LOS VIDEOJUEGOS:

- MINECRAFT
- ROBLOX
- FORTNITE
- AMONG US
- CALL OF DUTY
- NBA 2K22

ALGO MARAVILLOSO...

¿ SON POSITIVOS ?

¿ PERO… TIENEN RIESGOS ?

VIDEOJUEGOS

+

- ✓ ENTRETIENEN Y DIVIERTEN
- ✓ ESTIMULAN LA COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL
- ✓ PROMUEVEN PROCESOS COGNITIVOS COMPLEJOS COMO LA ATENCIÓN, PERCEPCIÓN VISUAL, MEMORIA Y SECUENCIACIÓN DE LA INFORMACIÓN.
- ✓ SE ADQUIEREN ESTRATEGIAS PARA "APRENDER A APRENDER" EN ENTORNOS NUEVOS.
- ✓ REFUERZAN EL SENTIDO DEL DOMINIO Y CONTROL PERSONAL.
- ✓ POTENCIAN LA AUTOESTIMA
- ✓ FACILITAN LAS RELACIONES SOCIALES ENTRE JUGADORES.

-

- ✓EL TIEMPO DE JUEGO PUEDE IR EN DETRIMENTO DEL TIEMPO DEDICADO AL ESTUDIO O A OTRAS ACTIVIDADES DE OCIO MÁS EDUCATIVAS Y DE LAS RELACIONES SOCIALES OFFLINE
- ✓PODRÍAN FAVORECER UNA CONDUCTA IMPULSIVA, AGRESIVA Y EGOÍSTA EN LOS USUARIOS.
- ✓ LOS MENORES PUEDEN HACER USO DE JUEGOS INADECUADOS A SU NIVEL MADURATIVO, POR SU CONTENIDO, NIVEL DE VIOLENCIA….
- ✓PROBLEMAS FÍSICOS: FATIGA OCULAR, CANSANCIO, MIGRAÑAS…
- ✓ ACTIVADORES DEL SISTEMA DE RECOMPENSA
- ✓ INTERACCIÓN CON OTRS RIESGOS DE LAS NNTT

¿ JUGAMOS AL FORTNITE ?

- ¿ QUIEN JUEGA AL FORTNITE ?

- ¿ 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 CONOCE FÍSICAMENTE?

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

¿ SON POSITIVOS ?

DESTRIPEMOS
SU ESTRUCTURA...

¿ TIENEN RIESGOS ?

1.- ¿ QUE SON LOS VIDEOJUEGOS ?

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

¡¡ GRAN NEGOCIO !!:

¿CONCLUSIÓN?

¡¡ LES INTERESA GENERAR Y MANTENER USUARIOS !!