

AASM
2024

XVII Congreso Argentino
de Salud Mental

BUENOS AIRES, 4 AL 6 DE SEPTIEMBRE

LA URGENCIA SUBJETIVA
CLÍNICA, SOCIEDAD Y ESTADO.

OPORTUNIDADES Y DESAFÍOS EN EL USO DE VIDEOJUEGOS: UNA MIRADA PSICOLÓGICA

Dra. Guadalupe de la Iglesia, Dr. Leandro Eidman, Lic. Giselle Femopase,
Lic. Nahuel Torres y Lic. Román Molinero





OPORTUNIDADES Y DESAFÍOS EN EL USO DE VIDEOJUEGOS: UNA MIRADA PSICOLÓGICA

EXPERIENCIAS EN EL USO DE VIDEOJUEGOS Y SU VÍNCULO CON LA SALUD MENTAL | Dra. Guadalupe de la Iglesia

VIDEOJUEGOS EN LA REHABILITACIÓN COGNITIVA DE PACIENTES CON DAÑO CEREBRAL ADQUIRIDO | Dr. Leandro Eidman

DUDAS Y PREOCUPACIONES DE PADRES Y EDUCADORES SOBRE EL USO DE VIDEOJUEGOS DE NIÑOS Y ADOLESCENTES | Lic. Giselle Femopase

EL DEBATE SOBRE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS ¿QUÉ PASA EN LOS E-SPORTS? | Lic. Nahuel Torres y Lic. Román Molinero

EXPERIENCIAS EN EL USO DE VIDEOJUEGOS Y SU VÍNCULO CON LA SALUD MENTAL

Dra. Guadalupe de la Iglesia

CONICET

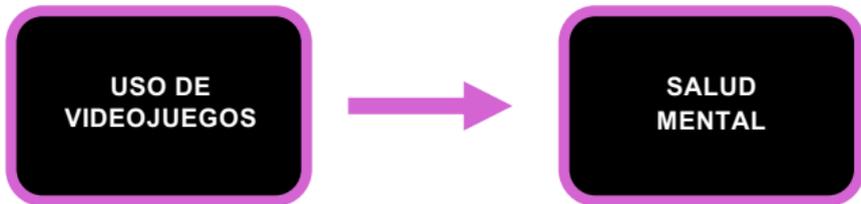




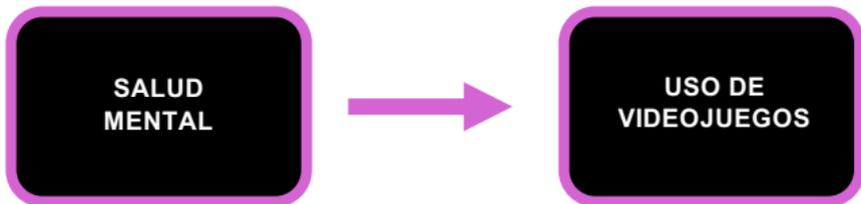
¿Qué sabemos sobre el vínculo entre el uso de videojuegos y la salud mental?



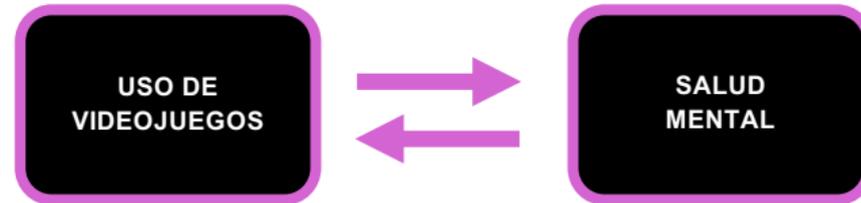
HIPÓTESIS DE DESPLAZAMIENTO



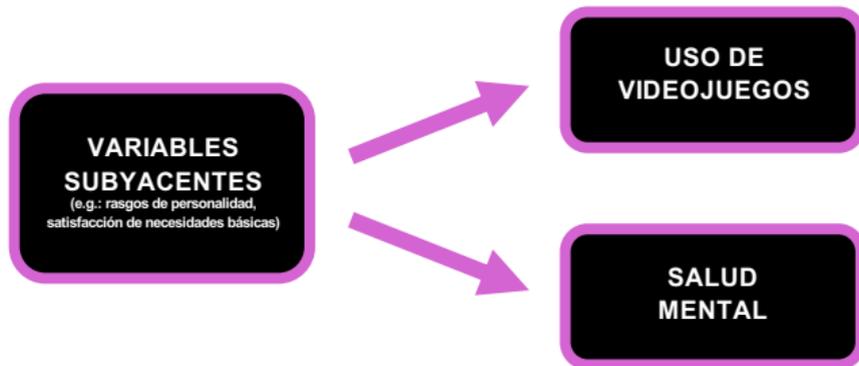
HIPÓTESIS DE COMPENSACIÓN



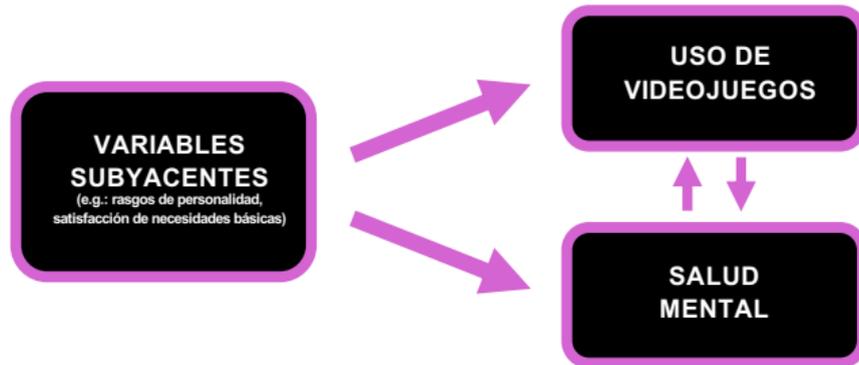
HIPÓTESIS DE BIDIRECCIONALIDAD



HIPÓTESIS DE CAUSA COMÚN



HIPÓTESIS DE LA INTERACCIÓN MODERADA



EVIDENCIA CIENTÍFICA AL MOMENTO

- No hay diferencia en el bienestar ni en la sintomatología psicológica entre quienes juegan y no juegan videojuegos.
- Las experiencias negativas se asociaron a la presencia de sintomatología psicológica
- Las experiencias positivas se relacionan positivamente con el bienestar y negativamente con la sintomatología

EVIDENCIA CIENTÍFICA AL MOMENTO

MODELOS EXPLICATIVOS:

- Los que mejor ajustan son los que proponen que la salud mental explica el uso de videojuegos: cuanto más sintomatología más experiencias positivas y negativas, y cuanto más bienestar más experiencias positivas.
- Los modelos que testeaban la dirección opuesta (que las experiencias explicaban la salud mental) también presentan un buen ajuste: cuanto más experiencias negativas más sintomatología y menos bienestar, y cuanto más experiencias positivas más bienestar.

185 GAMERS DE ARGENTINA

29.53 AÑOS (DE = 8.38)

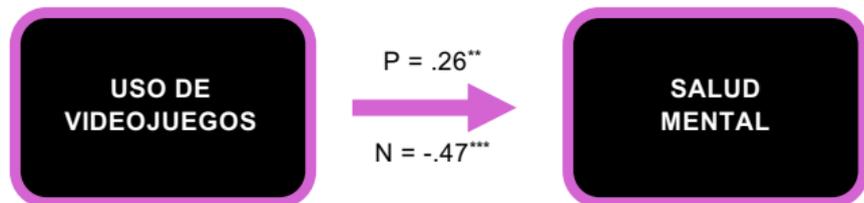
67% VARONES
31.4% MUJERES
1.6% NO BINARIO

**ÍNDICE DE
EXPERIENCIA GAMER**

+

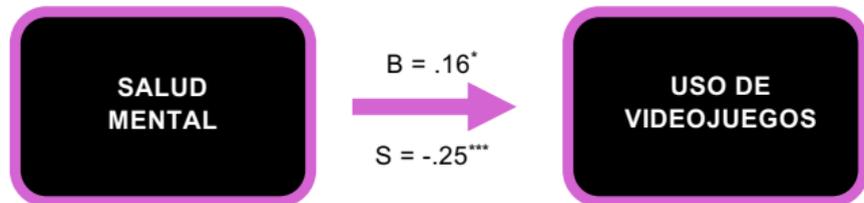
**ÍNDICE DE SALUD
MENTAL TOTAL**

HIPÓTESIS DE DESPLAZAMIENTO



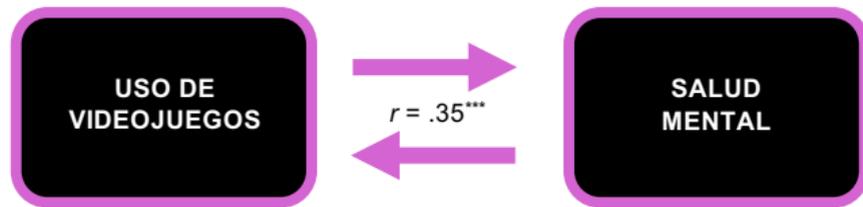
$$F(2,184) = 16.23^{***}, r^2_{ADJ} = .145$$

HIPÓTESIS DE COMPENSACIÓN



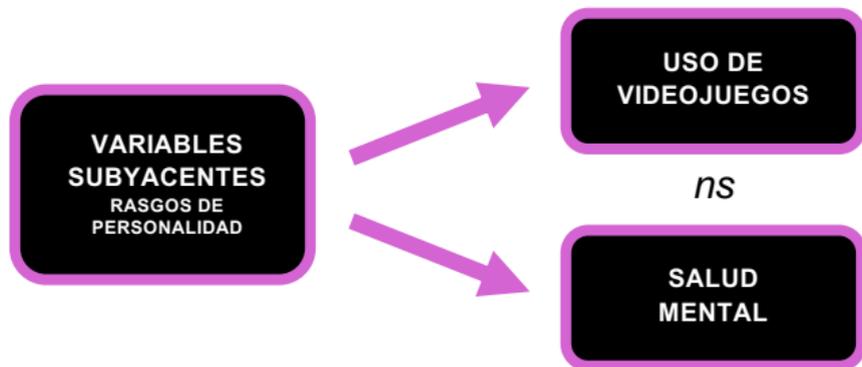
$$F(2,184) = 12.47^{***}, r^2_{ADJ} = .111$$

HIPÓTESIS DE BIDIRECCIONALIDAD



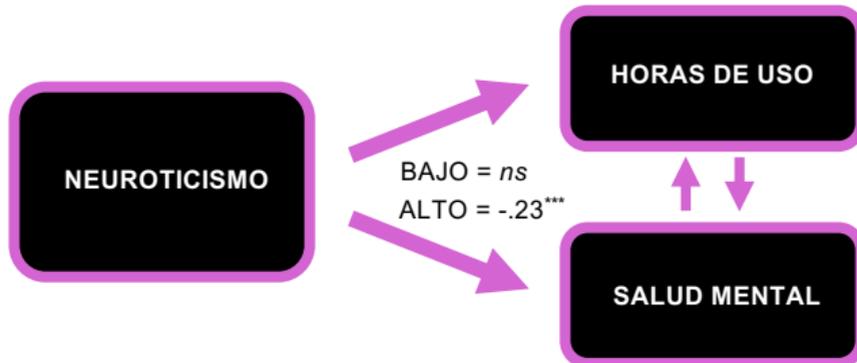
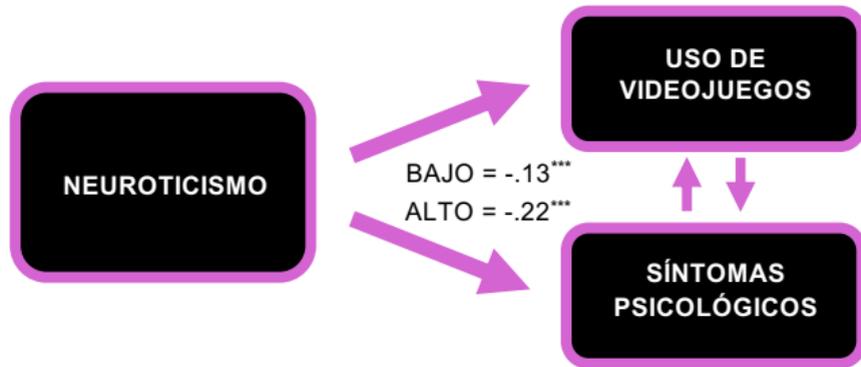
CONTROLANDO POR EDAD Y GÉNERO EN TODOS
LOS CASOS

HIPÓTESIS DE CAUSA COMÚN



(AL CONTROLAR POR
PERSONALIDAD LA
RELACIÓN DESAPARECE)

HIPÓTESIS DE LA INTERACCIÓN MODERADA



CONTROLANDO POR EDAD Y GÉNERO EN TODOS LOS CASOS

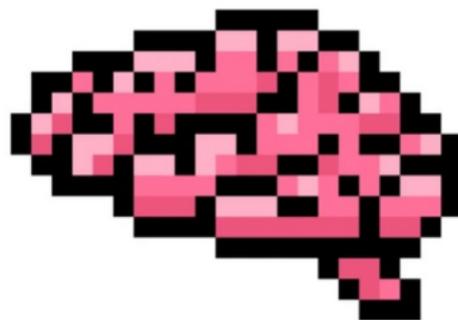
SÍNTESIS

- Aún no se ha acumulado suficiente evidencia para alguna hipótesis en especial
- ¿El uso de videojuegos es anecdótico?
- Hay evidencia experimental del uso de videojuegos para incrementar la salud mental y otros estados saludables

MUCHAS GRACIAS

Dra. Guadalupe de la Iglesia





VIDEOJUEGOS EN LA REHABILITACIÓN COGNITIVA DE PACIENTES CON DAÑO CEREBRAL ADQUIRIDO

Dr. Leandro Eidman



Superiores

FUNCIONES COGNITIVAS



Básicas

- Receptar
- Seleccionar
- Transformar

- Procesar
- Almacenar
- Recuperar

DAÑO CEREBRAL ADQUIRIDO

- ▲ Lesión cerebral que se produce luego del nacimiento.
 - TEC, ACV, Infecciones, tumores, hipoxia, anoxia, etc.



REHABILITACIÓN COGNITIVA

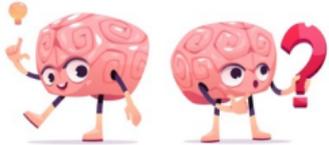
Técnicas y procedimientos para mejorar las habilidades cognitivas de pacientes.

Reentrenar, sustituir o compensar.



- **Intervenciones de un período de corta duración son más efectivas** (Gamito et al., 2019; Holleman et al., 2018)

INTERVENCIONES



Estimulación Cognitiva Tradicional

Estimulación Cognitiva Asistida por Dispositivos



Minijuegos dentro de una plataforma digital



Videojuegos tradicionales no diseñados específicamente para la RC



Entornos de realidad virtual.

¿QUE SABEMOS HASTA AHORA?

- ▲ Diseño: Estudios Aleatorizados Controlados
- ▲ Muestra: 1-100 Mayoría Hombres



Las intervenciones recientes demuestran mejoras significativas en funciones cognitivas: atención, funciones ejecutivas, memoria y orientación en los GE comparados con los GC.

(Abelman et al., 2023; Akerlund et al., 2012; Bjorkdahl et al., 2013; Chatterjee et al., 2022; de Luca et al., 2019, 2023, 2024; Gamito et al., 2010, 2015; Kazuki et al., 2018; Li et al., 2013; Straudi et al., 2017; Van de Ven et al., 2017; Zickefoose et al., 2013)

MUCHAS GRACIAS

Dr. Leandro Eidman



DUDAS Y PREOCUPACIONES DE PADRES Y EDUCADORES SOBRE EL USO DE VIDEOJUEGOS DE NIÑOS Y ADOLESCENTES

Lic. Giselle Femopase



UNIVERSIDAD
ADVENTISTA DEL PLATA



Uso de videojuegos y salud mental en adolescentes argentinos

399 Adolescentes argentinos

Buenos Aires, Santa Fe, Entre Ríos
12 a 18 años

48% Femenino
51% Masculino
1% No binario

MODELO EXPLICATIVO

Personalidad

Ciberparentalidad asociada a videojuegos

Experiencias de uso de videojuegos

Salud mental



Encuesta para padres y educadores

Socialización invertida

Padres → Hijos



Padres ← Hijos



Ciberparentalidad asociada a videojuego



Conductas parentales centradas en las interacciones cibernéticas de los hijos.



Involucra tanto a las conductas de control y monitoreo, como aquellas destinadas al involucramiento y respuesta parental dentro de las dinámicas que implica el uso de videojuegos.

**Control ciberparental
asociado a videojuegos**

Exigencias parentales respecto al uso de videojuegos de sus hijos, manifestadas en forma de normas, límites, castigos y monitoreo.

**Respuesta ciberparental
asociado a videojuegos**

Respuesta afectiva de los padres frente a las demandas de sus hijos respecto al uso de videojuegos, manifestada a través del interés, calidez y diálogo.

Algunos antecedentes

- En líneas generales, se sabe que la parentalidad está asociada al uso de la tecnología que hagan los hijos. El estudio de la ciberparentalidad asociada a videojuegos se encuentra en su etapa inicial.
- Se cree que cuando los padres son **más expertos** en ciertas tecnologías, eligen estrategias más relevantes y efectivas. Por el contrario, a menor experticia parental, más estrategias de control ciberparental, y menor predisposición a aceptar las restricciones por parte de los hijos.
- Respecto al control ciberparental los resultados no son concluyentes. Un alto control ciberparental podría asociarse con dificultades en la capacidad de autorregulación de los hijos.
- La respuesta ciberparental podría ser un factor protector frente a las experiencias negativas del uso de videojuegos. Utilizar videojuegos de manera conjunta propiciaría la comunicación y cercanía familiar.

Encuesta a padres y educadores

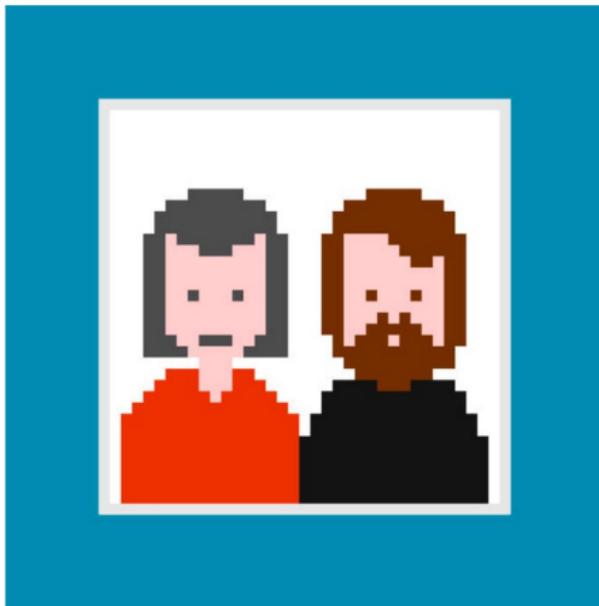
Formato virtual

183 participantes

Edad promedio: 43 años

75% femenino
25% masculino

88% tiene hijos con los
cuales convive



76% jugó videojuegos en
su niñez y adolescencia

38% juega videojuegos
actualmente

27% juega videojuegos
con sus hijos

Resultados

¿Qué tan de acuerdo estás con que los menores utilicen videojuegos?





Clasificación de las preguntas

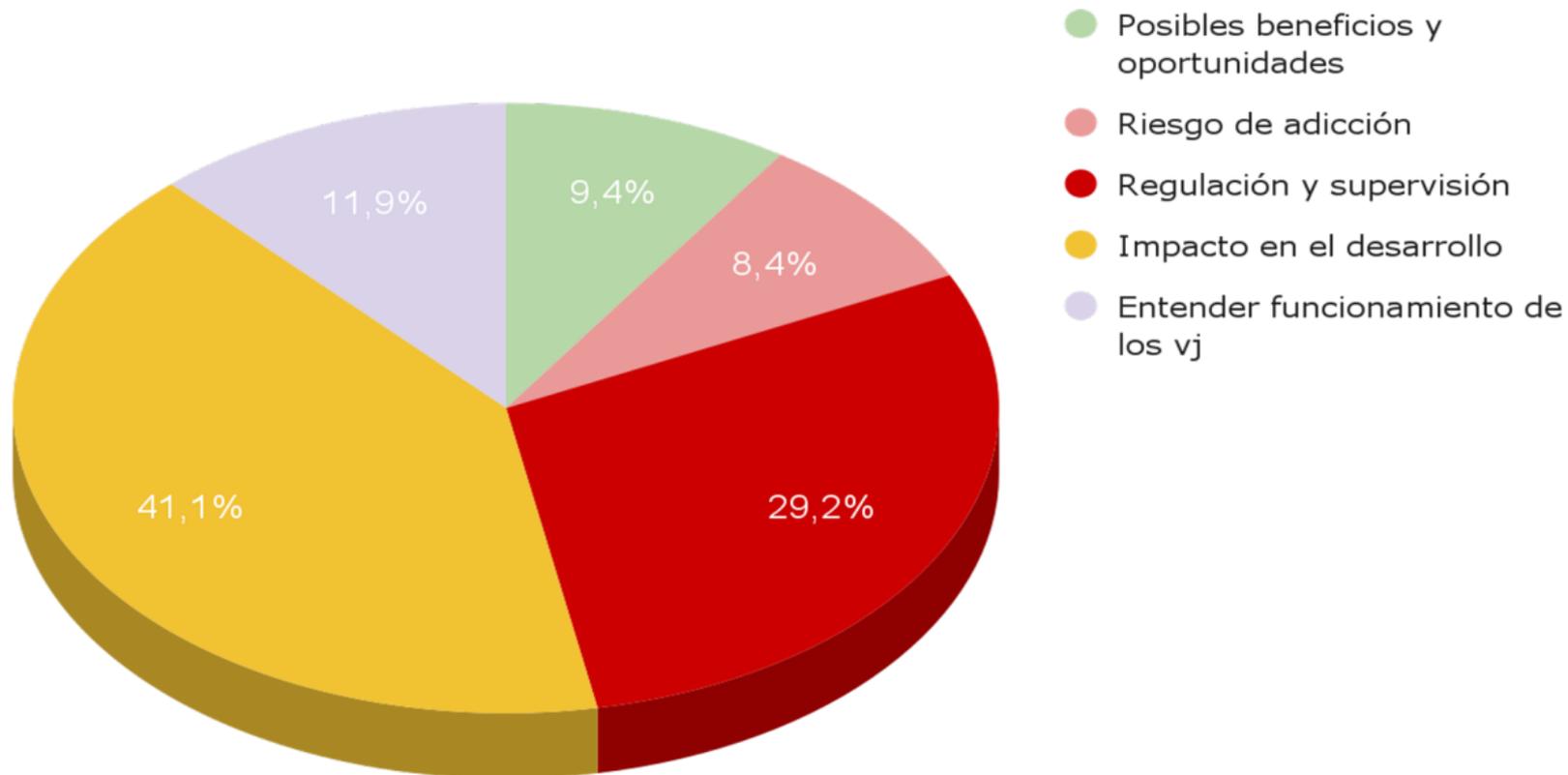
Cantidad	Categorías	Descripción	Ejemplos
88	No tienen dudas o preguntas	Los participantes aclaran que no tenían preguntas o preocupaciones respecto al uso de videojuegos de los niños y adolescentes	"No tengo dudas o preguntas al respecto"
19	Posibles beneficios u oportunidades en el uso de Vj	Dudas respecto a los posibles beneficios de los videojuegos y su potencial para estimular el aprendizaje, la creatividad y los vínculos.	"¿Con qué herramientas puedo yo acercarle la idea de que él mismo podría crear videojuegos también si se lo propone?"
17	Riesgos de adicción a los vj	Preguntas respecto al riesgo de desarrollar una "adicción" al uso de videojuegos: pautas de alarma, cantidad de tiempo que diferencia un uso saludable del uso problemático, características individuales que podrían predisponer a un uso perjudicial, cómo salir del uso adictivo.	"¿Qué alarmas deberíamos tener como adultxs para que el juego no se convierta en adicción?" "¿Existe el poder jugar sin correr ningún riesgo de adicción?"



Clasificación de las preguntas

Cantidad	Categorías	Descripción	Ejemplos
59	Regulación y supervisión	Preguntas respecto a cómo regular el uso de videojuegos, principalmente respecto a las edades apropiadas y el tiempo de uso recomendado.	<p>¿De qué forma puedo medir, y enseñarle a mi hijo a medir, su consumo de videojuegos?</p> <p>Si no es con controles parentales ¿cómo regulamos el uso de videojuegos?</p> <p>¿Debería jugar con ellos?</p> <p>¿Realmente ayuda a prevenir la adicción al videojuego si se lo prohíbo?</p> <p>¿Puede llegar a ocupar las horas de trabajo de un adulto?</p>
83	Impacto en el desarrollo y la salud	Preguntas respecto a cómo impacta en el desarrollo saludable esperado para la edad. Impacto en la salud física (postura, visión,) mental (impacto en la personalidad, desarrollo cognitivo, concentración, aprendizaje) emocional (tolerancia a la frustración, ansiedad) y social (vínculo con pares, competitividad, aislamiento).	<p>¿Atrofia partes del cuerpo?</p> <p>¿Hacen mal a la vista?</p> <p>¿Pierden un poco las habilidades para la interacción face to face con el otro?</p> <p>¿Qué implicancias puede tener el uso prolongado en el desarrollo cognitivo?</p>
24	Entender el funcionamiento de los videojuegos	Preguntas respecto a las características propias de los videojuegos. Tipos de videojuegos aptos según la edad, juegos educativos vs nocivos o violentos.	<p>¿Existen videojuegos más apropiados que otros?</p> <p>¿Qué plataformas de videojuegos, y qué títulos se recomiendan para las diferentes edades?</p> <p>¿Todos los juegos tienen posibilidad de intercambiar con otros desconocidos?</p>

Resultados





¿Qué están pensando los adolescentes al respecto?

81% de los adolescentes encuestados utiliza videojuegos

Tiempo que juegan

Días de semana 3 hs promedio

Fines de semana 5 hs promedio

71% Disfruta llevar sus habilidades al máximo al jugar videojuegos

58% no percibe dificultad en controlar o limitar el tiempo de juego

67% no percibe que jugar videojuegos les trae problemas con amigos y familiares

65% no percibe que se obsesiona con algún juego al punto de sentir que controla su vida

70% percibe que jugar videojuegos con amigos y familiares fortalece los vínculos

60% no siente nerviosismo si por alguna razón no puede jugar



¿Qué están pensando los adultos al respecto?

90% de las preguntas podrían clasificarse desde una perspectiva de control de daños

10% de las preguntas indagan posibles beneficios o oportunidades

64 preguntas sobre control ciberparental asociado a videojuegos

4 preguntas sobre respuesta ciberparental asociada a videojuegos

Algunas conclusiones para cerrar

o más bien abrir...

¿Cómo trazar puentes entre ambas miradas?

¿Cómo fomentar vínculos colaborativos entre adultos y menores para potenciar los beneficios del uso de vj y disminuir los riesgos?



1. Apertura, curiosidad, aprendizaje mutuo. Colaboración en la construcción de normas y límites.
2. ¡Más juego! Utilizar videojuegos de manera conjunta puede fortalecer los vínculos.
3. Desafío de generar materiales de orientación ciberparental basados en evidencia científica y sin sesgos.

¡Muchas gracias!



Lic. Giselle Femopase



UNIVERSIDAD
ADVENTISTA DEL PLATA



EL DEBATE SOBRE LA ADICCIÓN A LOS
VIDEOJUEGOS
¿QUÉ PASA EN LOS E-SPORTS?

Lic. Nahuel Torres y Lic. Román Molinero



FACULTAD DE PSICOLOGÍA
UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES



Adicción a los videojuegos

- En 2013 se incluyó en el DSM-5 el trastorno por juego de internet como una afección que requiere más estudio.
- En 2018 la Organización Mundial de la Salud (OMS) incluyó en su manual de enfermedades (CIE-11) el trastorno de adicción a videojuegos.



Videojuegos



TV, Redes sociales,
youtube, etc.

Videojuegos



Juegos deportivos y
de mesa.

Persiste una valoración negativa de los videojuegos a diferencia de actividades similares pero más tradicionales y aceptadas.

Esto no quita que pueda haber usos problemáticos.

¿Qué pasa con los Esports?



Los Esports son una actividad deportiva en videojuegos, contempla una estructura competitiva profesional con equipos, ligas, torneos, patrocinio, fandom, etc.



Esport =
Esport



Videojuego



¿Que se necesita para ser considerado Esport?



Competitividad Intrínseca



Popularidad y Base de jugadores



Infraestructura Competitiva



¿Cómo está compuesto el entorno de los Esports?

I ❤️ GAMING

Videojuego

TOP

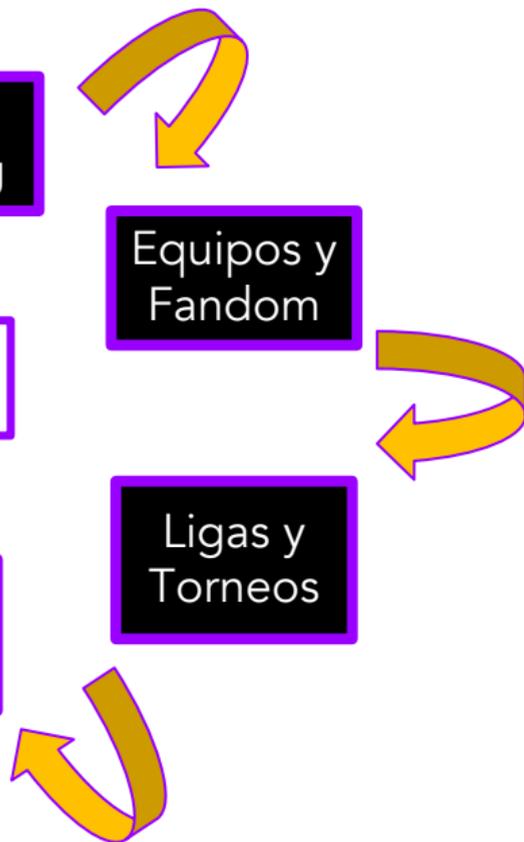
Esports

Patrocinio y
Publicidad

Plataformas
de Streaming

Equipos y
Fandom

Ligas y
Torneos





Ludopatía y Adicción
a los Videojuegos



Entrenar y Competir
Profesionalmente

Los Esports, como videojuegos, significan una forma diferente de visualizarlos **culturalmente**. Como un ámbito serio y profesional, donde las personas pueden competir, entrenar y desarrollar habilidades, sin que eso signifique un consumo problemático, sino más bien una **carrera deportiva**



MUCHAS
GRACIAS



CIENCIA
GAMER

gdelaiglesia@gmail.com



cienciagamer.com



@cienciagamerok



@cienciagamer



/cienciagamerFB