GOLDBERG (1995) – **DESORDEN DE ADICCIÓN A INTERNET (IAD).**
- ❑ MORAHAN-MARTIN Y SCHUMACKER (1997) – **USO COMPULSIVO DE INTERNET.**
- ❑ YOUNG Y RODGERS (1998) – **USO PATOLÓGICO DE INTERNET.**
- ❑ GRIFFITHS (1997) – **ADICCIONES TECNOLÓGICAS, NO QUÍMICAS.**
 1. PASIVAS – Televisión.
 2. ACTIVAS – Videojuegos, o Internet.
- ❑ INTERNET PODRÍA SER EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS **UN MEDIO O LUGAR** DONDE ALIMENTAR **OTRAS ADICCIONES:**
 1. Sexo.
 2. Juego patológico.
 3. Parafilias.

CRITERIOS DIAGNÓSTICOS (IAD) – IVAN GOLDBERG (1995)

- ❑ PATRÓN DESADAPTATIVO DE USO, CON DETERIORO O MALESTAR DURANTE 12 MESES EXPRESADO POR **3 O MÁS ÍTEMS**:
 1. **TOLERANCIA.**
 2. **ABSTINENCIA.**
 3. ACCESO A INTERNET POR **PERÍODOS DE TIEMPO MÁS LARGOS** DE LO QUE SE PRETENDÍA INICIALMENTE.
 4. DESEO PERSISTENTE O **ESFUERZOS INFRUCTUOSOS** DE CONTROLAR O INTERRUMPIR EL USO.
 5. MUCHO **TIEMPO EN ACTIVIDADES RELACIONADAS** CON EL USO DE INTERNET.
 6. **ACTIVIDADES SOCIALES, OCUPACIONALES O RECREATIVAS SE DEJAN O REDUCEN.**
 7. INTERNET **SE CONTINÚA UTILIZANDO** A PESAR DE SABER QUE SE TIENE UN PERSISTENTE **PROBLEMA FÍSICO, SOCIAL, OCUPACIONAL O PSICOLÓGICO** CAUSADO O EXACERBADO POR EL USO DE INTERNET (privación de sueño, dificultades de pareja, impuntualidad, abandono de los deberes profesionales, o sentimientos de abandono de personas significativas).

CRITERIOS DIAGNÓSTICOS – **DRA. KIMBERLY YOUNG (1996)**

- ❑ ¿PREOCUPACIÓN POR INTERNET?
- ❑ ¿NECESIDAD DE INCREMENTAR EL TIEMPO DE USO?
- ❑ ¿ESFUERZOS INFRUCTUOSOS POR CONTROLAR O REDUCIR EL USO?
- ❑ ¿INQUIETO, MALHUMORADO, DEPRIMIDO O IRRITABLE AL REDUCIR O DETENER EL USO?
- ❑ ¿SE QUEDA CONECTADO MÁS TIEMPO DEL PREVISTO?
- ❑ ¿RELACIÓN SIGNIFICATIVA, TRABAJO, U OPORTUNIDAD EN PELIGRO POR EL USO DE INTERNET?
- ❑ ¿MIENTE A LA FAMILIA, TERAPEUTA U OTROS PARA OCULTAR SU GRADO DE IMPLICACIÓN?
- ❑ ¿USA INTERNET COMO MEDIO DE EVASIÓN DE LOS PROBLEMAS O ALIVIO DEL ESTADO DE ÁNIMO?

–5 O MÁS RESPUESTAS AFIRMATIVAS SIGNIFICAN ADICCIÓN.–

CONSECUENCIAS NEGATIVAS

- ❑ PRIVACIÓN DE SUEÑO: Fatiga, Debilitación del sistema Inmunitario, Deterioro general de la Salud.
- ❑ DECREMENTO DE LA COMUNICACIÓN: Con la Familia, Reducción del Círculo Social, Aumento de la Soledad.
- ❑ Relación **DEPRESIÓN** ↔ **ADICCIÓN A INTERNET.**
- ❑ CAMBIOS PSICOLÓGICOS NEGATIVOS:
 1. ALTERACIONES DEL HUMOR.
 2. ANSIEDAD.
 3. IMPACIENCIA.
 4. IRRITABILIDAD.
 5. ESTADO ALTERADO DE CONCIENCIA.
- ❑ AISLAMIENTO DEL ENTORNO (Familiar, Académico y Profesional).



LA FORMACIÓN DEL HÁBITO

(GREENFIELD, 1999)

❑ **POTENCIAL ADICTIVO DE INTERNET:**

1. VELOCIDAD.
2. ACCESIBILIDAD.
3. INTENSIDAD.

❑ **SENTIMIENTOS ADICTIVOS DE LOS USUARIOS:**

1. INTIMIDAD.
2. DESINHIBICIÓN.
3. PÉRDIDA DE ATADURAS.
4. ALTERACIÓN DEL TIEMPO (+ ó -)
5. SENTIRSE FUERA DE CONTROL.

(YOUNG, 1997)

▪ **REFUERZOS Y MECANISMOS PSIC.:**

1. APLICACIONES ADICTIVAS. Adictos: específicas para socializar.
2. APOYO SOCIAL.
3. SATISFACCIÓN SEXUAL.
4. CREACIÓN DE UNA PERSONALIDAD FICTICIA.
5. PERSONALIDADES REVELADAS.
6. RECONOCIMIENTO Y PODER.

EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS LA ADICCIÓN CUBRE UN **DÉFICIT EN LA PERSONALIDAD DEL ADICTO.**

EL ADICTO A INTERNET

(ECHEBURÚA, 1998): **NECESIDADES BÁSICAS CUBIERTAS POR LA RED:**

1. ESTIMULACIÓN SOLITARIA
(Información, videos, juegos,...)
2. BÚSQUEDA DE INTERACCIÓN SOCIAL.

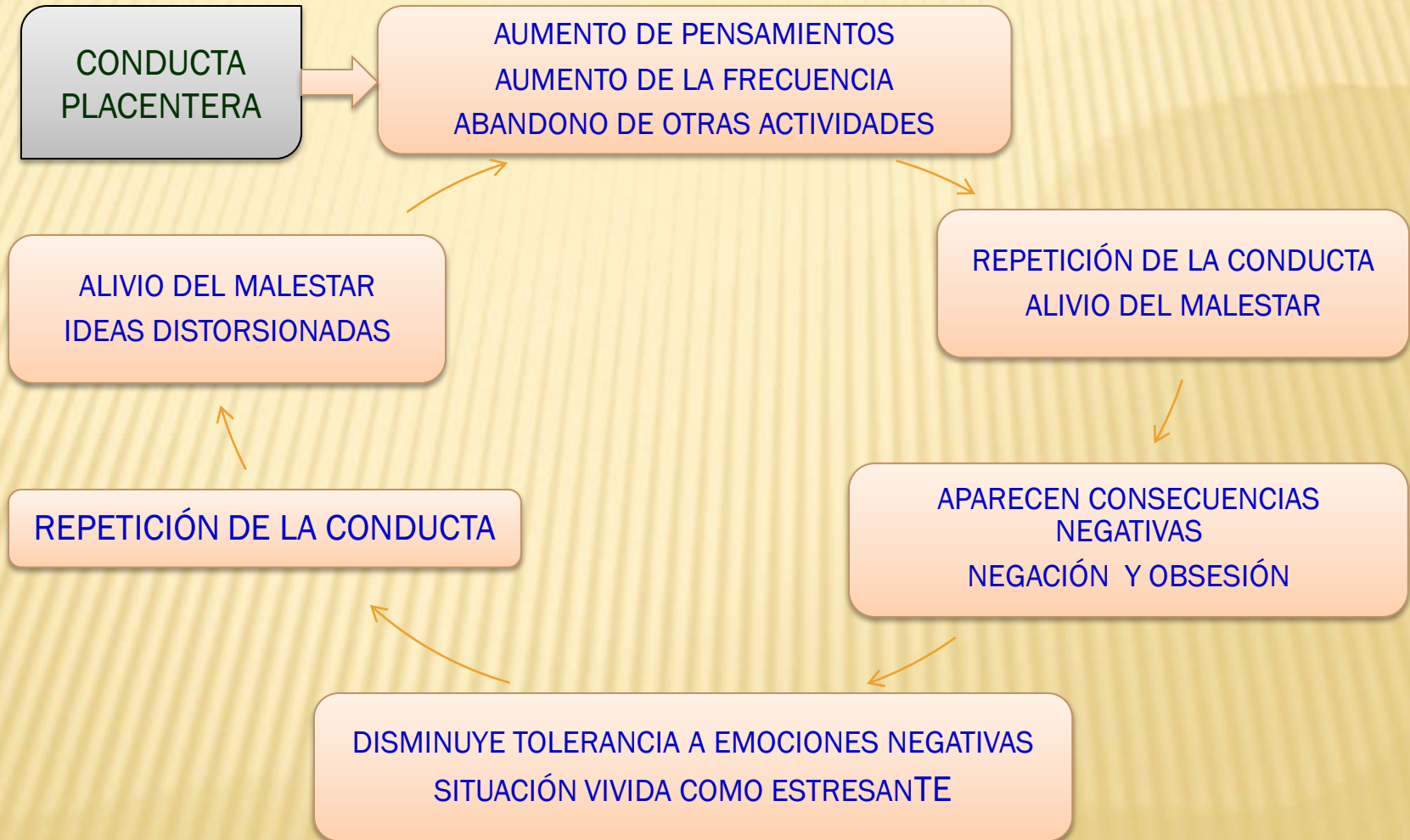
EL ADICTO SUELE SER:

1. JOVEN.
2. VARÓN.
3. CON ALTO NIVEL ADUCATIVO.
4. HÁBIL CON LA TECNOLOGÍA.
5. ¿TIMIDEZ?

(ECHEBURÚA, 1999): **FACTORES DE RIESGO.**

- **DÉFICITS DE PERSONALIDAD:**
 1. INTROVERSIÓN.
 2. BAJA AUTOESTIMA.
 3. BÚSQUEDA DE SENSACIONES.
- **DÉFICIT EN RELACIONES INTERPERSONALES:**
 1. TIMIDEZ.
 2. FOBIA SOCIAL.
- **DÉFICITS COGNITIVOS:**
 1. FANTASÍA DESCONTROLADA.
 2. ATENCIÓN DISPERSA.
 3. DISTRAIBILIDAD.
- **ALTERACIONES PSICOPATOLÓGICAS:**
 1. OTRAS ADICCIONES, QUÍMICAS O PSICOLÓGICAS.
 2. DEPRESIÓN.

CICLO DE ADICCIÓN



EVALUACIÓN DE LA ADICCIÓN (I)

- ❑ OBSTÁCULO INICIAL: LA NEGACIÓN.
- ❑ ANÁLISIS FUNCIONAL DE LA CONDUCTA:
 1. SITUACIONES QUE DISPARAN EL ABUSO.
 2. ESTÍMULOS EXTERNOS E INTERNOS QUE INTERVIENEN.
 3. PENSAMIENTOS Y EMOCIONES RELACIONADOS.
 4. TIEMPOS DE CONEXIÓN: Diferenciar actividad útil - adicción
 5. HORAS DE SUEÑO.
 6. HÁBITOS DIARIOS GENERADOS POR LA DEPENDENCIA.
 7. APLICACIONES QUE UTILIZA.
 8. CORRELATOS FISIOLÓGICOS.
 9. SUCESOS VITALES.

EVALUACIÓN DE LA ADICCIÓN (II)

- ❑ MOTIVACIÓN PARA EL TRATAMIENTO.
- ❑ CONCIENCIA DEL TRASTORNO.
- ❑ EVALUACIÓN DE TRASTORNOS PSICOLÓGICOS ASOCIADOS O PRIMARIOS EN SU CASO.

MODALIDADES DE ADICCIÓN (YOUNG Y GREENFIELD, 1999):

MODALIDAD	APLICACIÓN	CONTENIDOS
CIBERSEXUAL	WEBS DE ADULTOS	SEXUALES
CIBERRELACIONES	FOROS, EMAIL, CHATS, ...	COMUNICACIÓN
COMPULSIONES DE LA RED	PÁGINAS WEB COMERCIALES	SUBASTAS, JUEGOS DE AZAR
BUSCADORES DE INFORMACIÓN	MOTORES DE BÚSQUEDA, FTP,...	NAVEGAR SIN META.

TRASTORNOS ADICTIVOS: LA RECUPERACIÓN

OBJETIVA

CONTROL DE ESTÍMULOS

EVITACIÓN DEL PELIGRO

INCREMENTO DE: AUTOESTIMA,
EXPECTATIVAS DE AUTOEFICACIA Y
DE AUTOCONTROL
PREVIENE LA RECAÍDA

SUBJETIVA

EXPOSICIÓN A LAS
SEÑALES DE PELIGRO

ELIMINACIÓN DE LA POTENCIA
DE LOS ESTÍMULOS

EXTINCIÓN DE LOS DESEOS
DE LA CONDUCTA ADICTIVA



TRATAMIENTO (I)

- ❑ **CONTROL DE ESTÍMULOS VINCULADOS A LA ADICCIÓN:**
 1. LIMITAR EL TIEMPO DE CONEXIÓN (TRAS UN PERÍODO DE ABSTINENCIA TOTAL).
 2. CONECTARSE EN COMPAÑÍA.
 3. NO RESTAR HORAS DE SUEÑO.
 4. ELIMINAR PENSAMIENTOS SOBRE LA RED SI NO ESTÁ CONECTADO.
- ❑ **EXPOSICIÓN PROLONGADA A LOS ESTÍMULOS QUE SUSCITAN LA CONDUCTA ADICTIVA CON PREVENCIÓN DE RESPUESTA.**
- ❑ **SOLUCIÓN DE PROBLEMAS ESPECÍFICOS: (DEBE CONTROLARSE)**
 1. ANSIA POR IMPLICARSE DE NUEVO.
 2. ANSIEDAD.
 3. DEPRESIÓN.
 4. CONFLICTOS INTERPERSONALES.

TRATAMIENTO (II)

- ❑ **CREACIÓN DE UN NUEVO ESTILO DE VIDA.**
- ❑ **ENTRENAMIENTO EN AUTOINSTRUCCIONES.**
- ❑ **REESTRUCTURACIÓN COGNITIVA:**
 1. IDENTIFICAR PENSAMIENTOS Y CREENCIAS IRRACIONALES.
 2. DISCUSIÓN Y MODIFICACIÓN DE ESOS PENSAMIENTOS.
 3. CAMBIO DE EXPECTATIVAS SOBRE LAS CONSECUENCIAS DEL ABUSO DE INTERNET.
- ❑ **PREVENCIÓN DE RECAÍDAS:**
 1. IDENTIFICACIÓN DE SITUACIONES DE ALTO RIESGO.
 2. RESPUESTAS DE ENFRENTAMIENTO A SOLUCIONES PROBLEMA.
 3. CAMBIO DE EXPECTATIVAS SOBRE EL PROBLEMA.
 4. REVISIÓN COMPLETA DEL ESTILO DE VIDA.
- ❑ **UTILIZACIÓN DE ACTIVIDADES GRATIFICANTES SUSTITUTORIAS DE LA ADICCIÓN.**

TRATAMIENTO (III)

LA **ABSTINENCIA** NO ES POSIBLE EN LA MAYORÍA DE LOS CASOS.

(YOUNG, 1999): ESTRATEGIAS DE TRATAMIENTO.

- ❑ PRACTICAR LO CONTRARIO EN EL TIEMPO DE USO DE INTERNET. Nuevo horario, romper la rutina.
- ❑ USO DE INTERRUPTORES EXTERNOS. Señales para desconectar.
- ❑ FIJAR METAS. Horario realista de manejo del tiempo.
- ❑ ABSTINENCIA DE UNA APLICACIÓN PARTICULAR.
- ❑ TARJETAS RECORDATORIAS.
- ❑ DESARROLLAR UN INVENTARIO PERSONAL. Cultivar otra actividad.
- ❑ ENTRAR EN UN GRUPO DE APOYO.
- ❑ TERAPIA FAMILIAR. Si las relaciones familiares están afectadas.

CONSEJOS DE USO

- **INFORMARSE ADECUADAMENTE Y APRENDER EL MANEJO** CORRECTO DEL ORDENADOR E INTERNET (en especial los padres).
- ESTABLECER UN **HORARIO ESTRICTO** DE USO Y ATENERSE A ÉL.
- ELABORAR CADA DÍA UNA **LISTA DE TAREAS** A REALIZAR Y SEGUIRLA AL PIE DE LA LETRA SIN DISTRAERSE NAVEGANDO.
- UTILIZAR BIEN CORTAFUEGOS, ANTIVIRUS Y **PROGRAMAS DE SEGURIDAD**.
- INFORMARSE SOBRE LA **PELIGROSIDAD DE LAS PÁGINAS** QUE SE VISITA.
- **LOS PADRES DEBEN SUPERVISAR EL USO QUE SUS HIJOS HACEN DEL ORDENADOR.**



ADICCIÓN AL TELÉFONO MÓVIL



- ❑ 33% DE LOS JÓVENES ESPAÑOLES ESTÁ ENGANCHADO A SU MÓVIL.

ASPECTOS POSITIVOS:

- ❑ EL MÓVIL PROPORCIONA:
 1. INDEPENDENCIA, LIBERTAD DE MOVIMIENTOS.
 2. LIBERTAD DE COMUNICACIÓN.
 3. INTEGRACIÓN EN GRUPO.
 4. ESTRECHAR LAZOS CON AMIGOS.

ASPECTOS NEGATIVOS:

- ❑ USO DESPILFARRADOR:
 1. LLAMADAS INNECESARIAS.
 2. DESCARGAS ABUSIVAS.
 3. FACTURAS ELEVADAS.
- ❑ PÉRDIDA DE TIEMPO.
- ❑ EMPOBRECIMIENTO DEL LENGUAJE.

JUEGOS EN MÓVILES

- ❑ DIVERSIDAD DE DESCARGAS DE JUEGOS.
- ❑ POSIBILIDAD DE PARTICIPAR EN SORTEOS.
- ❑ PUBLICIDAD A TRAVÉS DE MÓVIL, TELEVISIÓN E INTERNET.
- ❑ ADICCIÓN: características similares a la Adicción a Internet.
- ❑ EL ADICTO:
 - Adolescente, ambos sexos, búsqueda de sensaciones y habilidad tecnológica.



LOS USUARIOS CON RIESGO

- ❑ COMISIÓN EUROPEA: 36% - Menos de 18 años.
 1. 70% - 12 a 13 años.
 2. 41% - 10 a 11 años.
 3. Edad Media Primer Móvil: 8 años.



- ❑ FASES EVOLUTIVAS DE USO:
 1. 11-13 años: Uso frecuente sin criterio.
 2. 13-15 años: Saben usar todas las posibilidades. **Peligro de Adicción.**
 3. 16-18 años: Responsable de Uso y costes.



CUÁNDO HAY UN PROBLEMA



- ❑ PRIMER AVISO: FACTURA EXCESIVA.
- ❑ SE HABLA POR EL MÓVIL CON GENTE QUE ESTÁ A LA VISTA O MUY CERCA.
- ❑ NUNCA SE SEPARAN DEL TELÉFONO, SIEMPRE LO LLEVAN.
- ❑ HABLAN MUCHO POR TELÉFONO Y POCO CARA A CARA.
- ❑ EL MALESTAR Y EL BIENESTAR SON FUNCIÓN DE TENER EL MÓVIL CERCA.
- ❑ ALTERACIÓN DE HÁBITOS DEL SUEÑO.
- ❑ SE APLAZAN ACTIVIDADES.
- ❑ SE MANDAN SMS EN CLASE O AL SALIR.

CONSEJOS DE USO

❑ ESTABLECER REGLAS DE USO (PADRES), EN FUNCIÓN DE:

1. EDAD.
2. MADUREZ DEL NIÑO.
3. UTILIZACIÓN QUE SE LE VA A DAR.

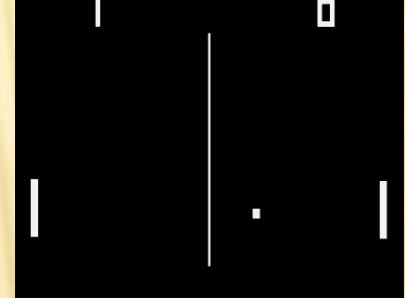
❑ REGLAS RECOMENDADAS:

1. NO USARLO DURANTE LA JORNADA ESCOLAR.
2. INCOMPATIBLE CON MUCHAS ACTIVIDADES Y SITUACIONES SOCIALES.
3. SI LO HA COMPRADO CON SUS AHORROS: ÉL PAGARÁ COSTES. RESPONSABILIDAD.
4. VIGILAR UN EXCESO DE SMS Y DESCARGAS.
5. SUPERVISAR EL TIEMPO TOTAL QUE LO UTILIZA.
6. ENSEÑAR CON EL EJEMPLO A LOS HIJOS.
7. CASTIGAR ADECUADA Y CORRECTAMENTE EL USO IRRESPONSABLE DEL MÓVIL.

LOS VIDEOJUEGOS

UN POCO DE HISTORIA

1. 1952 – Alexander S. Douglas, “*OXO*”.
2. 1958 – W. Higginbotham , “*Tenis for Two*”.
3. 1966 – Ralph Baer, Magnavox Odyssey, PRIMERA GENERACIÓN de consola casera de juego.
4. 1972 – “*Space invaders*”.
5. 1967- 2ª Generación. Atari y Sega. Inicio de los salones recreativos.
6. 1983 – 3ª Generación. Crisis de los videojuegos. Aparece NINTENDO.
7. 1988 – 4ª Generación. SEGA.
8. 1993 – 5ª Generación. SUPERNINTENDO Y MEGADRIVE. Se introduce el CD-ROM.
9. 1998 – 6ª Generación. PLAY STATION 2.PC como medio de juego.
10. 2005 – 7ª Generación. WII, XBOX 360.



TIPOS DE VIDEOJUEGOS

POR N° DE JUGADORES:

- ❑ SOLITARIO
- ❑ MULTIJUGADOR:
 1. HOT SEAT. Juegos de avance por turnos.
 2. SIMULTÁNEO. Varios misma partida a la vez.
 3. PANTALLA DIVIDIDA.
 4. RED LOCAL. 2 ó + dispositivos conectados.
 5. PBEM (Play By Mail). Similar al Hot Seat, sincronizan turnos por email.



POR GÉNEROS:

1. AVENTURA.
2. SHOOTER (DISPAROS).
3. EDUCATIVOS.
4. ESTRATEGIA.
5. LUCHA.
6. SURVIVAL HORROR.
7. PLATAFORMAS.
8. VIDEOJUEGOS DE ROL.
9. MUSICALES.
10. PARTY GAMES.
11. SIMULACIÓN.
12. DEPORTIVOS.
13. CARRERAS.
14. ACCIÓN-AVENTURA (LIBRES).

LOS JUGADORES

- ❑ **EDAD: JÓVENES, ADOLESCENTES Y NIÑOS.**
- ❑ **SEXO:**
 1. CHICAS – PREFERENCIA POR TIPO DE JUEGOS CON CARACTERÍSTICAS SOCIALES.
 2. CHICOS – JUEGAN MÁS. TIPO DE JUEGOS DE LOGRO Y SUPERACIÓN.
- ❑ **MAYOR TENDENCIA A ACTIVIDADES DEPORTIVAS.**
- ❑ **MAYOR INTERÉS POR EL CINE.**

- ❑ **GRUPO DE RIESGO DE ADICCIÓN:**
 1. ADOLESCENTES CON MENOR CAPACIDAD DE AUTOCONTROL.
 2. CON DIFICULTADES DE ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN.
 3. ESCASA AUTOESTIMA.
 4. A MENUDO, PROBLEMAS DEPRESIVOS.

¿A FAVOR O EN CONTRA?

□ ASPECTOS POSITIVOS

1. DESARROLLO DE **HABILIDADES DE COORDINACIÓN Y MOTORAS, VISOESPACIALES, DE PENSAMIENTO Y DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.**
2. MEJORA DE LA **ATENCIÓN Y LA CONCENTRACIÓN.**
3. FORMA DE **APRENDIZAJE Y ENTRETENIMIENTO.**
4. SENTIDO DEL **DOMINIO, CONTROL Y CUMPLIMIENTO.**
5. **REDUCCIÓN** DE INTENSIDAD DE OTRAS **CONDUCTAS PROBLEMÁTICAS.**
6. **REDUCCIÓN DEL ESTRÉS.**
7. INCREMENTO DE **AUTOESTIMA** EN DESADAPTADOS SOCIALES.
8. **INICIACIÓN** COGNITIVA A LA TECNOLOGÍA **INFORMÁTICA.**
9. ESTUDIOS: MAYOR NIVEL DE **EXTROVERSIÓN.**

× ASPECTOS NEGATIVOS

1. POSIBLE DESARROLLO DE **PROBLEMAS FÍSICOS:** ESTRÉS VISUAL, PROBLEMAS DE POSTURA E INCLUSO EPILEPSIA.
2. FAVORECIMIENTO DE **ACTITUDES IMPULSIVAS, AGRESIVAS Y EGOÍSTAS (V. VIOLENTOS).**
3. APRENDIZAJE DE **CONDUCTAS ANTISOCIALES, POCO ÉTICAS O IMPROPIAS DE SU EDAD.**
4. PUEDE REFORZAR EL **AISLAMIENTO SOCIAL.**
5. **PÉRDIDA DE TIEMPO** DE ESTUDIO.
6. **DISMINUCIÓN DE OTRAS ACTIVIDADES GRATIFICANTES.**
7. **HURTOS DE DINERO** PARA ACCEDER A LOS VIDEOJUEGOS (SALAS, CIBERCAFÉS).
8. LA CONDUCTA ADICTIVA PODRÍA DAR LUGAR A **PROBLEMAS CON EL MANEJO DEL DINERO** SIMILAR AL DE ALGUNOS JUGADORES PATOLÓGICOS.

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS (I)

- ❑ **PROBLEMA: ADICCIÓN / TIEMPO.** Algunos juegos exigen mucho tiempo.
- ❑ **TIPOS DE ACTIVIDAD:**
 1. **ACEPTABLE.** Esporádico, control.
 2. **RIESGO.** No desadaptativo, frecuencia diaria, genera problemas, pérdida de control.
 3. **PATOLÓGICO.** El pensamiento y la vida se centran en ellos.
- ❑ **EFECTOS DEL USO EXCESIVO (ABUSO):**
 1. **AISLAMIENTO SOCIAL.**
 2. **AGOTAMIENTO NERVIOSO.**
 3. **DESCENSO DEL RENDIMIENTO ESCOLAR.**
 4. **CONDUCTAS AGRESIVAS.**
 5. **APARICIÓN DE OBESIDAD.**
 6. **IRRITABILIDAD.**

ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS (II)

❑ ELEMENTOS CLAVE DE LA ADICCIÓN:

1. **COMPULSIVIDAD. Pérdida de control sobre la conducta.**
2. **CONTINUACIÓN DE LA CONDUCTA PESE A LAS CONSECUENCIAS ADVERSAS.**
3. **PREOCUPACIÓN U OBSESIÓN POR PARTICIPAR EN ESA CONDUCTA.**

❑ SÍNTOMAS:

1. FRACASO EN EL INTENTO DE CONTROL.
2. CONDUCTA DESADAPTATIVA.
3. PENSAMIENTO INSISTENTE EN EL JUEGO.
4. DEDICACIÓN DE TODO EL TIEMPO LIBRE Y MÁS EN EL JUEGO.
5. SE DEDICA AL JUEGO MUCHO MÁS TIEMPO DEL PREVISTO INICIALMENTE.
6. AISLAMIENTO Y DIFICULTAD DE RELACIÓN.
7. ABANDONO DE OTRAS ACTIVIDADES GRATIFICANTES PREVIAS.

PREVENCIÓN Y BUEN USO

❑ INDICADORES DEL POTENCIAL DE ADICCIÓN DE UN VIDEOJUEGO:

1. QUE LA DESTREZA PERSONAL SEA UN VALOR SUBJETIVO.
2. BREVEDAD APUESTA-RESULTADO (Vidas, bonus...).
3. POSIBILIDAD DE AUMENTAR EL RIESGO Y LA EXCITACIÓN.
4. ACEPTACIÓN SOCIAL.
5. ACCESIBILIDAD.
6. GENERA ELEVADA TENSIÓN.

❑ TENER EN CUENTA:

1. EL ABURRIMIENTO PUEDE FAVORECER EL DESORDEN AL JUGAR: BUSCAR OCUPACIONES.
2. QUE LOS PADRES JUEGUEN CON LOS HIJOS: COMPENSIÓN MUTUA.
3. FILTRO PARA EL ORDENADOR.
4. QUE NO JUEGUE SOLO, MEJOR ACOMPAÑADO DE AMIGOS O FAMILIARES.
5. ORIENTAR HACIA JUEGOS DE CREATIVIDAD, LÓGICA O HABILIDAD.
6. NO JUGAR ENTRE SEMANA.
7. LOS HORARIOS DE LAS COMIDAS NO DEBEN VERSE ALTERADOS POR EL JUEGO.
8. TIEMPO MÁXIMO AL DÍA, HORARIO DE JUEGO.
9. QUE EL TIEMPO DE JUEGO SEA A COSTA DEL TIEMPO DE TV, NO DEL DE LECTURA, ESTUDIO O DEPORTE.

Y POR SUPUESTO...

- ❑ TENER MUY EN CUENTA LOS INDICATIVOS DEL CÓDIGO PEGI PRESENTES EN EL VIDEOJUEGO:





EN UN FUTURO INMEDIATO...

SERÍA DESEABLE...

- ❑ SUPERAR EL RETO PRESENTE: HIJOS TECNOLÓGICOS, PADRES TECNOLÓGICAMENTE ANALFABETOS.
 1. INTERÉS Y PREOCUPACIÓN POR LA RELACIÓN DE SUS HIJOS CON LAS NN.TT.
 2. ADQUIRIR LA FORMACIÓN Y LOS CONOCIMIENTOS INDISPENSABLES.
(Por ej.: <http://es.wikipedia.org/>)
 1. FOMENTAR LA COMUNICACIÓN SINCERA PADRES – HIJOS.

- ❑ CONTROL ESTRICTO DE LA PUBLICIDAD SOBRE JUEGOS DE AZAR EN TELEVISIÓN (Descargas, etc.) Y EN INTERNET.

- ❑ MAYOR PREOCUPACIÓN DE LAS ADMINISTRACIONES POR LOS PROBLEMAS QUE GENERA EL JUEGO, EN TODOS SUS ÁMBITOS.

- ❑ MAYOR APOYO A ENTIDADES E INSTITUCIONES QUE LUCHAN CONTRA ESTAS NUEVAS ADICCIONES.



"IMPERARE SIBI, MAXIMUM IMPERIUM EST."

EL DOMINIO DE SÍ MISMO, ES EL MAYOR IMPERIO.

Lucio Anneo Séneca (60 a.C. - 39 d.C.)