



VIDEOJUEGOS EN CASA: LA OBSESIÓN POR EL FORTNITE

ESQUEMA:

1. Cómo determinar la capacidad adictiva de un videojuego.

- 1.1. *La faceta social, alivio emocional, objetivos y teoría de la comparación.*
- 1.2. *El progreso gradual, tareas incompletas y frecuencia estímulo-respuesta.*
- 1.3. *El desarrollo de nuevas identidades.*

2. Cómo identificar el posible uso patológico en nuestros hijos.

- 2.1. *Saliencia, tolerancia y modificación del humor.*
- 2.2. *Uso compulsivo, anticipación y autocontrol.*
- 2.3. *Conflictos, síndrome de abstinencia, recaídas y el alivio emocional.*

3. Regulación y estrategias de afrontamiento.

- 3.1. *Modificación de las costumbres, interruptores, abstinencia y metas.*
- 3.2. *El control del tiempo y las actividades paralelas.*
- 3.3. *El compromiso y la terapia familiar.*

4. FORTNITE: el juego de moda

- 4.1. *En qué consiste y razones de su éxito.*
- 4.2. *Problemas asociados: chat no moderado, estafas, robo de datos..*
- 4.3. *Características facilitadoras del uso patológico.*

5. ¿La violencia en los videojuegos promueve el desarrollo de conductas violentas?

- 5.1. *Características que favorecen la percepción positiva de la violencia.*
- 5.2. *La repetición y el trabajo sobre el distanciamiento psicológico.*
- 5.3. *El caso del FORTNITE.*

PONENTE:

GUILLERMO CÁNOVAS: Director del *Observatorio para el Uso Saludable de la Tecnología - EducaLIKE-*. Director del Centro de Seguridad en Internet para los menores en España, integrado en el *Safer Internet Programme* de la Comisión Europea (2002-2014). Presidente y fundador de la organización de protección del menor PROTEGELES. Premio UNICEF por su labor en favor de la infancia en 2013. Profesor, escritor y experto en temática adolescente, condecorado con la Cruz de la Orden del Mérito. Autor de diversos libros como el recientemente publicado: *“Cariño, he conectado a los niños”*.