VIDEOJUEGOS
Y
SALUD

INTERNET. RIESGOS:

- ✓ RIESGO DE AISLAMIENTO.
- ✓ PÉRDIDA DE LA NOCIÓN DEL TIEMPO.
- ✓ FACILITAN EL ACCESO A MATERIALES NO ADECUADOS Y/O PERJUDICIALES.
- ✓ OFRECEN INFORMACIÓN QUE, EN ALGUNAS OCASIONES, PUEDE LLEGAR A ESTAR INCOMPLETA, SER INEXACTA Y/O FALSA.
- ✓ FAVORECEN LA ADOPCIÓN DE FALSAS IDENTIDADES QUE PUEDEN DAR LUGAR A CONFLICTOS DE PERSONALIDAD.
- ✓ TENDENCIA AL CONSUMISMO: DESEO DE ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA.
- ✓ POSIBLES PROBLEMAS DE SEGURIDAD: FACILIDAD EN EL ROBO DE CONTRASEÑAS Y DATOS PERSONALES, SUPLANTACIÓN DE LA IDENTIDAD,…

LOS VIDEOJUEGOS:

UN ARMA MUY PODEROSA...

https://icd.who.int/dev11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2ficd%2fentity%2f1

ICD-11 (Mortality and Morbidity Statistics)

ICD-11 - Mortality and Morbidity Statistics
- 01 Certain infectious or parasitic diseases
- 02 Neoplasms
- 03 Diseases of the blood or blood-forming organs
- 04 Diseases of the immune system
- 05 Endocrine, nutritional or metabolic diseases
- 06 Mental, behavioural or neurodevelopmental disorders
  - Neurodevelopmental disorders
  - Schizophrenia or other primary psychotic disorders
  - Catatonia
  - Mood disorders
  - Anxiety or fear-related disorders
  - Obsessive-compulsive or related disorders
  - Disorders specifically associated with stress
  - Dissociative disorders
  - Feeding or eating disorders
  - Elimination disorders
  - Disorders of bodily distress or bodily experience
  - Disorders due to substance use or addictive behaviours
    - Disorders due to substance use
    - Disorders due to addictive behaviours
      - 6C50 Gambling disorder
      - 6C51 Gaming disorder
      - 6C5Y Other specified disorders due to addictive behaviours
      - 6C5Z Disorders due to addictive behaviours, unspecified
  - Impulse control disorders
  - Disruptive behaviour or dissocial disorders
  - Personality disorders and related traits
  - Paraphilic disorders
  - Factitious disorders
  - Neurocognitive disorders
  - Mental or behavioural disorders associated with

Foundation Id : http://id.who.int/icd/entity/1448597234

6C51 Gaming disorder

Parent

Disorders due to addictive behaviours

Show all ancestors

Description

Gaming disorder is characterized by a pattern of persistent or recurrent gaming behaviour ('digital gaming' or 'video-gaming'), which may be online (i.e., over the internet) or offline, manifested by: 1) impaired control over gaming (e.g., onset, frequency, intensity, duration, termination, context); 2) increasing priority given to gaming to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities; and 3) continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences. The behaviour pattern is of sufficient severity to result in significant impairment in personal, family, social, educational, occupational or other important areas of functioning. The pattern of gaming behaviour may be continuous or episodic and recurrent. The gaming behaviour and other features are normally evident over a period of at least 12 months in order for a diagnosis to be assigned, although the required duration may be shortened if all diagnostic requirements are met and symptoms are severe.

Exclusions

- Hazardous gaming (QE22)
- Bipolar type I disorder (6A60)
- Bipolar type II disorder (6A61)

All Index Terms

There are no index terms associated with this entity

Caveats

EL TRASTORNO DE JUEGO: SE CARACTERIZA POR UN PATRÓN DE COMPORTAMIENTO DE JUEGO PERSISTENTE O RECURRENTE:

1) CONTROL DEFICIENTE SOBRE EL JUEGO (POR EJEMPLO, INICIO, FRECUENCIA, INTENSIDAD, DURACIÓN, TERMINACIÓN, CONTEXTO)

2) EL AUMENTO DE LA PRIORIDAD OTORGADA AL JUEGO EN LA MEDIDA EN QUE EL JUEGO TIENE PRIORIDAD SOBRE OTROS INTERESES DE LA VIDA Y ACTIVIDADES DIARIAS; y

3) LA CONTINUACIÓN O ESCALADA DE LOS JUEGOS A PESAR DE LA OCURRENCIA DE CONSECUENCIAS NEGATIVAS.

El patrón de comportamiento es lo suficientemente severo como para resultar en un deterioro significativo en las áreas personales, familiares, sociales, educativas, ocupacionales u otras áreas importantes de funcionamiento.

El patrón de comportamiento del juego puede ser continuo o episódico y recurrente.

¿ SON POSITIVOS ?

DESTRIPEMOS
SU ESTRUCTURA...

¿ TIENEN RIESGOS ?

+ :

* CONCENTRACIÓN, MEMORIA, CAPACIDAD VISUAL:
* CAPACIDAD DE REACCIÓN
* POSIBILIDADES DE DISFRUTE DEL OCIO Y TL
* PROYECCIÓN A LA REALIDAD DE CTCAS DEL JUEGO

– :

* MODIFICACION DE NUESTROS SISTEMAS CEREBRALES DE RECOMPENSA
* DISMINUCIÓN DEL INTERÉS POR OTRAS ACTIVIDADES DE OCIO Y TL
* REDUCCIÓN DE LAS INTERACCIONES SOCIALES REALES
* INTERACCIÓN CON OTROS RIESGOS de las NNTT

1.- VIDEOJUEGOS: GRAN NEGOCIO

- FORTNITE: 9000 MILL € 2018 Y 2019
- ROBLOX: 29,500 MILL $ (valor de la compañía en 2020)
- MINECRAFT: 1,100 MILL $ (generados en 2020)

¿CONCLUSIÓN?

¡¡ LES INTERESA GENERAR Y MANTENER USUARIOS !!

PUBLI

- **MODELO FREEMIUM:**

- *Eliminación de publi*
-
- *Estrategias de consecución de ayudas/evitación de problemas,*

- *Versiones mejoradas, premiums o anticipadas,*
- *suscripciones o membresía)*

- **ABSTRACCIÓN DEL DINERO:**
-
- **MONEDAS PROPIAS:**
-

V-BUCKS/PAVOS:

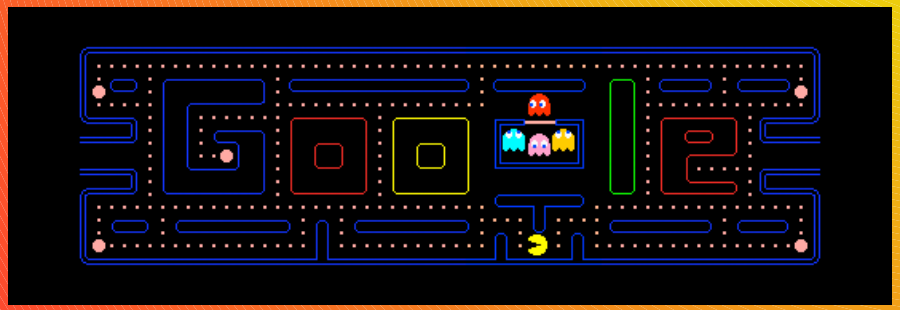
- ROBUX:

2.- ESTRATEGIAS PARA "ENVOLVERNOS" EN EL VIDEOJUEGO:

LAS PROPIAS CARACTERÍSTICAS DE LAS NNTT:
ACCESIBILIDAD (CON LO QUE QUIERAS, DONDE QUIERAS Y CUANDO QUIERAS

GRATUIDAD (por lo general) DEL VIDEOJUEGO

ELEMENTOS DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO:
MÚSICA, DISEÑO GRÁFICO (COLORES, FORMAS, ETC)



2.- ESTRATEGIAS PARA "ENVOLVERNOS":

- **EFECTO "CURIOSIDAD INICIAL"** (Minecraft)

- **EFECTO ZEIGARNIK**

2.- ESTRATEGIAS PARA "ENVOLVERNOS" EN EL VIDEOJUEGO:

- **CREACIÓN DE RUTINA/HÁBITO:**

  - Recompensa por acceso habitual (fidelización)

  - Recuerdo de que llevas tiempo sin entrar

  - Actualizaciones o novedades continuadas
  - (si no te conectas te quedas desfasado/a)

2.- ESTRATEGIAS PARA "ENVOLVERNOS" NEN EL VIDEOJUEGO:

- **COMPONENTE SOCIAL:**

Multijuego Masivo en Línea (conoces gente, posibilidad de jugar y/o competir/compartir ayuda/vacilar de tus éxitos)....

Expansión del negocio

+

Estimulación del espíritu competitivo

¿ JUGAMOS AL AL FORTNITE ?

- ¿ QUIEN JUEGA AL FORTNITE ?
- ¿ AL "BATTLE ROYALE"/ SAVE THE WORLD"?
- ¿ SOLITARIO/ DUO / ESCUADRÓN ?
- FRECUENCIA: ¿MUY RARAMENTE /// SÓLO FINES SEMANA /// FS + ALGUNA VEZ ENTRE SEMANA /// TODOS LOS DÍAS //// CADA VEZ QUE PUDIERA ?
- ¿ ALGUIEN SE HA SUSCRITO AL "PREMIUM BATTLE PASS" ?
- ¿ ALGUIEN HA ACTUALIZADO EL JUEGO AL "DELUXE" O AL "SUPERDELUXE" ?
- ¿ QUIÉN HA ADQUIRIDO EN ALGUNA OCASIÓN "PAVOS (V-BUCKS)", PASES DE BATALLA, O SIMILARES?
- ¿ QUIEN HA CHATEADO CON ALGUIEN QUE NO CONOCÍA?

Girl, 9, in rehab for Fortnite addiction after becoming so hooked she WET HERSELF to keep playing

Her horrified parents told how the primary school child is in intensive therapy after getting hooked on the apocalyptic game

SHARE 12115 SHARES COMMENTS

By **Matthew Barbour**
15:48, 11 JUN 2018

NEWS

WHAT IS FORTNITE? SEE THE OFFICIAL TRAILER HERE

ADVERTISEMENT

Get Daily News updates directly to your inbox

ADICCIÓN AL JUEGO

El joven ingresado por ser adicto al Fortnite estuvo conectado un total de 20 horas

- El psiquiatra ha pedido a sus padres que controlen las horas de juego de su hijo
- Un menor, hospitalizado 2 meses por una grave adicción al videojuego Fortnite

ño de 13 años dona más de 3.000 euros a ElRubius en una partida de Fortnite - Mozilla Firefox
Archivo Editar Ver Historial Marcadores Herramientas Ayuda
Correo: Paco Leonés - O MUY IMPORTANTE | 2 Ciudades ante la Droga Ciudades ante la Droga Un niño de 13 años dona
https://www.mundodeportivo.com/elotromundo/20190313/461013747697/u
libavcodec puede ser vulnerable o no compatible, y debería ser actualizado para reproducir vídeo.

Un niño de 13 años dona más de 3.000 euros a ElRubius en una partida de Fortnite

El youtuber Rubén Doblas, más conocido como ElRubius

W SERIE 1
SINUEVO
SDE 17.900€
TUYO
TA EL 31 DE MARZO
IW PREMIUM SELECTION
Lo quiero
hasta el 31/03/2019.
ciando con BMW Bank.
BMW SERIE 1
CASINUEVO
DESDE 17.90
CASI TUYO
HASTA EL 31 DE MA
BMW PREMIUM SELECTION
Lo quiero
Válido hasta el 31/03/
Financiando con BMW
Esperando a ping.chartbeat.net...