



FUNDACIÓN H. A.
BARCELÓ
FACULTAD DE MEDICINA



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN FINAL

CARRERA: PSICOLOGÍA

DIRECTOR DE LA CARRERA: DRA. NÉLIDA CERVONE

NOMBRE Y APELLIDO: SHARIF CHAIN

TUTOR: LIC. VIVIANA STIRNEMANN

FECHA DE PRESENTACIÓN 26-07-2024

FECHA DE DEFENSA DE TRABAJO FINAL: 29-08-2024

TÍTULO DEL TRABAJO: VIDAS VIRTUALES, PROBLEMAS REALES

SEDE: LA RIOJA

Sede Buenos Aires
Av. Las Heras 1907
Tel./Fax: (011) 4800 0200
 (011) 1565193479

Sede La Rioja
Benjamín Matienzo 3177
Tel./Fax: (0380) 4422090 / 4438698
 (0380) 154811437

Sede Santo Tomé
Centeno 710
Tel./Fax: (03756) 421622
 (03756) 15401364



FUNDACIÓN H. A. BARCELÓ
INSTITUTO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS DE LA SALUD
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

PÁGINA DE APROBACIÓN

EVALUACIÓN DEL TRABAJO FINAL DE INVESTIGACIÓN

Clasificación:.....

DEFENSA ORAL DEL TRABAJO FINAL DE INVESTIGACIÓN

Clasificación:.....

TRIBUNAL EXAMINADOR

.....

Anteproyecto de Trabajo Integrador Final

Sede Buenos Aires
Av. Las Heras 1907
Tel./Fax: (011) 4800 0200
☎ (011) 1565193479
informesba@barcelo.edu.ar

Sede La Rioja
Benjamin Matienzo 3177
Tel./Fax: (0380) 4422090
☎ (0380) 154811437
informeslr@barcelo.edu.ar

Sede Santo Tomé
Centeno 710
Tel./Fax: (03756) 421622
☎ (03756) 15401364
informesst@barcelo.edu.ar

Oficina Posadas
Félix de Azara y Córdoba,
local 12, galería "El Paseo"
Tel.: (0376) 4440521
posadas@barcelo.edu.ar

“Vidas virtuales, problemas reales. Adicciones a los videojuegos en adolescentes”

Autor: Chain, Sharif

Asesora: Stirnemann, Viviana



~ 2024 ~

Introducción:

El fácil acceso a las TICS (Tecnologías de la información y la comunicación) permite a los individuos acceder a información, mantenerse conectados en todo momento y jugar de manera online y offline. Esa facilidad para el acceso y el uso de las tecnologías actuales puede traer consecuencia para sus usuarios en las esferas de la personalidad, social y familiar.

El presente trabajo fue desarrollado con el objetivo de conocer y caracterizar el patrón de conducta que desarrollan adolescentes en relación al consumo de videojuegos en alumnos del último año de la escuela secundaria "ISAE" (Instituto Superior Albert Einstein) de la ciudad capital de la provincia de La Rioja.

Al momento de investigar se tuvo en cuenta el contexto en relación a la utilización de videojuegos de los adolescentes, una problemática que afecta cada vez más a los individuos, con representaciones sociales que llevan a su invisibilización.

El enfoque que se utilizó fue cuantitativo, con alcance exploratorio-descriptivo con el objetivo de poder precisar cómo se comporta el fenómeno y poder visibilizar el impacto que genera el uso de videojuegos en la conducta de los adolescentes, como así también, generar conocimiento sobre la temática elegida en el campo de la Psicología con el fin de incentivar nuevas investigaciones que enriquezcan aún más el conocimiento científico.

Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario confeccionado a partir de la búsqueda y aproximación teórica a la temática. También se contemplaron datos sociodemográficos para desarrollar el análisis, con el fin de realizar una articulación teórico-práctica.

Justificación:

La presente investigación tiene lugar por diversas razones. En primera instancia, porque es un requisito de la Fundación Barceló – Instituto Universitario de Ciencias de la Salud, para la entrega del título universitario, en lo que corresponde a la carrera de Licenciatura en Psicología.

Dicha investigación se lleva a cabo en su mayor parte por interés personal, por la gran importancia que tiene generar conocimiento sobre la problemática de las adicciones a los videojuegos en el campo de la Psicología, por la aceptación positiva de la problemática, por la escasa información, investigación y visibilización acerca de la misma.

Teniendo en cuenta los avances tecnológicos y el uso frecuente de dispositivos electrónicos como computadoras, tablets, celulares y videojuegos, también conocidos como Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICS), es importante destacar que su utilización puede resultar beneficiosa para los usuarios en su vida diaria, sin embargo, es necesario tener en cuenta que el abuso o exceso en su uso puede dar lugar a problemas relacionados con la salud.

La prevalencia estimada de uso problemático de videojuegos en población general a nivel mundial oscila entre el 1,7% y el 8-10%, sin embargo, cuando estas tasas proceden de los usuarios habituales de videojuegos, las cifras son mucho mayores. Estos estudios indican que, en general, los varones son mucho más propensos que las mujeres a referir problemas relacionados con el juego (Griffiths, 2016).

El estudio “videojuegos, menores y responsabilidad de los padres” (defensor del menor en la comunidad de Madrid, 2005) pone de manifiesto las siguientes realidades preocupantes:

- Casi el 50% de los niños y el 25% de las niñas reconoce que si sus padres conocieran el contenido de algunos de sus videojuegos no los dejarían jugar.
- Más del 50% de los niños y del 15% de las niñas reconoce que juega con videojuegos clasificados para mayores de 18 años.
- El 40% de los niños y el 14% de las niñas afirma que discute con sus padres por el tiempo que pasa jugando videojuegos.
- El 35% de los niños y el 22% de las niñas reconoce que los videojuegos les quita tiempo de estudio.
- El 17% de los niños y el 12% de las niñas afirma que los videojuegos les quita tiempo para estar con sus amigos.
- El 21% de los niños y el 7% de las niñas afirma estar “enganchado” a algún videojuego.

Estos datos nos llevan a reflexionar sobre la necesidad de que los adultos tomen el control de los contenidos y el tiempo de uso de videojuegos por parte de los NNA con el fin de evitar daños potenciales. El control parental está asociado a un factor protector que podría favorecer la salud mental.

El progreso tecnológico ha brindado soluciones a muchas problemáticas y ha facilitado la vida del ser humano. No obstante, cuando se hace un uso inadecuado de esta tecnología, pueden surgir problemas de salud, como es el caso de la adicción a los videojuegos especialmente entre los adolescentes en etapa escolar. Esta adicción conlleva numerosas consecuencias que ponen en riesgo tanto el guion personal como el bienestar físico y mental.

La investigación se enfoca en la población adolescente, una etapa crucial en la vida, en la que se experimentan constantes cambios físicos, psíquicos y transformaciones conductuales. La adicción a los videojuegos afecta principalmente a individuos de entre 10 y 19 años, siendo más prevalente en varones (OMS, 2024).

La escases en materia de investigación científica y la ausencia de las tasas de prevalencia en muestras epidemiológicas que sean representativas de todo el mundo no permite la inclusión del diagnóstico como un trastorno per se, es por eso que la aparición de características y criterios se asocian a otros trastornos de la conducta humana.

Es menester conocer los diferentes contextos y variables que atraviesan a los y las adolescencias, como así también, los factores protectores y de riesgo en torno a la salud mental, para que de esa manera poder comprender y entender como pensar estrategias de abordajes en las distintas problemáticas que se pueden hacer presente.

Actualmente, el juego patológico es el único trastorno no relacionado con sustancias que se ha propuesto para su inclusión entre los trastornos relacionados con sustancias y los trastornos adictivos del DSM-5. No obstante, hay otros trastornos del comportamiento que muestran similitudes con los trastornos relacionados con sustancias y el juego patológico.

El Trastorno de Juego por Internet es de gran importancia para la salud pública, y la investigación adicional puede proporcionar evidencia de que el trastorno de juego por internet merecería ser considerado un trastorno independiente. Al igual que con el juego patológico, se necesitarían estudios epidemiológicos para determinar su prevalencia, curso clínico, posible influencia genética y factores biológicos potenciales, basándose, por ejemplo, en datos de imagen cerebral.

La característica esencial del trastorno de juego por internet es la participación persistente y recurrente en juegos de ordenador durante largos periodos. Esto puede acarrear consecuencias graves como el fracaso escolar, pérdida del empleo, descuido de responsabilidades personales, familiares o vocacionales, dado que el comportamiento de juego compulsivo tiende a desplazar actividades sociales, escolares y familiares.

Por todo lo anteriormente expuesto, investigar sobre esta temática permite no sólo aportar al conocimiento científico de la misma, con los distintos desarrollos teóricos vigentes, sino también, pensar estrategias de promoción de la salud, prevención acorde a los patrones de conducta que desarrollan los adolescentes con los videojuegos.

Planteamiento del Problema:

El problema que se plantea para guiar la investigación es la búsqueda de “características del patrón de conducta que desarrollan los adolescentes que juegan videojuegos.”

Un patrón de conducta corresponde a unas normas específicas, que son guías que orientan la respuesta o la acción ante situaciones o circunstancias específicas. Los seres humanos lo adquieren mediante el aprendizaje, bien por lo que observamos en nuestro entorno más cercano, o por experimentación propia ante los problemas de la vida (Skinner, 1965).

La adolescencia es una de esas etapas de aprendizaje, experimentación necesarias e importantes para hacernos adultos. Pero esencialmente es una etapa con valor y riqueza en sí misma, que brinda infinitas posibilidades para el aprendizaje y el desarrollo de fortalezas. Es una etapa desafiante, de muchos cambios e interrogantes para quienes la transitan, pero también para sus padres y adultos cercanos. Tener en cuenta los factores de riesgo y poder visibilizarlos a tiempo podría evitar un problema relacionado con el abuso o dependencia de los videojuegos.

Es un eje muy importante para todos los individuos, organiza, impone, y a veces hasta determina. Un patrón de conducta no se escapa a ello y es por eso que se busca conocer como los adolescentes organizan su experiencia y el impacto del uso de videojuegos de manera positiva o negativa y como pueden afectar o no en las habilidades sociales y en los vínculos que establecen con sus familiares, amigos, etc (Skinner, 1965).

En el caso de la adicción a los videojuegos, resulta relevante analizar como los adolescentes gestionan su experiencia de manera tanto positiva como negativa y así poder identificar cual es el patrón conductual con el cual operan. Por todo lo anteriormente planteado las preguntas directrices de la investigación son:

✓ ¿Qué patrón de conducta desarrollan aquellos adolescentes que juegan a los videojuegos?

✓ ¿Cuál es la frecuencia de uso de los videojuegos por los y las adolescentes?

✓ ¿Qué relación existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales en los y las adolescentes que cursan 5to año del Instituto Superior Albert Einstein de la ciudad capital de la provincia de La Rioja?

✓ ¿Cómo influyen los factores de riesgo a nivel personal, familiar y social según la percepción de los usuarios?

Estado Del Arte:

A nivel internacional hay muchos avances sobre la temática desde el enfoque Cognitivo.

El presente artículo publicado en el año 2005 “ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS: UNA REVISIÓN DE LA LITERATURA” Mark D. Griffiths¹ Nottingham Trent University (Reino Unido) revisa la literatura sobre la adicción a los videojuegos e investigaciones relacionadas sobre las consecuencias negativas de la dedicación excesiva a los videojuegos. Las pruebas de la investigación indican que los videojuegos parecen ser cuando menos potencialmente adictivos y que la excesiva dedicación a los videojuegos puede tener efectos potencialmente dañinos sobre un pequeño número de individuos que parecen manifestar elementos de un comportamiento compulsivo y adictivo.

Para ilustrar, la revista electrónica trimestral de enfermería publicó en el año 2021 “El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública”. The use of video games in adolescents. A Public Health problema. Mónica Rodríguez Rodríguez. Francisca María García Padilla. El uso excesivo de videojuegos ha aumentado de manera vertiginosa y, especialmente, entre los varones con edades comprendidas entre los 10 y los 19 años. Muchos adolescentes pierden el control sobre el videojuego, lo que puede tener consecuencias negativas como el juego patológico, problemático o la adicción. El objetivo del presente trabajo fue conocer la producción científica existente sobre el uso problemático de videojuegos y la adicción al videojuego en los adolescentes. A partir de la investigación realizada se obtuvieron 761 documentos identificados sobre la adicción al videojuego en adolescentes de los cuales tan solo 29 fueron analizados ya que los 732 restantes fueron excluidos por los criterios de selección utilizados. A partir de los 29 documentos analizados, tan solo uno estaba basado en un estudio de investigación cualitativa. El resto era

investigaciones descriptivas (20), estudios analíticos (4), diseños experimentales (3) y una investigación psicométrica.

Los aspectos que abordaban los documentos son:

- Predictores (48,28%)
- Características (48,28%)
- Prevalencia (20,7%)
- Prevención (6,89%)
- Internet y RRSS (6,89%)
- TEA y TDAH (6,89%)
- Cuestionarios (3,45%)
- Juegos de azar (3,45%)
- Tratamiento (0%)

Conclusiones: La revisión bibliográfica realizada nos permite afirmar que los videojuegos influyen significativamente en los adolescentes actuales. De hecho, conforme avanzamos en el tiempo, cada vez nos encontramos con más investigaciones relacionadas con el uso problemático del videojuego, problema que crece de manera exponencial en los adolescentes de hoy en día. Además, donde más se investiga respecto al juego patológico, problemático y la adicción al videojuego en los últimos cinco años es en Corea del Sur y España, seguida de China, Francia y Suecia.

Aun así, la producción existente de la adicción al videojuego es de baja calidad. En primer lugar, nos encontramos con el hándicap de la falta de conceptos y de criterios estandarizados, por lo que, a la hora de analizar la documentación, el mismo problema viene nombrado de varias maneras y, sobre todo, estudiado con diferentes criterios. Este es el principal problema que presenta el estudio de la prevalencia porque, aunque hay datos

en relación con ella, no todos están recogidos con los mismos parámetros, lo que hace que haya una gran variabilidad entre estos. El continente donde más prevalencia hay es en Asia, en China y Corea, seguido de Europa, donde su registro es muy variado por las deficiencias metodológicas existentes.

A nivel nacional, en Argentina se puede encontrar la investigación “Adicción a los videojuegos e impulsividad” publicado en 2019. Estudio correlacional en adolescentes de entre 12 y 18 años de la ciudad de Bahía Blanca, llevado a cabo por Agustina Barbado y Melisa Díaz Maldonado. El presente trabajo se centra en el uso problemático de videojuegos, que está dado por el tipo de actividad y el tiempo destinado a ella, así como también por sus efectos negativos, y tiene como principal objetivo identificar el tipo de relación, si es que existe, entre el uso problemático de los videojuegos y el control de impulsos en adolescentes de entre 12 y 18 años de edad, de la ciudad de Bahía Blanca, con el supuesto hipotético de que ambos fenómenos guardan una relación inversa entre sí. El 20,19% respondió que no juega a los videojuegos, de los cuales 3,28% son hombres y 16,90% son mujeres. El 79,81% respondió que sí lo hace, siendo 30,59% mujeres y 49,29% hombres. En función del número de jugadores, que son 170 y componen la muestra final, se observa que el 33,52% comenzó a jugar videojuegos entre los 3 y 6 años, el 49,41% comenzó entre los 7 y 10 años y el 11,17% lo hizo a partir de los 11 años. El 5,88% no respondió a la pregunta. Resulta significativo que estos datos no guardan relación con las edades actuales de los sujetos, lo que, en algunos casos, indica que llevan más de la mitad de su vida utilizando videojuegos.

González, Pablo Christian Icon; Resett, Santiago Alejandro Icon; Rodríguez, Guillermo en el año 2022 publican un artículo sobre de adicción a los videojuegos en jóvenes adultos argentinos”. El presente estudio tenía como objetivo validar la Escala de adicción a los videojuegos para adolescentes de (GASA) en su versión de 21 ítems y en su versión breve de Lemmens, Valkenburg y Peter a la Argentina, la cual es una de la más

usadas para este fin. Se halló validez concurrente con el bienestar psicológico y la adicción a internet. También se halló que, a menor edad, mayor adicción a videojuegos.

Por último, una investigación sobre “Adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes bonaerenses” realizada por Manavella, Wanda Ayelén es un estudio cuantitativo con un diseño no experimental de tipo descriptivo-correlacional, tuvo como objetivo relacionar la adicción a los videojuegos y la agresión en los adolescentes bonaerenses. La muestra se tomó durante el periodo de diciembre del 2021 a abril del 2022. Para la recolección de datos se utilizó la escala de adicción a videojuegos para adolescentes, el cuestionario de agresión reactiva y proactiva y un cuestionario sociodemográfico diseñado para responder a los objetivos del estudio. Los resultados indican que cuando aumenta la adicción a los videojuegos, también se incrementan los niveles de agresión en los adolescentes. Se observó que aquellos adolescentes que juegan videojuegos durante una mayor cantidad de horas registran niveles más elevados de agresión y adicción. También quienes tienen dispositivo propio para jugar obtienen mayores puntajes en la dimensión saliencia de la variable adicción a los videojuegos.

A nivel Provincial, en La Rioja no se han encontrado aportes sobre la temática.

Marco Teórico:

I. La Adolescencia

De acuerdo a La Organización Mundial de La Salud (2024), considera a la adolescencia, la fase de la vida que va de la niñez a la edad adulta, desde los 10 hasta los 19 años. Representa una etapa singular del desarrollo humano y un momento importante para sentar las bases de la identidad, la personalidad y la buena salud. Los adolescentes experimentan un rápido crecimiento físico, cognitivo y psicosocial. Esto influye en cómo se sienten, piensan, toman decisiones e interactúan con su entorno.

Se puede caracterizar a la adolescencia como un periodo o etapa del ciclo vital de los individuos. Se observan cambios a nivel físico, hormonal, social y no menos importante en la esfera de lo psicológico, esto está acompañado de la maduración sexual, de la conformación de una identidad, y de la planificación de un guion personal y proyecto de vida propio. Se presenta una mayor autonomía sin abandonar la dependencia económica y afectiva de los referentes afectivos y/o parentales (OMS, 2024).

Durante esta fase, los adolescentes establecen pautas de comportamiento –por ejemplo, relacionadas con la alimentación, la actividad física, el consumo de sustancias psicoactivas, de tecnologías, etc., que pueden proteger su salud y la de otras personas a su alrededor, o poner su salud en riesgo en ese momento y en el futuro (OMS, 2024)

Para hablar de las “adolescencias” se toma el plural del término para no caer en reduccionismos, haciendo alusión a la confrontación con “adolescencia” en singular debido a que este concepto plasma la mirada en los adolescentes como individuos homogéneos, naturales, con las mismas identidades, delimitados por una normatividad de “deber ser” es por eso que se prefiere hablar de “adolescencias” tomándolo como un concepto a partir del cual en esta etapa se forjan identidades, patrones de conductas y cambios emocionales

que no corresponden a una correlación lineal. Se puede decir que hay tantas adolescencias como adolescentes (Kantor,2008, p 24)

Se considera que, para poder realizar abordajes integrales, tanto desde el sistema de salud como desde el ámbito educativo y desde los organismos de protección y promoción de derechos de NNyA, es fundamental acercarnos desde un marco que contemple la diversidad de clase social, étnica, funcional, cognitiva, idiomática, religiosa, ideológica, y la diversidad sexual, de expresión e identidad de género (Ministerio de Salud de la Nación, PNSIA, 2017).

II. Juego

En el diccionario de la Real academia (2023) entre muchas enunciaciones está definido el juego como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

Se debe tener en cuenta que el juego no es solo una forma de diversión, sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, en los primeros años de vida los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida. Luego con el pasar de los años esas situaciones lúdicas pueden formar parte del tiempo libre y del ocio (Lesende, 2016, p 96)

En la primera infancia el juego favorece el proceso de socialización como así también sienta las bases para lo que posteriormente será la vida en sociedad, donde las normas socio culturales marcan la directriz de las formas de ser y estar en el mundo (Lesende, 2016, p 97)

El juego proporciona un conjunto de reglas que se aceptan libremente, estas son obligatorias y se determinan previamente. El juego se encuentra guiado por objetivos que llevan una meta, la cual indica el fin del mismo y prepara al individuo para las diversas situaciones que se le presentaran en el recorrido vital. (Lesende, 2016, p.97)

La aparición de las TIC favorece aún más el acceso y el incremento de la utilización de las mismas en la niñez. Especialmente en las adolescencias se observa un uso aun amplio de estas.

Teniendo en cuenta el contexto actual las TICS son utilizadas cada vez con mayor frecuencia no tan solo para obtener información, comunicarse sino también para los momentos de ocio. La aparición de las diferentes plataformas virtuales y redes sociales ha proporcionado procesos de socialización, expresión, procesos creativos, como así también el acercamiento a los juegos offline y online. El mercado ofrece un sin número de ellos por lo que la demanda al acceso de los mismos se convierte en ilimitada.

III. Videojuegos y Adicciones Tecnológicas

Según la Organización Mundial de la Salud (2022), el trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por: a) Deterioro en el control sobre el juego, incluyendo su inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto. b) Priorización del juego sobre otros intereses y actividades cotidianas. c) Continuación o aumento del juego a pesar de las consecuencias negativas

El diagnóstico para dicha problemática, al igual que en el DSM-5, requiere un período mínimo de 12 meses de aparición y prevalencia de los criterios planteados en dicho manual.

La riqueza de algunos juegos tecnológicos, especialmente los más complejos, estimulan el desarrollo de capacidades cognitivas como anticipación, evaluación y selección, entrenamiento en resolución de problemas y adaptación a estímulos complejos y simultáneos, destrezas visomotoras y espaciales, enriquecimiento del pensamiento en todos sus niveles (Croce et al 2012).

Es relevante destacar que los videojuegos facilitan la socialización, les permiten a los adolescentes reforzar las relaciones que ya tienen y conocer a personas nuevas, habilita

el desarrollo de las habilidades sociales. Jugando se ponen en marcha procesos cognitivos relacionados con la toma de decisiones, la atención, memoria, percepción, orientación, el lenguaje o resolución de conflictos, asertividad y la empatía (Blanca et al 2012).

Los adolescentes necesitan constantemente experimentar sensaciones estimulantes y los videojuegos, así como las redes sociales cubren para ellos estas necesidades, pero queda claro que la exposición a los videos juegos supone un riesgo para ellos cuando se realiza de manera excesiva, pueden generar adicciones (Blanca et al 2012).

Adicciones Tecnológicas:

Como se menciona anteriormente, la popularidad de las tecnologías se ha convertido en un fenómeno de ocio cada vez mayor en la vida de adultos y adolescentes. En consonancia con esto, ha habido un aumento de la información en los medios sobre el uso excesivo de la tecnología (por ejemplo, videojuegos, celulares, internet, entre otros). Aunque el concepto de adicciones tecnológicas parece tener sus partidarios en los medios de comunicación, hay mucho escepticismo entre la comunidad académica, por lo menos entre aquellos que trabajan en el campo de la investigación de adicciones. Para muchos, el concepto de adicciones tecnológicas resulta descabellado, particularmente si sus conceptos y definiciones de adicción contemplan el consumo de drogas psicoactivas. A pesar de la predominancia de definiciones basadas en adicciones a drogas, ahora hay un movimiento creciente que contempla una serie de conductas potencialmente adictivas y que incluyen numerosas conductas que no implican la ingesta de drogas psicoactivas (por ejemplo, juego, jugar a videojuegos de computadora, ejercicio, sexo, uso de internet) (Griffiths, 2005, p 206).

Dicha diversidad ha dado lugar a nuevas definiciones que abarcaban todo lo que constituye una conducta adictiva. A continuación, se conceptualizarán algunas palabras claves con el fin de comprender mejor lo antes mencionado.

Adicción: Adicción Tecnológica Como Una Adicción Comportamental.

Tomando a Griffiths (2007): “He argumentado que las conductas como el juego problemático de apuestas y el juego problemático a videojuegos no son diferentes del alcoholismo o de la adicción a la heroína en términos de lo que son los componentes básicos de la adicción” (p.206). Si se puede demostrar que una conducta como el juego excesivo puede ser una adicción auténtica, entonces hay un precedente para que cualquier conducta que pueda proporcionar una recompensa continua, en ausencia de una sustancia psicoactiva, pueda ser potencialmente adictiva.

“Este precedente abre las puertas para considerar teóricamente otros comportamientos excesivos como adicciones potenciales (tal como la adicción al uso de videojuegos)” (Griffiths, 2005, p206).

Interpretando estos conceptos, Griffiths (1995) define las adicciones tecnológicas como adicciones no químicas (comportamentales), que implican la interacción excesiva y problemática hombre-maquina (p 206).

Las adicciones tecnológicas bien pueden ser pasivas (por ejemplo, la televisión) o activas (por ejemplo, los videojuegos) y normalmente contienen características de inducción y refuerzo que pueden contribuir a la promoción de tendencias adictivas (Griffiths,1995).

El autor definió operacionalmente la conducta adictiva como cualquier comportamiento que cuenta con todos los componentes básicos de la adicción. Su argumento es que cualquier comportamiento que cumpla los siguientes seis criterios que nombra es, por lo tanto, definido operacionalmente como una adicción (Griffiths, 2016)

En el caso de una adicción tecnológica sería:

1. **Saliencia:** Ocurre cuando cualquier tipo de uso de la tecnología (por ejemplo, jugar videojuegos, uso de internet, el uso de teléfonos móviles) se convierte en la actividad más importante en la vida de la persona y domina sus pensamientos (preocupaciones y distorsiones cognitivas), sentimientos de urgencia o craving y conductas (deterioro de la conducta social). Por ejemplo, incluso si la persona no está jugando en ese momento pensará en la próxima vez que lo va a hacer.

2. **Modificación del estado de ánimo:** Se refiere a las experiencias subjetivas que las personas refieren como consecuencia de la conducta tecnológica elegida y puede ser vista como una estrategia de afrontamiento (es decir, experimentan un “activación excitante” o una “sensación de euforia” o paradójicamente tranquilizadora, de “escape” o “desconexión”).

3. **Tolerancia:** este es el proceso por el cual se requiere que cada vez más tiempo de participación en una conducta tecnológica para lograr los mismos efectos que modifiquen el estado de ánimo. Esto básicamente significa que quien esté involucrado en el uso de internet o juegue a videojuegos, incrementara gradualmente la cantidad de tiempo empleado en la conducta.

4. **Síntomas de Abstinencia:** son estados emocionales desagradables y/o efectos físicos que ocurren cuando la conducta tecnológica se reduce o suspende repentinamente (por ejemplo, temblores, cambios de humor, irritabilidad)

5. **Conflicto:** Se refiere a los conflictos entre el usuario de la tecnología y los que lo rodean (conflictos interpersonales), conflictos con otras actividades (laborales, escolares, vida social, pasatiempos e intereses) o del individuo mismo (conflicto intrapsíquico y/o sentimientos subjetivos de pérdida de control) que se relacionan con pasar demasiado tiempo dedicado a otras actividades tales como el uso de internet o jugar a videojuegos.

6. Recaídas: Es la tendencia a volver a presentar episodios de conexión, repitiendo patrones previos del uso de la tecnología o, incluso más extremos, después de periodos de abstinencia o control.

Tomando al DSM-5 el cual plantea el Trastorno por adicción a internet es de útil importancia poder pensar a que aspecto de internet son adictos los usuarios, es por eso que Young (1999) afirma que “la adicción a internet es un término amplio que abarca una gran variedad de conductas y problemas del control de los impulsos. Esto se categoriza en cinco subtipos específicos:

1. **Adicción Ciber sexual:** uso compulsivo de páginas web para adultos para cibersexo y ciber pornografía
2. **Adicción a las ciber relaciones:** participación excesiva en relaciones online.
3. **Red de compulsiones:** Jugar obsesivamente a juegos de apuestas online, compra o inversiones en bolsa.
4. **Sobrecarga de información:** navegación compulsiva por la red o búsqueda en bases de datos.
5. **Adicción al ordenador:** Jugar obsesivamente a juegos de ordenador (por ejemplo, Doom Myst, Solitario, entre otros)” (p 208).

Griffiths (2000) argumenta que “muchos de estos consumidores de uso excesivo de internet no son “adictos a internet”, ya que solo utilizan internet en exceso como un medio para alimentar otras adicciones, por ejemplo, un adicto a los juegos de apuestas o a un videojuego que realiza su comportamiento elegido de forma online no es adicto a internet, sino que internet es solo el lugar donde se enmarca su conducta” (p,208-209).

Con respecto a las características demográficas de jugadores ocasionales y jugadores con problemas hay algunas generalizaciones que se pueden hacer. La literatura, hasta la fecha sugiere que los varones adolescentes y hombres adultos jóvenes parecen

estar en mayor riesgo de sufrir juego problemático con los videojuegos. Sin embargo, el curso y la gravedad de estos problemas no se conocen bien, y la constatación de que este grupo está en mayor riesgo puede ser una consecuencia del sesgo de muestreo, así como el hecho de que este grupo juega a videojuegos con más frecuencia que otros grupos sociodemográficos. También se ha sugerido que los estudiantes universitarios pueden ser especialmente vulnerables a desarrollar una conducta problemática con los videojuegos. (Griffiths et al, 2012 p 211).

Considerando de que el juego problemático con videojuegos pueda ser clasificado como una adicción, ahora hay un número relativamente elevado de estudios que indican que el juego excesivo con videojuegos puede llevar a una amplia variedad de consecuencias psicosociales negativas para una minoría de las personas afectadas. Griffiths et al, (2012), e incluyen sacrificar el trabajo, educación, aficiones, socialización, el tiempo con la pareja/familia, el sueño, aumento del estrés, la falta de relaciones en la vida real, menor bienestar psicosocial y soledad, escasas habilidades sociales, disminución del rendimiento académico, aumento en la falta de atención, conductas agresivas/de oposición y hostilidad, afrontamiento desadaptativo, disminución del rendimiento de la memoria verbal, cogniciones desadaptativas e ideación suicida (Griffiths, 2016, p 212)

Esta lista de posibles consecuencias psicosociales indica claramente que el juego excesivo es un problema, independientemente de si se trata de una adicción.

La investigación ha demostrado la asociación entre la adicción al juego y una variedad de trastornos comórbidos. Esto incluye el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (Allison et al., 2006; Batthyany et al., 2009; Chan y Rabinowitz 2006), síntomas del trastorno de ansiedad generalizada, trastorno de pánico, depresión, fobia social (Allison et al., 2006) fobia escolar (Batthyany et al., 2009) y diversos síntomas psicósomáticos (Batthyany et al., 2009).

A través del uso de la resonancia magnética funcional, la investigación biológica ha demostrado que los adictos a los juegos muestran procesos neuronales similares y un aumento de la actividad en áreas del cerebro asociado con las adicciones relacionadas con sustancias y otras adicciones comportamentales como el juego patológico (activación significativa en el lóbulo occipital izquierdo, giro parahipocampal, córtex prefrontal dorsolateral, núcleo accumbens, córtex orbitofrontal derecho, cíngulo anterior bilateral, córtex frontal medial y el núcleo caudado). (Han et al. 2010;. Hoeft et al.,2008;Ko et al., 2009, p 213)

También se ha informado que los adictos a los juegos tienen una mayor prevalencia de dos polimorfismos específicos del sistema dopaminérgico que sugiere que entre algunos jugadores podría haber alguna predisposición genética para desarrollar la adicción a los videojuegos (Han et al., 2007).

En la sección tres del manual DSM-5 (2016), que aborda "medidas y modelos emergentes", se menciona el Trastorno de Juego por Internet. Esta sección destaca condiciones que requieren mayor estudio, como un nuevo modelo de diagnóstico de trastornos de la personalidad, que incorpora el deterioro en el funcionamiento de la personalidad y rasgos patológicos. Se incluyen también nuevos trastornos en investigación activa.

Para diagnosticar este trastorno se requiere cumplimiento de cinco de los siguientes criterios en un periodo de doce meses (aunque en niños y adolescentes se suele considerar la mitad de ese tiempo e incluso menos):

- 1- Preocupación por los videojuegos a través de internet.
- 2- Síntomas de abstinencia cuando se impide el acceso a internet.
- 3- Tolerancia (cada vez se necesita más tiempo de juego)}
- 4- Intentos infructuosos de controlar el uso de internet para jugar.

- 5- Pérdida de interés en otras actividades académicas, laborales, sociales o lúdicas
- 6- Continuar jugando en exceso, a pesar de conocer los problemas psicosociales que ocasiona el juego a través de internet
- 7- Engañar a familiares, amigos u otros con respecto a la cantidad de tiempo conectado a internet para jugar
- 8- Utilizar los videojuegos a través de internet para escapar del malestar emocional o para mejorar el estado de ánimo.
- 9- Perder o poner en peligro una relación significativa, un trabajo, una oportunidad educativa o profesional, como consecuencia del juego a través de internet.

Actualmente el trastorno de juegos en internet no será incluido como un trastorno mental por separado hasta que:

- Se hayan identificado las características definitorias de trastorno de juegos en internet.
- Se haya obtenido fiabilidad y validez de los criterios específicos de trastornos de juegos de internet transculturalmente.
- Las tasas de prevalencia hayan sido determinadas en muestras epidemiológicas representativas de todo el mundo.
- La etiología y las características biológicas asociadas hayan sido evaluadas.

La razón por la cual no fue incluido el Trastorno de juegos en internet en el texto principal del DSM-5 fue que el SUDWG (Substance Use Disorder Work Group) concluyó que no se utilizaron criterios diagnóstico estandarizados para evaluar la adicción al juego en todos esos estudios (p 797).

Adicciones a Internet y Adicciones en Internet

Existe una clara necesidad de distinguir entre las adicciones a internet y las adicciones en internet. Los adictos al juego que eligen participar en los juegos online, así

como los adictos a juegos de ordenador que juegan online, no son adictos a internet (es solo el lugar donde llevan adelante su conducta adictiva elegida). Dos aspectos que es preciso hacer constar son que se utilizan criterios diagnósticos similares a los del trastorno del juego de azar y que la explicación por la cual no se entiende que se trate de un trastorno adictivo es porque todavía no existe suficiente investigación al respecto. (Griffiths, 2016).

IV. Uso, Abuso y Dependencia

A diferencia de otros trastornos adictivos, como es el caso de la mayoría de drogodependencia, no hay nada malo en utilizar las tecnologías, tanto en lo que se refiere a su uso como herramientas útiles en la actividad académica o profesional, como si se utilizan para disfrutar de las mismas, el problema es cuando se comienza a hacer abuso o dependencia de estas mismas, es por eso que cabe diferenciarlas:

Tomando a De Brito (2019) propone que actualmente se piensa la problemática de la adicción en tres etapas, la etapa de uso, abuso y de dependencia. Dichas etapas pueden ser abordadas de dos modos: como esquemas, dónde situar al consumidor o bien como un sistema progresivo que se inicia en el uso de videojuegos y culmina en la etapa de dependencia.

La etapa de dependencia supone pasos previos en la historia de quien utiliza videojuegos:

- Fase de uso: Primer contacto con el videojuego. Suele usarse por diversión, curiosidad o bien como medio de participación social. Su uso es esporádico.
- Luego situamos una etapa intermedia del proceso entre el uso y abuso (consumo regular), donde se pasa de la experimentación de los videojuegos, a utilizarlos con determinada regularidad. Este periodo es particularmente significativo y la clínica de las adicciones supone hoy en día un trabajo particular al respecto.

➤ Fase de abuso: supone no solo una frecuencia en la utilización de videojuegos, sino también la modificación gradual de actitudes y conductas en diferentes áreas tales como: Esfera social, Esfera familiar, Esfera de la personalidad.

Esfera social: Es muy común el cambio de amistades. Suelen alejarse de amistades que no consumen y el núcleo social está ligado a personas consumidoras, enfrentamiento y cuestionamiento a la autoridad (tales como maestros, jefes, etc.), conflictos interpersonales, problemas laborales o escolares (baja motivación en el desempeño de tareas, desganó, inasistencias injustificadas, etc.).

Esfera familiar: Conflictos familiares de distinta índole. El consumidor no acepta límites provenientes del núcleo familiar, enfrentamiento con familiares que representan autoridad, alejamiento y pérdida de comunicación con los miembros, proyección de emociones negativas (tales como bronca, irritación y ansiedad) en la familia, sobre todo con aquellos familiares significativos que confrontan sus actitudes tales como padres o parejas.

Esfera de la personalidad: Modificación de actitudes, modificación de los valores de la persona, pensamientos disfuncionales, inestabilidad afectiva (irritabilidad, intolerancia, angustia), conductas desadaptativas y de riesgo para el consumidor, estado de ánimo fluctuante e inestable, surgen o se profundizan síntomas de ansiedad y depresión, aislamiento, pérdida de interés y motivación, etc.

V. Patrón de conducta:

Los patrones de conductas son una serie de pautas de comportamiento que las personas que viven en sociedad siguen. Se manifiestan cuando se convive con familiares y la persona se va desarrollando en la sociedad, estos patrones se pueden repetir en diferentes generaciones familiares, por lo que para muchos se concibe como algo natural o innato.

Un patrón de conducta corresponde a unas normas específicas, que son guías que orientan la respuesta o la acción ante situaciones o circunstancias específicas. Los vamos adquiriendo mediante el aprendizaje, bien por lo que observamos en nuestro entorno más cercano, o por experimentación propia ante los problemas de la vida. Si dichos patrones nos han funcionado ante una circunstancia determinada, es normal que tendamos a repetirlos, aunque no siempre sea recomendable. Al hablar desde la psicología de patrones de conducta se refiere a acciones y/o formas de pensar que una persona tiene en momentos determinados. Estos patrones son aprendidos mediante la convivencia con los miembros de la familia y con la sociedad, que regulan el comportamiento de los individuos desde que nacen, por lo que tenemos que decir que no son patrones innatos de conducta. También a esto se suman las propias vivencias de la persona, y dependiendo de los resultados que obtenga, se almacenan y vuelve a ser utilizados de manera funcional o disfuncional. Estos patrones se repiten de forma automática en las personas, en algunos casos la generalización del patrón conductual puede generar consecuencias negativas en la vida de los individuos. El poder identificar, conocer y analizar de manera funcional cada conducta nos permite comprender dicho patrón y sus contingencias. (Skinner, 1965)

VI. Habilidades sociales:

Teniendo en cuenta que los videojuegos tienen un papel importante en algunos espacios de socialización, fundamentalmente en niños y adolescentes. Se considera indagar acerca de la influencia de los videojuegos en las habilidades sociales.

A la hora de definir que es una conducta socialmente habilidosa tomaremos El Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales de Caballo (2007) en el que plantea que ha habido numerosas definiciones de lo que es una conducta socialmente habilidosa, entre ellas:

La capacidad compleja de emitir conductas que son reforzadas positiva o negativamente, y de no emitir conductas que son castigadas o extinguidas por los demás. (Libet y Lewinsohn, 1973, p304)

La habilidad de buscar, mantener o mejorar el reforzamiento en una situación interpersonal a través de la expresión de sentimientos o deseos cuando esa expresión se arriesga a la pérdida de reforzamiento o incluso al castigo (Rich y Schroeder, 1976, p.81)

Características de las habilidades sociales según Alberti (1977):

- a) Es una característica de la conducta, no de las personas
- b) Es una característica específica a la persona y no a la situación, no universal.
- c) Debe contemplarse en el contexto cultural del individuo, así como en términos de otras variables situacionales.
- d) Está basada en la capacidad de un individuo de escoger libremente su acción.
- e) Es una característica de la conducta socialmente eficaz, no dañina.

CLASES DE RESPUESTAS DE LAS HHSS

- Iniciar y mantener conversaciones
- Hablar en público
- La expresión de amor, agrado y afecto
- Defensa de los propios derechos
- Pedir favores
- Rechazar peticiones
- Hacer cumplidos
- Aceptar cumplidos
- Expresión de opiniones personales, incluido el desacuerdo

CLASES DE PERSONAS IMPLICADAS EN LAS HHSS

- Amigos del mismo sexo
- Pareja
- Amigos del sexo opuesto
- Familiares
- Padres
- Personas con autoridad del mismo sexo
- Personas con autoridad del sexo opuesto
- Compañeros de trabajo del mismo sexo

FACTORES SITUACIONALES DE LAS HHSS

- Lugar de ocio
- Lugares formales
- Hogar familiar
- Lugar de consumo
- Transporte público
- Lugar de trabajo

- Expresión justificada de molestia, desagrado o enfado
- Disculparse o admitir ignorancia
- Petición de cambios en la conducta del otro
- Afrontamiento de las críticas
- Compañeros de trabajo del sexo opuesto
- Contactos de consumidor
- Profesionales del mismo sexo
- Profesionales del sexo opuesto
- Niños

VII. Factores de Riesgo:

Los factores de riesgo de la conducta de juego entre los jóvenes se han de entender desde un modelo ecológico, en el que interactúan aspectos y variables de tipo ambiental como otras del propio individuo. Revisando los estudios empíricos publicados sobre los factores personales, relacionales, comunitarios y sociales asociados a mayor riesgo de la conducta de juego en adolescentes y jóvenes, puede llegarse a una serie de conclusiones tomando dos perspectivas por un lado la ambiental y por otro lado la biológica y psicológica (Fernández et al 2016).

Perspectiva ambiental: Dentro de esta se encuentra el sexo masculino, precoz edad de inicio, falta de soporte y cohesión en la familia, ambiente familiar y social del juego, escasa adaptación social y académica, fracaso escolar, exposición a diferentes ambientes y tipos de juego, exposición a publicidad frecuente sobre juego, tipo de juego, jugar a múltiples tipos de juegos, experiencias vitales estresantes, frecuencia e intensidad del juego, experiencias de grandes pérdidas o ganancias en las primeras ocasiones de juego y habilidad con las nuevas tecnologías.

Perspectiva biológica y psicológica: Se han destacado una personalidad caracterizada por elevados niveles de impulsividad y búsqueda de sensaciones, déficits en estrategias de afrontamiento y solución de problemas, alteraciones emocionales como preocupación, inquietud, tensión, irritabilidad, sentimientos de ser menospreciado, victimización, rebeldía, vulnerabilidad al estrés o baja autoestima. Asimismo, el diagnóstico

de trastorno por déficit de atención con Hiperactividad en la infancia, el consumo de alcohol y sustancias y las conductas antisociales, se han asociado a mayor riesgo de desarrollar un problema con videojuegos desde edades tempranas (Fernández et al. 2016).

Metodología De La Investigación:

Objetivos:

General:

✓ Conocer y caracterizar el patrón de conducta que desarrollan los adolescentes respecto al consumo de videojuegos en alumnos del último año de la escuela secundaria "ISAE" (Instituto Superior Albert Einstein) de la ciudad capital de la provincia de La Rioja.

Específicos:

✓ Indagar preferencias en el uso de los distintos dispositivos utilizados para jugar videojuegos.

✓ Identificar las características del patrón de conducta de adolescentes que juegan videojuegos.

✓ Determinar el impacto del uso de los videojuegos en las habilidades sociales

✓ Identificar, según la percepción de los usuarios, factores de riesgo personales, familiares y sociales asociados que aumenten la vulnerabilidad.

Diseño Metodológico:

Tipo De Investigación:

La metodología elegida para la presente investigación tiene un enfoque cuantitativo, de alcance exploratorio y descriptivo. De acuerdo con (Sampieri et al. 2006), la investigación exploratoria tiene como objetivo examinar un tema o problema poco estudiado, del cual existen muchas dudas o no se ha abordado antes. Esto se evidencia cuando la revisión de la literatura revela que existen solo guías no investigadas e ideas vagamente relacionadas con el problema de estudio, o bien, si se desea indagar sobre temas y áreas desde nuevas perspectivas. Por otro lado, el alcance descriptivo consiste en describir fenómenos, situaciones, contextos y eventos, es decir, detallar cómo son y se manifiestan. Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos u otros fenómenos sometidos a análisis (Danhke, 1989) permitiendo no sólo aumentar el grado de familiaridad con la temática, sino también, describir cómo se manifiesta este fenómeno en adolescentes en el colegio secundario ISAE de la ciudad capital de La Rioja.

Unidad de análisis:

Se tomó como unidad de análisis para la presente investigación a la totalidad de los alumnos y alumnas (28 personas) de 5to año del “Colegio ISAE (Instituto Superior Albert Einstein) el cual se encuentra ubicado en: Albert Einstein esq, Av. los Caudillos, de la Ciudad Capital de La Rioja. El promedio de edad de los encuestados es de 17 años.

El colegio es de gestión privada y ofrece educación desde nivel inicial hasta secundario. Es mixto, permitiendo la participación de estudiantes de ambos géneros en sus programas educativos. Cada nivel cuenta con una única división por curso y posee dos orientaciones principales: una orientación en bachiller con formación en informática y otra

en ciencias naturales. La jornada escolar comienza a las 7:30 con el ingreso de los estudiantes, las clases inician a las 8:00 y la salida varía entre las 14:00, 15:30 o 16:40, dependiendo de las actividades programadas para ese día.

Variables y Categorías:

DIMENSIÓN	VARIABLE
Características de la población adolescente	<ul style="list-style-type: none"> -Edad. -Género. -Repitencia. -Grupo conviviente (padre/madre/hermano/a /otros) -Actividad Laboral.
Preferencias en el uso de los distintos dispositivos	<ul style="list-style-type: none"> -Horas dedicadas a diferentes actividades. -Disponibilidad de dispositivos. -Disponibilidad de juegos en su celular móvil o Tablet. -Utilización de juegos en la PC o Laptop, celular móvil o Tablet. -Utilización de videojuegos online u offline. -Utilización de videojuegos para mayores de 18 años.
	<ul style="list-style-type: none"> -Edad de inicio en el que comenzó a jugar con los videojuegos -Horas dedicadas a diferentes actividades. -Juego regular durante los últimos dos meses. -Cantidad de horas por día de juego. - Aumento de la frecuencia de juego. -Razones que motivan a jugar.

<p>Patrón de conducta relacionadas al video juego</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Dificultades para dejar de jugar. -Perdida de la noción de tiempo cuando se utilizan videojuegos. - Dificultad para concentrarse en otras tareas que no se relacionen con videojuegos. -Reacción ante la imposibilidad de poder jugar. -Aspectos de la vida que piensan que interfieren los videojuegos. -Dificultad para hacer actividades producto de no querer dejar de jugar videojuegos. -Engaño sobre la cantidad de horas dedicadas a videojuegos.
<p>Habilidades sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Presencia de problemas a nivel social producto del abuso en la utilización de videojuegos. -Tipos de vínculos que establecen. - Habilidades de comunicación. -Utilización de videojuegos como método de distracción - Comportamiento social fuera de los videojuegos.
<p>Factores de riesgo personales, familiares y sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Presencia de la familia en el control de los contenidos de los videojuegos. -Presencia de familiares que hagan uso de videojuegos. -Utilización de videojuegos para mayores de 18 años. -Presencia de la familia en el control de las horas de uso de los videojuegos. -Reconocimiento de dependencia a los videojuegos.

Métodos y Técnicas a Utilizar:

Se utilizó para recabar los datos un cuestionario compuesto por 27 ítems que permitió facilitar información sobre ciertas áreas de la vida de los individuos que se pretendía investigar.

A partir de este se pudo indagar sobre: el patrón conductual, edad de inicio de juego, frecuencia de juego, tipo de dispositivo utilizado, preferencia de juego, habilidades sociales, factores protectores y de riesgo e interferencia con otras actividades de la vida y problemas asociados en el uso de móviles y videojuegos.

Considerando que la mayoría de los adolescentes son usuarios de las TIC, pero solo un pequeño porcentaje de ellos sufren un trastorno adictivo es que se investigó sobre el patrón de conducta que desarrollan los adolescentes y los distintos aspectos que ya fueron mencionados sobre como interfieren los videojuegos en la vida de las personas que los utilizan.

Articulación Teórico-Práctica

En base a los datos obtenidos a través de la administración del cuestionario previamente mencionado y guiados por el análisis realizado en el marco teórico, se describirá y caracterizará el uso de videojuegos y sus consecuencias en los adolescentes del último año del Instituto Superior Albert Einstein en la ciudad de La Rioja durante el año 2024.

Según la Organización Mundial de la Salud (2022), el trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por: a) Deterioro en el control sobre el juego, incluyendo su inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización y contexto. b) Priorización del juego sobre otros intereses y actividades cotidianas. c) Continuación o aumento del juego a pesar de las consecuencias negativas.

La totalidad de los adolescentes encuestados (28 personas), tiene acceso a dispositivos electrónicos, 13 de ellos, (46%) tiene acceso frecuentemente también a laptop y/o computadoras. La edad promedio de inicio en el uso de videojuegos es de 10 años de edad.

Se debe tener en cuenta que el juego no es solo una forma de diversión, sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, en los primeros años de vida los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida (Lesende, 2016, p 96).

De los dispositivos utilizados, 23 (93%) disponen de juegos instalados en los mismos y 25 (89%) los utiliza, teniendo como preferencia tanto la modalidad online como offline.

Para poder acceder a determinados juegos, existen los llamados “términos y condiciones”, cuyo fin es informar y acreditar que dichos juegos pueden contener contenido no apto para menores de 18 años. Para acceder a estos juegos, es necesario aceptar dichos términos. Teniendo en cuenta esto, se investigó el conocimiento de los términos y

condiciones. Los resultados muestran que 11 (39%) utilizan juegos para mayores de 18 años, 5 (18%) no sabe si los juegos que utilizan son para mayores de 18 años y 9 (32%) no utiliza juegos clasificados para mayores de 18 años.

La presencia del control parental de los contenidos y del tiempo de uso de los videojuegos como factor protector 22 (79%) no posee control parental de los contenidos ni del tiempo de uso, 3 (11%) si posee control parental.

Los factores de riesgo de la conducta de juego entre los jóvenes se han de entender desde un modelo ecológico, en el que interactúan aspectos y variables de tipo ambiental como otras del propio individuo (Fernández et al 2016).

Tomando a De Brito (2019) propone que actualmente se piensa la problemática de la adicción en tres etapas, la etapa de uso, abuso y de dependencia.

La etapa de dependencia supone pasos previos en la historia de quien utiliza videojuegos:

- Fase de uso: Primer contacto con el videojuego. Suele usarse por diversión, curiosidad o bien como medio de participación social. Su uso es esporádico.

- Luego situamos una etapa intermedia del proceso entre el uso y abuso (consumo regular), donde se pasa de la experimentación de los videojuegos, a utilizarlos con determinada regularidad. Este periodo es particularmente significativo y la clínica de las adicciones supone hoy en día un trabajo particular al respecto.

- Fase de abuso: supone no solo una frecuencia en la utilización de videojuegos, sino también la modificación gradual de actitudes y conductas en diferentes áreas tales como: Esfera social, Esfera familiar, Esfera de la personalidad.

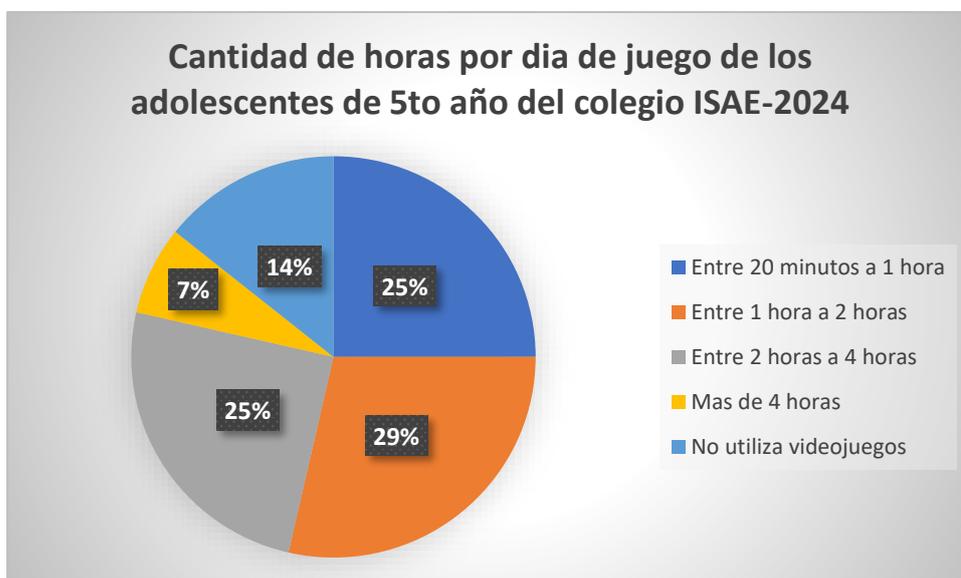
Se investigó la utilización de videojuegos de manera regular durante los últimos dos meses. Se observó que 19 (68%) juega de manera regular, mientras que 7 (25%) no juega regularmente.

Se indago sobre la dependencia hacia algún videojuego. 13 (46%) afirma estar “enganchado”, 15 (54%) no lo está.

El abuso de la utilización de videojuegos y los conflictos en las relaciones interpersonales. 20 (71%) no presenta conflictos en sus relaciones interpersonales, mientras que el 5 (18%) afirma tenerlos.

Ante la posibilidad de mentir a las personas de su entorno sobre el tiempo que pasan a utilizando videojuegos 3 (11%) lo hace “a veces” y 22 (79%) no miente.

La cantidad de tiempo expuesto a los videojuegos es un factor que inciden en el patrón conductual.

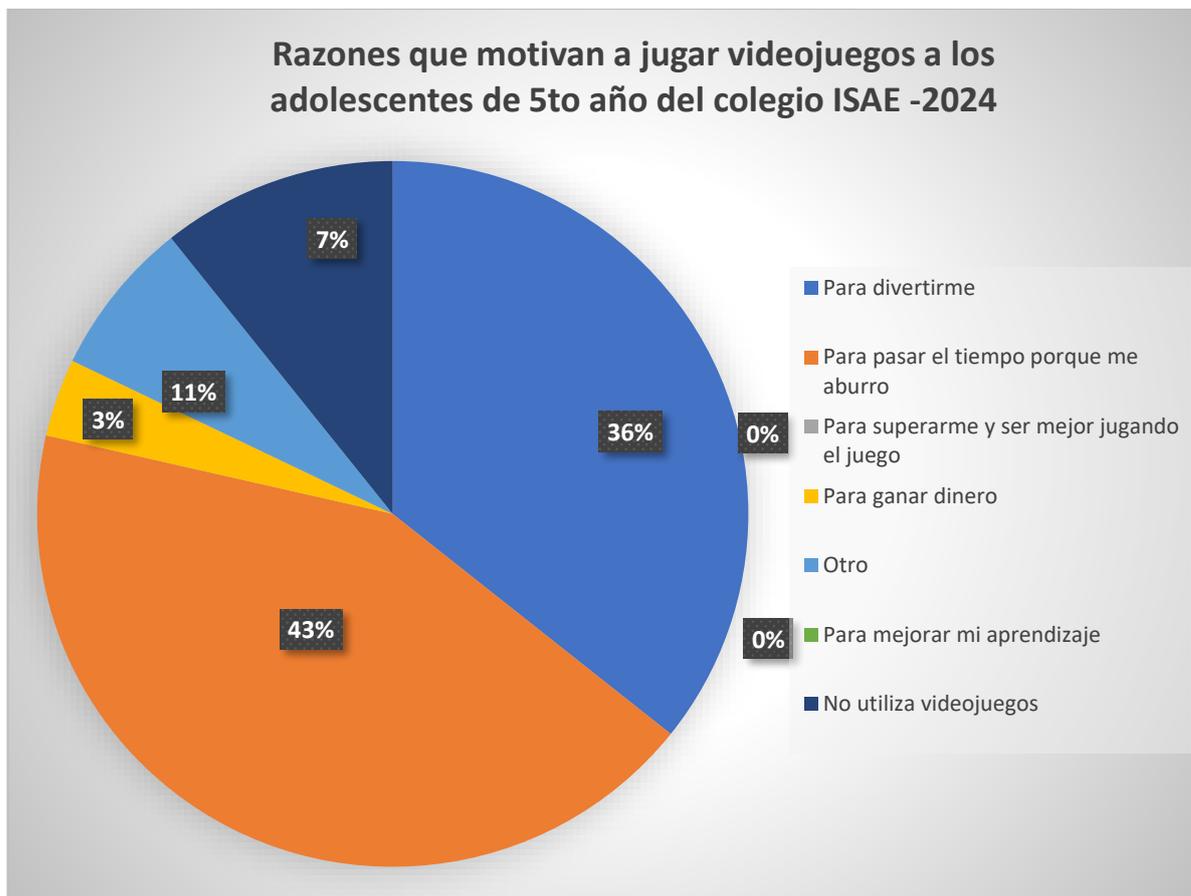


2 (7%) de los adolescentes juega más de 4 horas diarias, 7 (25%) juega entre 2 a 4 horas por día, 8 (29%) juega entre 1 hora a 2 horas por día y 7 (25%) utiliza videojuegos entre 20 minutos a 1 hora diaria.

El incremento de tiempo de la utilización de videojuegos a partir del primer contacto con ellos marca que 14 (50%) juega menos tiempo y 3 (11%) juega más tiempo.

20 de los adolescentes, (71%) poseen familiares (padre, madre, hermana o hermano) que hacen uso de los videojuegos, un indicador de riesgo dado la naturalización y legitimización de su uso.

Al hablar desde la psicología de patrones de conducta se refiere a acciones y/o formas de pensar que una persona tiene en momentos determinados. Estos patrones son aprendidos mediante la convivencia con los miembros de la familia y con la sociedad, que regulan el comportamiento de los individuos desde que nacen, por lo que tenemos que decir que no son patrones innatos de conducta (Skinner, 1965).



Lo que motiva a los adolescentes a utilizar los dispositivos y comenzar a jugar es la diversión obtenida 10 (36%), para pasar el aburrimiento 12 (43%) y 1 (3%) que encuentra la motivación en la posibilidad de ganar dinero.

Los adolescentes necesitan constantemente experimentar sensaciones estimulantes y los videojuegos, así como las redes sociales cubren para ellos estas necesidades, pero queda claro que la exposición a los videos juegos supone un riesgo para ellos cuando se realiza de manera excesiva, pueden generar adicciones (Blanca et al 2012).

En la jerarquía de actividades que más realizan durante el día, 1 adolescente señala que “los videojuegos ocupan la mayor parte de su día”, 4 de ellos (14%), el segundo lugar, 3 de ellos (11%), el tercer lugar y el resto en cuarto lugar o más que corresponde a 20 personas (71%). Motivados por el deseo de no querer dejar los videojuegos 6 (21%) no realizan otras actividades en su cotidianeidad y 19 (68%) no presentan dicha motivación.

Tomando a Griffiths (2007): “He argumentado que las conductas como el juego problemático de apuestas y el juego problemático a videojuegos no son diferentes del alcoholismo o de la adicción a la heroína en términos de lo que son los componentes básicos de la adicción” (p.206). Si se puede demostrar que una conducta como el juego excesivo puede ser una adicción autentica, entonces hay un precedente para que cualquier conducta que pueda proporcionar una recompensa continua, en ausencia de una sustancia psicoactiva, pueda ser potencialmente adictiva.

“Este precedente abre las puertas para considerar teóricamente otros comportamientos excesivos como adicciones potenciales (tal como la adicción al uso de videojuegos)” (Griffiths, 2005, p206).

18 (64%) de los adolescentes pierde la noción del tiempo transcurrido mientras juega videojuegos. 7 (25%) no lo hace.

De los encuestados, 8 (29%) tienen dificultad para dejar de jugar y pasar a otra actividad, mientras que 17 (61%) no presentan dificultad para hacerlo.

Teniendo en cuenta la frecuencia de juego, incremento de juego, los motivos para iniciarse en un videojuego como así también la dificultad para dejar de jugar se investigó

sobre la posibilidad de dejar de pensar en los videojuegos mientras se realiza otra actividad. 1 (4%) no puede dejar de pensar en ello, mientras que a 6 (21%) le sucede esporádicamente.

Ante la imposibilidad de utilizar el videojuego elegido 18 (64%) realiza alguna actividad que no está relacionada con videojuegos. 7 (25%) expresa cambiar rápidamente el juego por algún otro para poder seguir jugando.

Griffiths (2000) sostiene que “muchos de estos consumidores de uso excesivo de internet no son “adictos a internet”, ya que solo utilizan internet en exceso como un medio para alimentar otras adicciones. Por ejemplo, un adicto a los juegos de apuestas o a un videojuego que realiza su comportamiento elegido de forma online no es adicto a internet, sino que internet es solo el lugar donde se enmarca su conducta” (p. 208-209).

Las habilidades sociales son la capacidad de buscar, mantener o mejorar el reforzamiento en una situación interpersonal a través de la expresión de sentimientos o deseos cuando esa expresión se arriesga a la pérdida de reforzamiento o incluso al castigo (Rich y Schroeder, 1976, p.81)

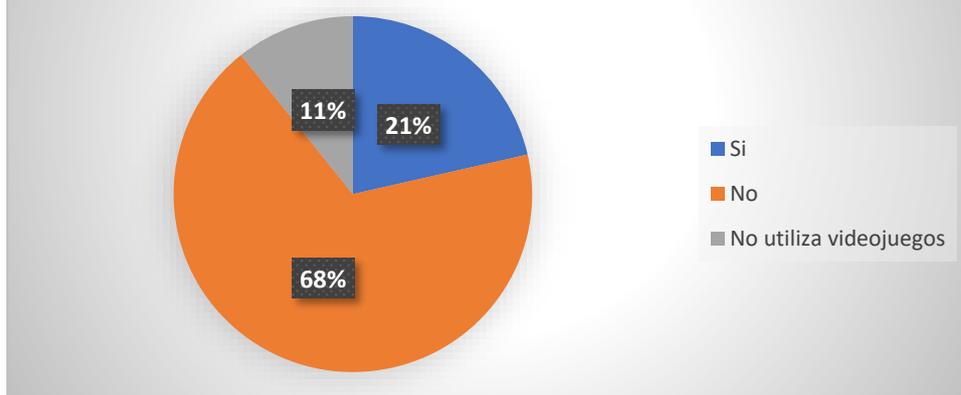
Como así también la capacidad compleja de emitir conductas que son reforzadas positiva o negativamente, y de no emitir conductas que son castigadas o extinguidas por los demás. (Libet y Lewinsohn, 1973, p304)

Algunas de las clases de respuestas de las habilidades sociales son las siguientes: Iniciar y mantener conversaciones, hablar en público, expresión justificada de molestia, desagrado o enfado.

7 (25%) de los encuestados afirma que los videojuegos interfieren en algún aspecto de su vida, 18 (64%) no considera que estos interfieran.

Del total de adolescentes encuestados, 6 (21%) de ellos manifiesta que los aspectos de la vida afectados son individuales y 1 (4%) manifiesta que son sociales y familiares.

Tipos de vínculos que establecen los adolescentes de 5to año del colegio ISAE en 2024



Las preferencias de los vínculos que establecen los adolescentes, 6 (21%) prefieren relacionarse con personas que jueguen videojuegos para poder establecer conversaciones sobre los mismos. 19 (68%) no lo prefiere.

3 de los adolescentes encuestados (11%) se sienten más cómodos interactuando con otras personas de manera virtual esporádicamente y 1 (4%) prefiere el modo de relación a través de las pantallas de los videojuegos.

Ante situaciones problemáticas 13 (46%) utiliza los mismos como un modo de distracción esporádicamente, 2 (7%) afirma que estos si son utilizados para distraerse.

Al investigar sobre las habilidades aprendidas en los videojuegos en la resolución de problemas aplicados a la vida cotidiana, 8 (29%) afirma trasladar las habilidades aprendidas de manera regular. 8 (29%) Las aplica "a veces" y 9 (32%) no aplican estas habilidades en su vida diaria.

Conclusiones

En el presente trabajo, a lo largo de su desarrollo, se indagó sobre las características del patrón conductual, las preferencias en el uso de dispositivos, las habilidades sociales y los factores de riesgo en adolescentes que utilizan videojuegos.

Los resultados de esta investigación nos afirman que los adolescentes acceden a dispositivos electrónicos a temprana edad como así también que el uso de videojuegos es habitual en esta franja etaria. Todos los adolescentes tienen acceso a dispositivos electrónicos, con un 46% utilizando celular, laptops y/o computadoras. El 93% dispone de juegos instalados en sus dispositivos, y el 89% los utiliza tanto en modalidades online como offline.

El 68% juega regularmente, y el 7% juega más de 4 horas diarias, lo que indica un uso intensivo de videojuegos.

El 64% no considera que los videojuegos interfieran en su vida, aunque el 25% afirma que sí interfieren en algún aspecto, tales como el individual, familiar y social.

El 21% prefiere relacionarse con personas que jueguen videojuegos, y un pequeño porcentaje elige interactuar virtualmente. La preferencia de los modos de vincularse de la mayoría es la interacción cara a cara.

Los adolescentes realizan diferentes actividades a diario. Entre ellas actividades escolares, laborales y deportivas; En ocasiones pasan a segundo plano producto de no querer dejar de jugar y/o las realizan pensando en ellos.

El aburrimiento y la búsqueda de diversión son los principales motivos que llevan a los adolescentes a jugar videojuegos. Esto puede resultar en un uso excesivo y prolongado de estos dispositivos, llevando a una cantidad excesiva de horas de juego y la pérdida de la noción del tiempo transcurrido mientras juegan. Además, este patrón de comportamiento

puede ser interpretado como una conducta de escape y evitación, donde los adolescentes recurren a los videojuegos para evadir situaciones o emociones desagradables, utilizando el juego como una vía de escape de la realidad.

El 71% tiene familiares que también usan videojuegos. La mayoría de los adolescentes no tiene control parental sobre el contenido o el tiempo de uso de los videojuegos. Ambos podrían considerarse factores de riesgo.

La falta de control parental y uso de juego por parte de familiares de los adolescentes se presenta como un factor de riesgo, es decir, como un factor que influye para que las consecuencias puedan producir un juego problemático, cambios en la conducta y/o un déficit en la adquisición y entrenamiento de habilidades sociales. Estas últimas tienen un impacto sumamente importante en las relaciones interpersonales y en la resolución de problemas.

El 46% afirma estar "enganchado" a algún videojuego, y el 18% presenta conflictos en sus relaciones interpersonales debido al uso de los mismos.

La mayoría de los adolescentes encuestados presentan un déficit en el control sobre el juego, priorización del juego sobre otras actividades, y continúan jugando a pesar de las consecuencias negativas, tal como define la OMS (2022).

Por último, estas consecuencias negativas dan lugar a la reflexión sobre la importancia de la investigación y visibilización sobre esta problemática para lograr un abordaje integral donde se entrelaza el mundo virtual y el mundo real.

Es fundamental aumentar la conciencia sobre los riesgos asociados con el uso excesivo y la adicción a los videojuegos, así como fomentar actividades alternativas y un control parental adecuado. Estos hallazgos podrían servir como base para replicar esta investigación tomando una muestra que sea más significativa y de esa manera poder obtener datos que sean generalizables y así desarrollar programas de intervención y prevención dirigidos a adolescentes y sus familias, con el objetivo de minimizar los efectos

negativos y maximizar los beneficios potenciales de los videojuegos. Además, estos programas pueden impulsar nuevas investigaciones que enriquezcan no solo el campo de la psicología, sino también otras disciplinas relacionadas con la salud mental.

Actualmente, hay un bombardeo de publicidades sobre páginas de apuestas y juegos que prometen ganancias monetarias. Esto plantea una interesante línea de investigación a futuro: examinar si existe alguna relación entre el uso de videojuegos por parte de adolescentes y el riesgo de que estos se inicien en las apuestas online.

Referencias Bibliográficas:

- ❖ American Psychiatric Association. (2014). *DSM-5: Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Panamericana Editorial
- ❖ Barbado, A y Maldonado Diaz, M (2019). *Adicción a los videojuegos e impulsividad. Estudio correlacional en adolescentes de entre 12 y 18 años de la ciudad de bahía blanca*. Editorial de la universidad nacional del sur. Recuperado de <https://repositoriodigital.uns.edu.ar/bitstream/handle/123456789/5876/Barbado%2C%20A.%20D%2C%20Maldonado%2C%20M.%20Adicci%C3%B3n%20a%20los%20videojuegos%20e%20impulsividad.%20Estudio%20correlacional%20en%20adolescentes%20de%20entre%2012%20y%2018%20a%C3%B1os%20de%20la%20ciudad%20de%20Bah%C3%ADa%20Blanca.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Consultado el 27 de febrero de 2024.
- ❖ Blanca, D.; Croce, M y Petri, S. (2012). *Tratado sobre el juego patológico*. Buenos Aires. Lugar Editorial.
- ❖ Blanca, D y Jiménez Murcia, S. (2016). *Cuando el juego no es un juego ¿es una adicción?* Lugar Editorial.
- ❖ Caballo, V (2007). *Manual de evaluación de entrenamiento en habilidades sociales*. Siglo XXI de España Editorial. Recuperado de <https://ayudacontextos.files.wordpress.com/2018/04/manual-de-evaluacion-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-vicente-e-caballo.pdf>. Consultado el 11 de marzo de 2024.
- ❖ Cabrera, M y López Sarmiento, J. (2014) *Uso y dependencia de sustancias, un problema de salud pública. [Archivo PDF]* Revista Vanguardia Psicológica. Bogotá, Colombia. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4897627.pdf>

- ❖ Chóliz, M., Marco, C. y Chóliz, C. (2016). *ADITEC. Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos*. Madrid: TEA Ediciones.
- ❖ De Brito (2019), *Uso, abuso y Dependencia*. Recuperado de <https://agustindebrito.com/uso-abuso-y-dependencia/> Consultado 8 de marzo de 2024.
- ❖ Del Bene, J; Diaz, C; Soubies, E. (2018). *Clase Nro. 3: Adolescencias. Curso del Plan Nacional de Prevención del Embarazo no intencional en la adolescencia*. Buenos Aires. Ministerio de Desarrollo Social, Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología de la Nación y Ministerio de Salud.
- ❖ Gonzáles, P; Ressel, S y Rodríguez, G (2022). *Validación de una escala de adicción a los videojuegos en jóvenes adultos argentinos*. Asociación para el avance de la ciencia psicológica Editorial. Recuperado de <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/201818>. Consultado el 28 de febrero de 2024
- ❖ Griffiths, Mark D. (2005). *Adicción a los videojuegos; Una revisión de la literatura*. Reino Unido.
- ❖ Kantor, Débora. (2008). *Variaciones para educar adolescentes y jóvenes*. Buenos aires, Argentina. Del estante editorial.
- ❖ Manavella, Wanda Ayelén (2023). *Adicción a los videojuegos y agresión en adolescentes bonaerenses*. Recuperado de <https://repositorio.uai.edu.ar/handle/123456789/1629>. Consultado el 29 de febrero de 2024
- ❖ OMS, Organización Mundial de la salud. Salud adolescente. Recuperado de https://www.who.int/es/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1. Consultado el 2 de marzo de 2024.
- ❖ Real Academia Española. (2023) *Juego*. Recuperado de <https://dle.rae.es/juego>. Consultado el 29 de febrero de 2024.

- ❖ Rodríguez Rodríguez, M. y García Padilla, F.M. (2021). *El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. Enfermería Global*. p557–591. Recuperado de <https://doi.org/10.6018/eglobal.438641>. Consultado el 12 de marzo de 2024.
- ❖ Sabino, C (2002). *El proceso de investigación*. Panapo Editorial.
- ❖ Sampieri, R. H y Collado, C. F (2006). *Metodología de la investigación*. Cuarta edición. McGraw-Hill Interamericana Editorial.
- ❖ Skinner, B. F. (1965). *Science and human behavior*. Simon and Schuster. Fontanella Editorial.
- ❖ UNICEF. (2020). *¿Qué es la adolescencia?* Recuperado de <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/adolescencia/que-es-la-adolescencia>. Consultado el 20 de febrero de 2024.
- ❖ UNICEF. (2021) *Salud y adolescencias LGBTI. Herramientas de abordaje integral para equipos de salud*. Recuperado de https://bancos.salud.gob.ar/sites/default/files/2021-06/SaludLGBTI_6-2021.pdf. Consultado el 10 de marzo de 2024.
- ❖ Yuni, J. B y Urbano, C. A (2014). *Técnicas para investigar. Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación 1era ed*. Brujas Editorial.

Anexo

Cuestionario

Instrucciones:

El propósito de este cuestionario es poder tener una idea aproximada en relación al uso de videojuegos.

No estás obligado a responder. La información no requiere datos de tu identidad (nombre, apellido) y los datos recolectados serán con fines de investigación resguardo tu privacidad y quedando debidamente resguardados por el secreto profesional.

Complete los siguientes datos, marcando con una "X" aquellas opciones que correspondan:

1- Edad:

14 años

15 años

16 años

17 años

18 años

2- Genero:

Femenino

Masculino

No Binario

3- ¿Repitió algún curso?

Si

No

4- ¿Con quién vive? (puede marcar más de una opción)

Padre

Madre

Hermana/o

Otro ¿Cuál? _____

5- ¿Actualmente trabaja?

Si

No

A veces

6- Ordene las siguientes tareas según les dediques menos horas (1) a más horas

(8)

Realizar tareas escolares

Jugar videojuegos

Lectura

Ver la TV

Salir con amigos/as

Juegos al aire libre

Practicar deporte

Otros

7- Marque aquellos dispositivos que posee o tiene acceso frecuentemente.

Celular

Tablet

Computadora de escritorio, Laptop

Consola portátil (Xbox, Playstation, Wii, Etc.)

Otro

8- ¿Tiene juegos en su Celular Móvil, Tablet, PC, Laptop?

Si

No

9- ¿Juega videojuegos? Pueden ser juegos en Celular Móvil, Tablet, PC, Laptop, Consola, Etc.

Si

No

10- Si es que utiliza videojuegos ¿A qué edad comenzó a jugarlos?

11-¿Ha jugado algún tipo de videojuego de forma regular durante los 2 últimos meses?

Si

No

12-¿Cuántas horas juega videojuegos por día? Si no utiliza videojuegos, no responda la pregunta.

Entre 20 minutos a 1hr

Entre 1hr a 2 hs

Entre 2hs a 4 hs

Mas de 4hs

13-¿Considera que juega más tiempo actualmente que cuando comenzó a utilizar videojuegos?

Si, le dedico más horas

No, le dedico menos horas

Juego la misma cantidad de tiempo

14-¿Para que utiliza videojuegos?

Para divertirme

Para pasar el tiempo porque me aburro

Para mejorar mi aprendizaje

Para superarme y ser mejor jugando el juego

Para ganar dinero

Otro _____

15-¿Una vez que empezaste a jugar, te cuesta dejar de jugar para hacer otra actividad?

Si

No

16-¿Considera que los videojuegos interfieren en algún aspecto de su vida?

Si

No

17-En caso de que la respuesta anterior sea afirmativa. ¿En cuál?

Familiar

Social (amigos, compañeros)

Individual (deporte, escuela, actividades extraescolares)

Otros. ¿Cuáles?_____

18-¿Hay algún adulto que controle el tiempo que les dedica a los videojuegos?

Si

No

19-¿Algún adulto controla el contenido de los videojuegos que utiliza?

Si

No

20-Cuando tiene algún problema: ¿utiliza el juego como modo de distracción?

Si

No

A veces

21-Cuando se encuentra realizando otras tareas (en clase, amigos, estudiando, etc.) ¿piensa en videojuegos? (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)

Si

No

A veces

22-¿Considera haberle mentido a su familia o a otras personas sobre el tiempo que le ha dedicado o le dedica a jugar videojuegos?

Si

No

A veces

23-¿Le paso alguna vez de sentir que perdió la noción del tiempo transcurrido cuando estuvo jugando videojuegos?

Si

No

24-¿Integrantes de su familia utilizan videojuegos? En el caso de que la respuesta sea afirmativa. ¿Quienes?

Padre o madre

Hermano/hermana

Ambos

No utilizan videojuegos

Otros

25-¿Jugar videojuegos te ha traído problemas con padres, familiares o amigos producto de jugar mucho tiempo?

Si

No

26-¿Utiliza videojuegos Online u Offline?

Online

Offline

Ambos

27-Si el videojuego no funciona adecuadamente...

Me siento vacío, aburrido hasta que pueda volver a jugar

Reemplazo rápidamente el juego por otro

Realizo otra actividad que no está relacionada con videojuegos

28-¿Desde que utiliza videojuegos considera que prefiere relacionarse con personas que jueguen a estos para poder hablar sobre los contenidos del mismo?

Si

No

29-¿Utiliza videojuegos que son clasificados para mayores de 18 años?

Si

No

No lo se.

30-Debido al tiempo que pasa utilizando videojuegos. ¿Considera que no hace otras actividades que antes hacia?

Si

No

31-¿Usted cree que se encuentra “enganchado” a algún videojuego?

Si

No

32-Cuando utiliza videojuegos. ¿se siente más cómodo interactuando con otros a través de videojuegos que en situaciones cara a cara?

Si

No

A veces

33-¿Considera que ha aplicado habilidades aprendidas en los videojuegos, como trabajar en equipo o resolver problemas, en situaciones fuera de ellos?

Si

No

A veces

COLECCIÓN DE TESIS DIGITALES y TRABAJOS FINALES

AUTORIZACION DEL AUTOR

Estimados Señores:

Yo Chain, Sharif, identificado con DNI N°: 39.560.492; Teléfono: 380-4894477; Email: chainsharif@gmail.com, autor del trabajo de grado/posgrado titulado "Vidas Virtuales, Problemas Reales" presentado y aprobado en el año 2024 como requisito para optar al título de Licenciado en Psicología; autorizo a la **Biblioteca Central del Instituto Universitario de Ciencias de la Salud – Fundación Barceló** la publicación de mi trabajo con fines académicos en el Repositorio Institucional en forma gratuita, no exclusiva y por tiempo ilimitado; a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado/posgrado en la página Web del Repositorio Institucional de la Facultad, de la Biblioteca Central y en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la misma a título de divulgación gratuita de la producción científica generada por la Facultad, a partir de la fecha especificada.
- Permitir a la Biblioteca Central sin producir cambios en el contenido; la consulta y la reproducción a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato digital desde Internet, Intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer para la seguridad, resguardo y preservación a largo plazo de la presente obra.

Lugar de desarrollo de la Tesis: "INSTITUO SUPERIOR ALBERT EINSTEIN"

2. Identificación de la tesis:

TITULO del TRABAJO: "VIDAS VIRTUALES, PROBLEMAS REALES"

Director/Tutor: Lic. Stirnemann, Viviana

Fecha de defensa: 29/08/2024



3. AUTORIZO LA PUBLICACIÓN DE:

a) **Texto completo** a partir de su aprobación



b) **NO AUTORIZO** su publicación

NOTA: Las tesis no autorizadas para ser publicadas en TEXTO COMPLETO serán difundidas en el catálogo de la biblioteca (*catalogo.barcelo.edu.ar*) mediante sus citas bibliográficas completas y disponibles sólo para consulta en sala en su versión completa en la biblioteca.

Firma del Autor
Sharif, Chain

Firma del Director/Tutor
Lic. Viviana Stirnemann

Lugar: La Rioja, Capital Fecha: 29/08/2024