



NASMUN III



Índice.

- I. Miembros de la mesa.
- II. Carta de bienvenida.
- III. Introducción al comité Junior.
- IV. Objetivos del comité.
- V. Enfoque del comité.
- VI. Preguntas a los delegados.
- VII. Tema: Trastornos por la sobre exposición a videojuegos en las etapas de infancia y adolescencia.
- VIII. Glosario.
- IX. Anexos.
- X. Bibliografía.

Tema: Trastornos por la sobre exposición a videojuegos en las etapas de infancia y adolescencia.

I. Presentación de la mesa.

Presidentes:

Sharik González Díaz:

sharik.gonzalezdiaz@nas.edu.co

Jerónimo Rueda Svensson:

jerónimo.ruedasvenson@nas.edu.co

II. Carta de bienvenida.

Honorables delegados, sean bienvenidos a NASMUN III y al comité Junior de este mismo.

Como presidentes, estamos honrados de ser capaces de ser la mesa de tan importante comité; este comité está diseñado para aquellos que quieran iniciar su vida en los modelos de naciones unidas, por lo cual la mesa está dispuesta a brindar ayuda en cualquier aspecto y resolver dudas e inquietudes sobre el tema; además de esto, les invitamos a leer el Handbook del NASMUN.

Agradecemos la presencia de cada uno de ustedes y les deseamos a todos el mejor desempeño en sus personajes.

Cordialmente.

Jerónimo Rueda Svensson.
PRESIDENTE.

Sharik González Díaz.
CO-PRESIDENTE.

III. Introducción al comité Junior.

El comité Junior se origina debido a la necesidad de incluir a los delegados más pequeños de un modelo de naciones unidas, en otras palabras, este comité se encarga de ser la base de todo el futuro de un modelo. Además, la línea que sigue el comité es incentivar a los jóvenes delegados para continuar participando en esta clase de eventos.

Los temas en este comité son elegidos con el propósito de hacerlo mucho más didáctico y pedagógico que los demás, eligiendo temas bastante cercanos a la edad de los delegados en el presente comité: pueden variar desde películas, series do cómics, videojuegos, programas de televisión, etc.

IV. Objetivos.

Objetivo General:

- I. Poder llegar a un acuerdo entre diferentes delegaciones para así superar el tema o problema principal.

Objetivo Específico:

- I. Detener o evitar más casos de trastornos en niños y adolescentes a causa de los videojuegos.

V. Enfoque del comité.

Se espera que el comité mantenga activo y los argumentos de cada uno de los delegados tenga un peso para así mantener la fluidez del mismo, además, se espera la participación de cada uno de los delegados.

Por otro lado, se espera que las decisiones tomadas por cada una de las delegaciones sean tomando en cuenta los ideales, pensamientos y acciones tomadas por su personaje.

VI. Preguntas a los delegados.

- I. ¿Estos videojuegos pueden llegar a cambiar a un niño o a un adolescente?
- II. ¿Qué tipos de videojuegos interfieren en la vida de un niño o adolescente?
- III. ¿Qué clase de videojuegos produce mi empresa y cómo me afectaría un ban a los videojuegos violentos? - en el caso de tener una empresa como delegación -.
- IV. ¿Podría mi país banear los videojuegos? - en el caso de tener un país como delegación -.
- V. ¿Los actos bélicos ocurridos en el 2019 pueden ser ligados conductas obsesivas de los videojuegos? ¿por qué si? ¿por qué no?

VII. Tema.

1. Introducción al tema:



En las últimas décadas, junto con el explosivo desarrollo tecnológico, especialmente de las llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que incluyen televisión (TV), radio, música, videojuegos, telefonía, Internet, etc; se ha comprobado también, la gran influencia que estas tecnologías, a través de su omnipresencia en los hogares, escuelas,

instituciones, etc, tienen sobre la salud infanto-juvenil. Nuevas investigaciones, han dado cuenta de dicha influencia, particularmente en aspectos como conducta violenta, consumo de alcohol y drogas, conductas sexuales de riesgo, trastornos alimentarios, nutritivos y otros. Muchas de estas investigaciones han comenzado a dar luces sobre las bases neurológicas y neuropsicológicas de este fenómeno y las autoridades de salud de muchos países desarrollados han implementado políticas y medidas regulatorias y de educación para los niños y sus familias.

Existe actualmente conciencia de que los pediatras deben dialogar respecto a la exposición a estas tecnologías con los niños y sus padres y entregar educación basada en investigaciones científicas respecto al uso apropiado de los medios.

En niños menores de 5 años existe una marcada capacidad de fantasía y perciben las imágenes de la TV como reales y verdaderas. A diferencia del adulto, antes de los 10 años la capacidad de razonamiento crítico y relacional está limitado. Por lo anterior los menores de 10 años no deberían estar expuestos a telenovelas ni noticieros de TV cuyo sensacionalismo y crudeza de imágenes pueden provocar trastornos del sueño y miedos que alteran su diario vivir. Como alternativa podrían acceder a noticias a través de medios escritos que tienen un impacto emocional menor que la "pantalla".

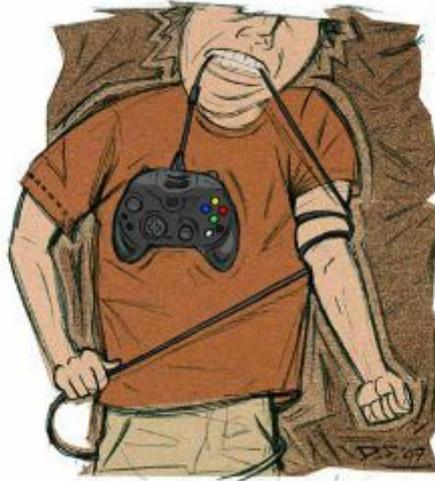
La adolescencia temprana es una etapa de desorganización de la personalidad y de inestabilidad de las conductas. En el púber la dinámica central es encontrarse a si mismo y autode-finir la identidad. Los programas actuales dedicados a adolescentes, en general, carecen de contenido valórico y no responden a las necesidades e interrogantes propias de esta edad.



Investigaciones han demostrado que adolescentes expuestos a mayor contenido sexual en los medios tienen más probabilidades de iniciar actividad sexual a más temprana edad.

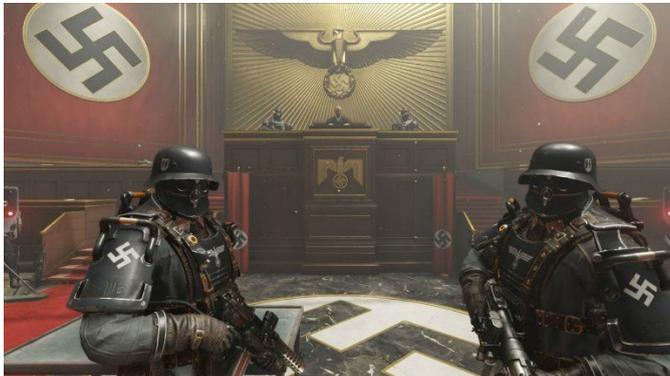
2. La OMS reconoció el trastorno a los videojuegos en 2017.

La Organización Mundial de la Salud vinculó conductas negativas causadas por el exceso uso de los video juegos, las cuales son la pérdida del control del tiempo pasado frente a las pantallas y el descuido de las demás tareas debido al juego constante; además, se garantiza que la adicción de los video juegos no tiene un énfasis en un tipo en específico, sino que engloba a todos los juegos de este tipo.



Además, el uso excesivo de los videojuegos es ligado con problemas de salud como el desgaste de la vista y la audición, el incremento del sedentarismo, y problemas de fatiga debido a la falta de sueño; hay que agregar los problemas psiquiátricos como el incremento de la conducta agresiva, aislamiento social y depresión.

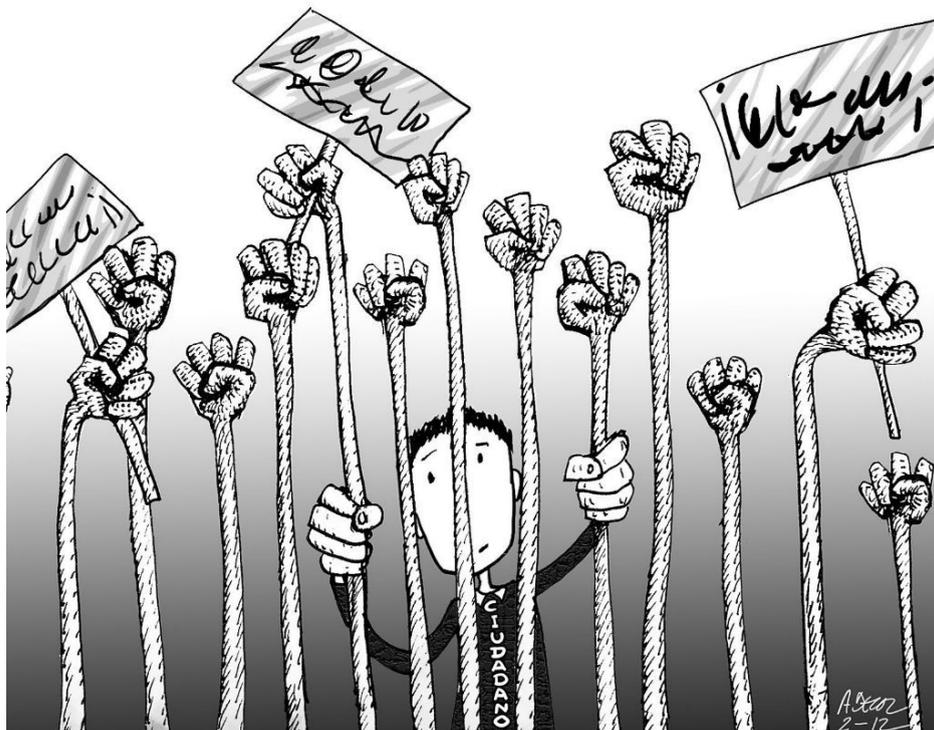
3. Ban parcial.



Muchos países - principalmente países de asia oriental y oriente medio - han tomado la iniciativa de banear ciertos videojuegos debido al alto contenido sexual o violento que estos contienen, por ir contra las ideologías de dicho país - en países islámicos se han prohibido aquellos videojuegos que promueven prácticas como la homosexualidad - o porque estos

muchas veces contienen una mala imagen del país - como los videojuegos relacionados con la temática Nazi.

Por otro lado, otros países han tomado medidas más leves como la implementación de un toque de queda para evitar a los menores de cierta edad jugar a unas horas determinada.



VIII. Glosario.

1. *OMS*: Organización Mundial de la Salud, organismo de la ONU.
2. *Ban*: Una restricción total o parcial de algo en términos de informática.
3. *Toque de queda*: Prohibición establecida por órdenes del gobierno para transitar o hacer ciertas acciones durante horas de la noche - por lo general es sobre el libre tránsito de las calles.
4. *Ideología*: Conjunto de ideas que caracterizan a una persona, escuela, movimiento cultural, religioso, político, etc.

IX. Anexos.

1. <https://www.who.int/bPsicopatología y Videojuegos.>
2. www.ub.edu › personal › videoju
3. <https://www.infobae.com/tendencias/2017/02/18/5-muertes-gamers-cuando-el-videojuego-se-convierte-en-tragedia/>
4. ulletin/volumes/97/6/19-020619/es/
<https://cnnespanol.cnn.com/2019/08/06/verificacion-de-hechos-los-videojuegos-violentos-estan-relacionados-con-los-tiroteos-masivos/>
5. <https://www.tic.com/>
6. <https://royalsocietypublishing.org/doi/pdf/10.1098/rsos.171474>
7. <https://www.theesa.com/>
8. <https://vandal.elespanol.com/reportaje/censura-en-los-juegos>
9. <https://codeswholesale.com/blog/15-countries-that-ban-video-games-in-different-countries/>

X. Bibliografía.

1. <https://www.infobae.com/salud/2017/12/22/la-oms-reconoce-al-trastorno-por-videojuegos-como-un-problema-mental/>
2. <https://www.missingnumber.com.mx/adiccion-gaming-oms/>
3. <https://vaventura.com/divulgacion/seguridad/no-quiero-ir-a-la-escuela-tiroteos-en-estados-unidos-datos-y-analisis/>
4. <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20190806/463900128667/videojuegos-donald-trump-acusa-tiroteos-masivos-violencia-declaracion.html>