

**Instituto Industrial Luis A. Huergo (A-117)**

Bachiller en Artes Visuales

Tecnologías de la Información

Docente: Julio Alonso

Evaluación Integradora - Segundo y Tercer Trimestre - Año 2019

Nombre y Apellido: Lautaro Gonzalez Mikati

[**¿Qué es? y ¿Por qué es un problema?**](#_heading=h.sfuxp4blfu3m) **2**

[Adicción a los videojuegos:](#_heading=h.5z9dxoyrw361) 2

[Desocupación:](#_heading=h.npur11kxp5u9) 2

[**¿Me afecta a mi directamente? ¿Afecta a las demás personas?**](#_heading=h.wrh6twsgi9i8) **2**

[Adicción a los videojuegos:](#_heading=h.hs6gjkv96ox5) 2

[Desocupación:](#_heading=h.sntfsldlk52w) 3

[**¿Hace cuánto que me afecta a mí y a los demás?**](#_heading=h.1rjtuxr4a0qv) **3**

[Adicción a los videojuegos:](#_heading=h.pjrbnq9wto01) 3

[Desocupación:](#_heading=h.nss6mtnrgm0g) 4

[**¿Cómo podría solucionarse este conflicto?**](#_heading=h.v7e9msrf6m7g) **4**

[Adicción a los videojuegos:](#_heading=h.luzh70ks9hl9) 4

[Desocupación:](#_heading=h.j1eiqdsxmd6l) 4

[**Análisis sobre la adicción a los videojuegos**](#_heading=h.8ytyeskm80k4) **5**

[**Bibliografía**](#_heading=h.yelw1j1ufioe) **8**

# ¿Qué es? y ¿Por qué es un problema?

## Adicción a los videojuegos:

La adicción a los videojuegos consiste en el uso excesivo o compulsivo de videojuegos hasta el punto de interferir con la vida personal y las actividades diarias del sujeto que los utiliza.

Este es un fenómeno relativamente reciente que por lo regular afecta a niños y jóvenes; se considera que las personas que juegan en línea son más propensas a caer en esta adicción ya que por lo regular estos juegos ofrecen una modalidad de juego expansiva y sin fin en donde el usuario tiene un gran número de actividades por realizar.

En el año 2018, la Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoció que la adicción a los videojuegos es un desorden de salud mental e incluyó a esta problemática en la Clasificación Internacional de Enfermedades.

## Desocupación:

Desempleo, desocupación o cesantía, en el mercado de trabajo, hace referencia a la situación del ciudadano que carece de empleo y, por lo tanto, de salario. Por extensión, es la parte de la población en edad, condiciones y disposición de trabajar (población activa) que carece de un puesto de trabajo. ​ Para referirse al número de parados de la población se utiliza la tasa de desempleo por país u otro territorio.

Además de la población activa, en la que se incluye tanto a los que están trabajando como al conjunto de los parados o desempleados de un país, las sociedades cuentan con una población inactiva compuesta por aquellos miembros de la población que no están en disposición de trabajar, sea por estudios, edad, enfermedad o cualquier otra causa legalmente establecida.

Para que exista el desempleo, se necesita que la persona desempleada desee trabajar y que acepte los salarios actuales que se están pagando en un momento dado. Las causas de esta situación son múltiples, produciendo como consecuencia distintos tipos de desempleo (cíclico, estructural, friccional y monetario).

# ¿Me afecta a mi directamente? ¿Afecta a las demás personas?

## Adicción a los videojuegos:

Hay ocasiones en las que me afecta personalmente porque estoy mucho tiempo jugando y prefiero seguir haciéndolo antes que realizar alguna actividad física o simplemente moverme del lugar donde estoy, por lo tanto, también me genera conflictos con mi mamá por ejemplo o cuando duermo pocas horas por jugar tanto tiempo. Sin embargo, no pienso que me haya afectado a largo plazo ni que me haya generado problemas físicos o de conducta.

Además, afecta a las personas ya que, como consecuencia de su estructura repetitiva y de recompensa, podrían generar una dependencia de los mismos que las llevaría a estar constantemente pendientes del videojuego a lo largo del día.

Todo esto conlleva una gran pérdida de tiempo, falta de atención, concentración y un comportamiento de aislamiento, por ejemplo.

La adicción puede ser de tal intensidad que esté presente durante cualquier actividad que lleve a cabo durante el día: bien sean actividades manuales como comer o vestirse, o intelectuales. Todo esto lleva a las personas a perder contacto con la realidad social, emocional y familiar.

## Desocupación:

La desocupación no es un problema que me afecte directamente ya que para que esto suceda, mis padres tendrían que encontrarse en esta condición.

La desocupación afecta a las personas ya que al encontrarse en esta condición se aíslan socialmente. El desempleado no sólo pierde los contactos con las personas que se relaciona profesionalmente, sino que tiende a encerrarse en sí mismo y a dejar de relacionarse con los demás. Se siente inseguro y desvalorizado.

Además, para la mayoría de las personas, estar inactivos y no desarrollar ninguna función laboral les impide tener un rol social con el que identificarse, lo que le afecta negativamente en su personalidad. El trabajo aporta un sentido de identidad.

Por último, el desempleado, puede verse afectado por consecuencias psicológicas negativas, así como sentimientos comunes como el sentimiento de vergüenza, de fracaso y de culpa.

# ¿Hace cuánto que me afecta a mí y a los demás?

## Adicción a los videojuegos:

En mi caso, no estaríamos hablando de una adicción, ya que me afecta pocas veces, pero al mismo tiempo tengo noción de cuándo parar. En lo que respecta al resto de la sociedad, creo que ha sido un problema desde su invención en 1958, sin embargo, fue reconocido recién en 2018 por la Organización Mundial de la Salud.

## Desocupación:

El “descubrimiento del desempleo” tuvo lugar a finales del siglo XIX o principios del XX. Se formaron comisiones gubernamentales especiales para estudiarlo y resolverlo, ya que se había convertido en una epidemia. ​

La conciencia de este problema aumentó drásticamente, sobre todo después de la Primera Guerra Mundial. Esta contienda había eliminado el desempleo. Pero a principios de los años veinte el mundo occidental experimentó una recesión tras otra, lo que culminó en la Gran Depresión, que desde 1929 afectó a las economías industrializadas del mundo entero. Tras la Segunda Guerra Mundial, muchos países tuvieron un nuevo auge económico y el desempleo disminuyó ostensiblemente. Por eso, “es permisible decir que el origen del problema actual del desempleo se remonta a mediados de los años sesenta”, menciona la Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos.

# ¿Cómo podría solucionarse este conflicto?

## Adicción a los videojuegos:

Para evitar esta problemática, se deberían implementar diferentes normas como: dejar claras las prioridades, las necesidades vitales y las tareas priman por encima de cualquier entretenimiento, fijar un horario y tiempo de juego determinado, compaginar el tiempo de ocio con otras actividades lúdicas alejadas de los videojuegos.

## Desocupación:

Este conflicto podría solucionarse con la idea de un ingreso básico universal, en términos estrictos es una simple solución técnica para un problema en gran parte entendible como social. Será mucho más difícil imaginar e instaurar un nuevo sistema de valor donde el desempleo no esté estigmatizado. Adoptar normas en una sociedad, donde la contribución de una persona ya es definida por la producción económica, es un desafío de escala y complejidad diferentes. Para solucionar esto deberíamos empezar a reconocer, en términos de sociedad, abiertamente el problema y luego enfrentar la realidad.

El marco intelectual mediante el cual analizamos nuestros sistemas económicos también necesita cambiar. Podemos comenzar por redefinir el PBI para considerar la contribución no compensatoria, como el cuidado de niños y las tareas domésticas o, mejor aún, avanzar hacia una matriz mayor, como un índice de progreso social o cualquier otra metodología que reconoce la contribución y el progreso humano en nuevas formas.

Todos los esfuerzos anteriores deberían ir de la mano para solucionar una desigualdad en aumento y el reconocimiento de la crisis espiritual de la economía moderna, donde el fracaso (para encontrar un empleo después de perder otro) es una fuente de humillación profunda y una razón para culparse a sí mismo.

# Análisis sobre la adicción a los videojuegos

Para comenzar con el análisis debemos definir lo que es la CIE (Clasificación internacional de enfermedades). Este instrumento creado por la OMS (Organización Mundial de la Salud) sirve para definir el universo de enfermedades, trastornos, lesiones y otros problemas de salud conexos, es el estándar internacional de clasificación diagnóstica que sirve para notificar enfermedades y afecciones con cualquier fin clínico o de investigación y constituye la base para seguir la evolución de la salud y obtener estadísticas mundiales.

Luego de 28 años, la OMS actualizó la CIE y uno de los cambios más llamativos en ese listado de patologías fue la inclusión de la adicción a los videojuegos como un nuevo trastorno mental.

Según el director del departamento de Salud Mental y Abuso de Substancias de la OMS, Shekhar Saxena, “llevó 11 años analizar la información científica más reciente para crear el nuevo estándar, que quedó disponible para ser usado por los médicos del mundo entero. Los Estados, igualmente, tienen tiempo para adaptarse hasta el 1 de enero de 2022. Entonces, se incluyó a los videojuegos como trastorno es una codificación estandarizada de todas las dolencias, desórdenes, condiciones y causas de muerte que sirve para que los países obtengan datos estadísticos y epidemiológicos sobre su situación sanitaria y puedan planear programas y recursos en consecuencia. Incluimos el desorden de jugar de forma adictiva tras analizar las pocas evidencias que tenemos y tras escuchar a un Comité Científico que sugirió incluirlo como una enfermedad que puede y debe ser tratada".

Según el apartado sobre el tema en el IDC-11 (como indican sus siglas en inglés), este mal se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, que puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera de línea, y que se manifiesta por: 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; y 3. continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas.

Además, aclara que este patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes de funcionamiento y puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.

Asimismo, se habla de un trastorno por uso de juegos digitales en una medida peligrosa la cual trata de un patrón de uso de juegos digitales, ya sea en línea o fuera de línea, que aumenta considerablemente el riesgo de consecuencias perjudiciales para la salud física o mental de la persona o de otras personas en su entorno. El mayor riesgo puede deberse a la frecuencia del uso de estos juegos, a la cantidad de tiempo dedicada a estas actividades, al descuido de otras actividades y prioridades, a los comportamientos riesgosos asociados con el uso de estos juegos o con su contexto, a las consecuencias adversas o a la combinación de estos factores. El patrón del uso de estos juegos es a menudo persistente a pesar de la conciencia de un mayor riesgo de daño para la persona o para otros.

Según un análisis realizado por alumnos de la USAL (Universidad del Salvador), aunque llevan poco tiempo desde que se introdujeron en España, ya en el año 1992, los videojuegos ocupan uno de los primeros lugares en cuanto a la elección de los niños, llegando a superar el 40% de los juguetes que se vendieron, con unas ventas que rondaban los 50.000 millones de pesetas. Según el estudio realizado por la Universidad de Valencia (1992) el videojuego ocupaba el primer lugar entre los juguetes más preferidos para el 62% de los niños españoles, situándose en segundo lugar en el caso de las niñas, por detrás de los juegos de misterio. Si bien esta tendencia al crecimiento parece haberse estancado, los VJ siguen siendo uno de los objetos más preferidos por los niños y adolescentes.

No todos los videojuegos reciben la misma aceptación por parte de los usuarios. Las preferencias de éstos se dividen según el tema del juego y la estructura formal del mismo. Atendiendo a la clasificación temática realizada por Funk (1993), los juegos preferidos por los adolescentes fueron los siguientes: De violencia fantástica: 32%, Deportivos: 29%, Temas generales: 20%, De violencia humana: 17% y Educativos: 2%.

Vemos, como primera nota destacable, que los juegos catalogados como "educativos" reciben una muy baja valoración por parte de los niños y adolescentes, mientras que quienes tienen como tema la violencia ocupan una primera situación con cerca de un 50% del mercado. Es necesario resaltar el hecho de que entre los seis juegos más votados por los usuarios de los videojuegos, cinco resultaron relacionados con luchas, violencia y peleas. El único juego que no es de peleas y lucha, en cuarto lugar, está dedicado al deporte del fútbol.

En cuanto a las preferencias de los chicos y chicas respecto a los videojuegos, según Gros (1998), los juegos preferidos por los niños y niñas de 7 centros de enseñanza primaria eran los juegos deportivos y violentos, mientras que las chicas se decantan más por juegos en los que la violencia está mucho menos presente.

Por otro lado, un tema de constante estudio es el de la medición del número de horas que los jugadores le dedican a los VJ y las posibles repercusiones que para la vida diaria y los estudios puedan tener dichas horas. Esta cuestión es relativamente fácil de resolver, puesto que son constantes las encuestas al respecto y la contabilización de las mismas no deja lugar a dudas de interpretación.

En el estudio realizado por Funk (1993) se nos ofrece una clasificación de los usuarios en base al número de horas semanales y en razón del sexo del jugador, en la sociedad americana.

Horas/Semana 1 - 2 horas 3 - 6 horas Más de 6 horas Nada

Chicos 36% 29% 23% 12%

Chicas 42% 15% 6% 37%

En otro estudio realizado por Estallo (1995) se analizó una muestra de 278 sujetos entre 12 y 33 años, seleccionados al azar entre escolares y adultos en España. El número de mujeres era de 146 y el de varones de 132.

La frecuencia de juego en relación al sexo nos indica que los varones dedican más tiempo a los VJ y que su frecuencia de juego es mayor que en las mujeres. En casi todos los estudios que se realizan sobre este tema hay coincidencia al asegurar que al hablar de diferencias en cuanto al sexo, los jugadores sobrepasan a las jugadoras en el número de horas que dedican al juego.

En este punto, uno de los problemas que suele plantearse respecto al uso de los VJ es el exceso de tiempo dedicado al mismo, la adicción o lo que en otros términos viene a llamarse ludopatía, o patología relacionada con una afición incontrolada por el juego. Pues bien, los usuarios a los VJ desarrollan también una ludopatía específica que, según la Asociación Navarra de Ludópatas, afecta a un 5% de los niños. Según dicha asociación, estos adictos a los videojuegos corren un riesgo muy grande de que pasen a ser adultos ludópatas.

Por grupos de edad, la distribución de la muestra con respecto a la frecuencia de juego nos indica que los más jóvenes son quienes tienen una mayor inclinación a los videojuegos, mientras que los más mayores ven disminuir su afición. Es evidente que los jugadores son más habituales y le dedican más tiempo al VJ a medida que decrece su edad, siendo los jugadores de más edad quienes menos horas practican el juego. Es importante anotar que, a estos datos, debemos añadir el número de horas diarias que dedican a ver la televisión los niños y adolescentes. Casi todos los estudios coinciden al afirmar que la media está comprendida entre 3 y 4 horas diarias. Estos datos nos indican que el conjunto de los videojuegos y la televisión ocupan más tiempo que el que se dedica a la escuela, el trayecto al colegio y la realización de las tareas escolares, tal y como se viene confirmando a lo largo de casi todos los estudios que se realizan sobre el tiempo empleado por los niños y adolescentes.

En el caso de Argentina, según relata el diario Clarín, la psiquiatra de la Asociación de Psiquiatras Argentinos (APSA), Verónica Mora Dubuc, explica que “es algo que se puede prevenir y que no aparece de un día para el otro. La conducta adictiva va avanzando a medida que se instala el comportamiento, en 2012, en un estudio que hicimos con alumnos de escuela media, ya notamos una población en riesgo por la frecuencia y la intensidad con la que juegan, pensando en que los jugadores diarios de más de cuatro horas con esas dos variables ya muestran un comportamiento problemático”, agregó.

En ese sentido el doctor Pedro Horvat, psiquiatra y psicoanalista, señaló la importancia de observar algunos signos y síntomas específicos:

– Superar las 25-30 horas de juego semanal.

– Necesidad irresistible de jugar y/o respuestas emocionales intensas cuando esto no es posible.

– Debilitamiento del rendimiento escolar o laboral por el juego.

– Marcadas expresiones de ansiedad o euforia durante la actividad.

– Empobrecimiento de los vínculos sociales y de los intereses en general fuera del juego.

– Dificultades en el dormir u otros cambios de hábitos significativos.

Esta problemática es más común de lo que muchos piensan. En este contexto, un estudio realizado por el Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos reveló que el 37% de los usuarios pasan entre 4 y 6 horas por día frente a la pantalla. Además el 51% de los usuarios consultados juega entre dos y tres horas diarias. "Nos encontramos con que el 47% de los entrevistados reconoció que dejó de hacer distintas actividades para dedicarle más tiempo a los videojuegos", explicó Walter Martello, quien llevó a cabo el estudio realizado. Y advirtió que el 17% de los consultados definió como "un vicio" el vínculo que mantienen con distintas plataformas: consolas, tablets, smartphones, notebooks y computadoras de escritorio.

Por último, según una encuesta realizada por Eventbrite y publicada por la página “UNO”, en Argentina, destaca que un 62% de los argentinos juega hasta 3 horas por día y en su mayoría personas de 18 a 29 años, las cuales manifiestan su preferencia por jugar a la noche. Finalmente, indica que los juegos más preferidos son los de acción/aventura y lo shooters.

# Bibliografía

<https://www.clarin.com/sociedad/oms-declaro-adiccion-videojuegos-enfermedad_0_ryl36PBbX.html>

<https://www.infobae.com/salud/2017/12/22/la-oms-reconoce-al-trastorno-por-videojuegos-como-un-problema-mental/>

<https://www.who.int/es/news-room/detail/25-05-2019-world-health-assembly-update>

<https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>

<https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm>

<https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>

<https://twitter.com/UnoAR/status/1169676882692005889>

<https://www.infobae.com/tendencias/2018/08/21/adiccion-a-los-videojuegos-el-37-de-los-usuarios-argentinos-pasa-entre-4-y-6-horas-por-dia-frente-a-la-pantalla/>