

XIII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2019.

# **“EN-RED-ADOS”: UNA MIRADA DESDE UN EQUIPO DE SALUD SOBRE EL JUEGO EN RED FORTNITE.**

CAROLINA CORINO y MA. VICTORIA GACITUA.

Cita:

CAROLINA CORINO y MA. VICTORIA GACITUA (2019). *“EN-RED-ADOS”: UNA MIRADA DESDE UN EQUIPO DE SALUD SOBRE EL JUEGO EN RED FORTNITE.* XIII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-023/194>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

XII JORNADAS DE SOCIOLOGIA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

26-30 DE AGOSTO DE 2019

MESA 43: Investigación Social en Salud

“EN-RED-ADOS”

UNA MIRADA DESDE UN EQUIPO DE SALUD SOBRE EL JUEGO EN RED  
FORTNITE



*“En cierto modo, la red informática mundial (World Wide Web) ha transformado el mundo en un paisaje marítimo. Si uno clikea en el icono del navegador, aparece un mar nocturno con estrellas y un faro iluminador. Uno navega a través del mar infinito de informaciones. Uno ingresa a la red como un vasto mar en vez de logearse, uno podría decir <<embarcarse>>. No obstante, el mar no aparece tan amenazador como en épocas pasadas.”*

*(Byung-Chul Han, 2018; p.105.)*

**AUTORXS:** Lic. Corino C (carolinacorino@gmail.com), Lic. Gutman JC, Lic. López, ME Dra. Gacitúa MV, Dra. Piffaretti MBL,

**INSTITUCIÓN:** Servicio de Adolescencia Hospital Argerich (Jefe: Dr. Berner E)

## ☐ **RESUMEN.**

En el marco de nuestro equipo de Intervenciones Comunicacionales en las Adolecencias nos vimos motivadxs por las experiencias relatadas por adolescentes y familias en la consulta en salud sobre el juego en red Fortnite. Se trata un videojuego de rol multijugador masivo en línea gratuito que permite a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea desde distintas plataformas. Lxs jugadorxs deben formar equipos, explorar el territorio, conseguir armas y recursos, hacer construcciones, esconderse y moverse, defenderse y matar para sobrevivir. ¿Qué nos preguntamos? ¿Podemos pensar las pantallas como superficies donde desplegar el juego hoy? ¿Se sumarán las pantallas a los juguetes de esta época? ¿Este tipo de juego se vuelve obsesivo incluyendo síntomas de /"Déficit de control"/: incapacidad de dejar de jugar e ignorar otros intereses y actividades?

**OBJETIVO:** Describir patrones de juego Fortnite en adolescentes argentinx y detectar "banderas rojas" para actuar en forma preventiva. Realizar un análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas) de esta modalidad lúdica.

**MATERIALES Y MÉTODOS:** Estudio exploratorio con diseño descriptivo transversal en el marco de una investigación social en salud. Recolección de datos prospectiva. Población: adolescentes y jóvenes argentinx entre 8 y 22. Nos encontramos frente al desafío de pensar, reflexionar y problematizar un fenómeno sociocultural que atraviesa la cotidianidad de adolescentes hoy.

## ☒ INTRODUCCIÓN.

La tecnología está “conectada” a la vida de lxs adolescentes. La vida on line-off line se entrecruza en un continuo cotidiano y nos atraviesa e interpela a muchxs de quienes no hemos nacido utilizando el espacio virtual. Por tal motivo consideramos importante apropiarnos de esta herramienta en el marco de la atención integral en salud. Nos interesa como equipo interdisciplinario el desafío de pensar en situación y en acto las diversas plataformas virtuales en la era digital, donde se despliegan encuentros y desencuentros interpersonales, que producen subjetividades, no sólo en adolescentes y jóvenes, sino donde también nosotrxs somos interpeladxs. Se trata de sumergirnos en una red de información, entramarnos sin enredarnos. El presente trabajo consiste en una mirada desde el equipo de salud sobre juegos en red. Lxs invitamos a iniciar sesión...



- **Revisión de nuestro historial: entramado virtual – presencial**

Trabajar desde una perspectiva integral, implica la constante deconstrucción crítica de nuestros saberes, modos de intervención, herramientas y creencias a fin de reconstruirlos, de modo no permanente, con el fin de adaptarnos a una generación que se encuentra en constante cambio y movimiento.

Hace 30 años, el Servicio cruzó los muros del consultorio particular, para abordar un territorio novedoso, como lo fue la sala de espera con los talleres que se desarrollan en la misma. Desde hace varios años, atravesadxs por los avances tecnológicos y su fuerte impacto en la cotidianidad de las adolescencias, es que decidimos saltar los muros, ya no físicos sino virtuales, con el fin de que nuestro abordaje tenga un carácter expansivo. (Corino, Gacitúa, Berner, Gutman y Viarengo 2018)

De esta forma, el equipo comenzó a aventurarse en las mareas virtuales y actualmente nuestro equipo trabaja y cuenta con las siguientes plataformas virtuales: Facebook<sup>1</sup>, Instagram<sup>2</sup>, IGTV<sup>2</sup>,

---

<sup>1</sup> <https://es-la.facebook.com/adolescenciaargerich>

<sup>2</sup> @adolescenciaargerich <https://instagram.com/adolescenciaargerich?igshid=1tc641ya7ingh>

YouTube<sup>3</sup> y una página Web<sup>4-5</sup> del Servicio de Adolescencia del Hospital Argerich; las cuales se encuentran disponibles y actualizadas con información para toda la comunidad.

En el marco de nuestro equipo de Intervenciones Comunicacionales en las Adolescencias (ICELA), un equipo interdisciplinario que funciona dentro del Servicio de Adolescencia del Hospital Argerich, dedicado a todo aquello que se relacione con el entramado comunicacional entre los espacios presenciales y virtuales del Servicio. Actualmente, ICELA se encuentra co-coordinado por la Lic. Carolina Corino y la Dra. M. Victoria Gacitúa e integrado por lxs Lic. Jess C. Gutman, Dra. M. Belen Piffaretti y Lic. M. Elisa López.

- **✓Ya estás al día. Ya has revisado todo el historial –**



### Estás al día

Has visto todas las publicaciones nuevas de los últimos 6 días.



- (simbolito de cargando historias nuevas)

Comenzamos a preguntarnos: ¿Dónde estarían buscando lxs adolescentes y jóvenes las respuestas a sus preguntas? ¿Qué es lo que les interesaría ver- encontrar en las plataformas del servicio? ¿A qué juegan lxs adolescentes hoy?

De ese modo, con unas simples preguntas y con ganas de escuchar, dispuestxs a dialogar, a reírnos, a problematizar, compartir y alojar, en este contexto tan hostil. Nos disponemos a abrir un espacio de encuentro cálido entre efectores de salud jóvenes, pares y sus acompañantes; lxs

---

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/channel/UC0B7WzzJk6Aoh4GQZuT-0kg>

<sup>4</sup> Utilizamos una plataforma preformada gratuita que fue adaptada por la Dra Gacitúa, médica pediatra especialista en adolescencia, miembro del Equipo estable del Servicio. Para que tuviera nuestra impronta y nuestra visión decidimos que era necesario una mirada interdisciplinaria y una articulación con el otro espacio comunicacional del servicio, es decir los talleres de sala de espera. De esta manera convocamos a La Lic. Corino como coordinadora de los mismos y a los talleristas que se suman más tarde con valiosísimos aportes. A su vez conformamos junto con el jefe del servicio: Dr. Enrique Berner el equipo de revisión y elección de temas y subtemas, corrección de estilo, mantenimiento de novedades y registro de estadística

<sup>5</sup> <https://adolescencia-argerich.webnode.com/>

invitamos a que ellxs mismxs puedan decirnos qué es lo que necesitan y les interesaría que publiquemos, de qué modo, en que plataformas, con que se divierten, que les interesa, que lxs preocupa, etc.

Al abordar la temática, no solo en los Talleres en Sala de Espera, sino también en consultas médicas y en las redes sociales del Servicio de Adolescencia -tres espacios fundamentales de la intervención del equipo ICELA-, es que pudimos tener distintas miradas sobre lo que estaba sucediendo en las familias y en lxs adolescentes con los videojuegos de rol multijugadores, así nos vimos motivadxs a comenzar un recorrido de reflexiones e investigación los mismos.

En este recorrido haremos foco en el juego Fortnite, el cual será el soporte de juego de rol multijugador masivo en línea gratuito que utilizaremos para problematizar el acto de jugar en el espacio-virtual.

El mismo permite a miles de jugadorxs introducirse en un mundo virtual de forma simultánea desde distintas plataformas -computadora, celular, consola etc.- Lxs jugadorxs deben formar equipos, explorar el territorio, conseguir armas y recursos, hacer construcciones, esconderse y moverse, defenderse y matar para salvar al mundo.

Desde el Trailer Oficial de Epic Games<sup>6</sup>, una de las empresas que desarrollaron el juego, Fortnite da rienda suelta a la creatividad e imaginación para crear fuertes para defenderse, responder a las amenazas y adaptarse a las necesidades racionando los recursos que encuentren. Cuando las defensas fallan pueden volver a construir las con ayuda de otrxs. En el trailer ponen un cartel que dice “Haz amigos” para ayudarte a ganar, porque cada héroe tiene un rol especializado: constructores, trotamundos, soldados y ninjas. Por lo tanto, cuanto más diverso sea el equipo más cualidades tendrá ese equipo y más completo será a la hora de empezar una batalla. El trailer finaliza con el siguiente eslogan “Reúne amigos para formar un equipo definitivo, la cooperación es clave para marcar la diferencia. Rescata supervivientes y protégelos. Defiéndelos con todo porque el mundo te necesita deliberadamente. No busques refugio, créalo” A partir de ello podríamos decir que se pone en juego, la motricidad fina, habilidades sociales, la cooperación, la adaptación a adversidades y a la incertidumbre, el pensamiento táctico y estratégico, el diseño, el ingenio y la creatividad.

Buscamos, investigamos, leímos, Googleamos, jugamos y miramos videos de gamers y nos preguntamos: ¿Será esta forma de jugar el reemplazo del juego descrito por Winnicott para este

---

<sup>6</sup> <https://www.epicgames.com/fortnite/es-ES/home> Hacer click en Ver Trailer. Link del Trailer en Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=g7kLU0OgdwU>

grupo etario? ¿Podemos pensar las pantallas como superficies donde desplegar el juego hoy? ¿Se sumarán las pantallas a los juguetes de esta época? ¿Este tipo de juego se vuelve obsesivo incluyendo síntomas de "déficit de control": incapacidad de dejar de jugar e ignorar otros intereses y actividades?

A lo largo del presente escrito nos proponemos describir patrones de juego Fortnite en adolescentes argentinos y detectar "banderas rojas" para actuar en forma preventiva, a su vez realizar un análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas) de esta modalidad lúdica.

Consideramos que nos encontramos frente al desafío de pensar, reflexionar y problematizar un fenómeno sociocultural que atraviesa la cotidianeidad de adolescentes desdibujando los bordes de la realidad virtual y del tiempo, que instala otros modos de relación y de ocio.

## ▣ DESARROLLO

### ● Tiempos actuales-tiempos digitales.

A partir de la globalización y la instalación del capitalismo tardío con políticas neoliberales imperantes, se podría situar la aparición de las crecientes tecnologías entre las cuales se encuentran las redes sociales y los videojuegos; los cuales se entran en la vida cotidiana de los adolescentes, modulando las formas de comunicarse y la socialización de los jóvenes. Estos pueden ser utilizados como medios de expresión y también pueden permitirle aceptación y pertenencia favoreciendo su seguridad personal y social.

Al respecto, Byung-Chul Han (2018) comenta que se produce una crisis de la libertad en la Modernidad tardía, ya que la comunicación ilimitada funciona como una vigilancia y control totalizante. Los medios sociales pueden ser comparados como un panóptico digital, dando cuenta de que el sujeto por su propia voluntad elige desnudarse y la entrega de datos sucede por coacción sin necesidad de un medio de control externo. Se produce una *dictadura de la transparencia*, dando cuenta del sometimiento tal en el que el sujeto se expone en los medios digitales donde el *me gusta* es la expresión de la dominación del sujeto, y de examinarse y control de sí mismo y de los demás.

La red informática mundial, como un gran mar, un océano en el cual el/la usuario se sumerge y es un turista de la red, en cual se convierte en el/la consumista de un hipermercado. Explora y navega en el mundo virtual no de manera aventurera, sino con el fin consumista como si fuera un turista de viaje que tiene la necesidad de consumir información para satisfacerse. Un usuario que

en la lógica de la transparencia, muestra sus atributos y consume otros que pueden contribuir a la imagen que quiere dar. (Byund-Chul Han, 2018)

Consideramos así que el gran crecimiento de las tecnologías y la aparición de las mismas en los talleres es parte del texto grupal dado por el contexto de continuo cambio e innovación que lo propicia, siendo fundamental incorporarlo para lograr mejores modos de comunicación. La decisión de aplicar las nuevas tecnologías, así como hace 30 años se aplicaron los talleres de sala de espera, como medio innovador, responde a un posicionamiento ético, un pensar a lo otro y a su cuidado más allá de los muros del hospital. Se trata de implicarse desde una perspectiva crítica y relacional, desde donde vimos que utilizando nuevas herramientas comunicacionales y relacionándolas con las presenciales, el alcance de las intervenciones se potencia y multiplica.

- **Estudio exploratorio con diseño descriptivo transversal en el marco de una Investigación social en salud.**

Como se ha mencionado con anterioridad, el Fortnite es un juego de rol multijugador masivo en línea gratuito que utilizaremos para problematizar el acto de jugar en el espacio virtual. El mismo permite a miles de jugadorxs introducirse en un mundo virtual de forma simultánea desde distintas plataformas (computadora, celular, consola etc).

Para el presente escrito recolectamos datos a través de *Google forms*, con una muestra total de 238 adolescentes de entre 8 y 22 años. La elección para la realización de esta encuesta administrada en redes sociales ha sido durante el receso escolar de verano. En esta etapa del año se han presentado mayores consultas sobre esta modalidad de juego, el tiempo de ocio y conexión on line en jóvenes y adolescentes. En cuanto a los resultados que obtuvimos, el 81,4% de lxs encuestadxs juegan Fortnite, del resto, el 11,1% no lo juega porque se lo borraron. Estas cifras nos permiten ver el gran alcance del juego en la población de interés. Por otro lado el 57.8% de lxs adolescentxs juegan más de 2hs los días de semana, el 8,3% aclaro jugar todas las horas que pudiera, mientras un 15,1% declara jugar entre 5hs y 7hs . Los fines de semana los porcentajes cambian, siendo que el 72,4% juega más de 2hs al videojuego y un 13,5% dice jugar todas las horas que pueda.

Otra pregunta realizada fue si prefieren jugar Fortnite que salir con sus amigxs el 54,2% de lxs adolescentes respondieron “nunca”, mientras que el 32% “algunas veces”.



Se pregunto también si jugar al Fortnite ayuda a olvidar sus problemas o preocupaciones cotidianas, un 19,8% respondió que “siempre”, 10,9% dijo que “frecuentemente”, el 34,9% “a veces” y lxs restantes “nunca”.

Por otro lado, más de la mitad de lxs entrevistadxs manifestaron no dejar de hacer lo que le gusta por jugar fortnite.

El 27,1% de lxs adolescentes entrevistadxs dicen ser dejados afuera si no juegan Fortnite.

Por último, el 70,3% mencionó que mientras no juegan se encuentran mirando streamers para mejorar su juego.

A partir de los datos expuestos pretendemos reflexionar si estas múltiples plataformas y pantallas que hoy construyen nuestra cotidianidad, son un nuevo soporte donde jugar, entendiendo el juego desde aquellas tradicionales definiciones winnicottianas, o si se trata de un peligro para lxs adolescentes que no pueden dejar aquella realidad virtual.

- **El acto de jugar.**

Nos encontramos frente al desafío de pensar, reflexionar y problematizar un fenómeno sociocultural que atraviesa la cotidianeidad de adolescentes desdibujando los bordes de la realidad virtual y del tiempo, que instala otros modos de relación y de ocio.

Consideramos que, más allá de los predisponentes que pueden llevar al uso abusivo de los videos juegos y la patologización del mismo, es importante darle lugar a pensar sobre la dimensión del juego, el *acto de jugar*.

Winnicott (1971) nos dice que la construcción del juego desde las primeras experiencias se trata de encuentro, son los inicios de un jugar que adquirirá diversos matices. Primero, el jugar consiste en experiencias de interacción, luego, en la exploración del mundo circundante y posteriormente, el juego se torna simbólico. Finalmente, el juego se hace compartido, se juega con otros y aparecen los famosos “juegos de reglas”.

Nos aventuramos a reflexionar si el fortnite puede considerarse un juego reglado el cual cuenta con espacios de interacción con otrxs de manera virtual. Lxs adolescentes suelen acordar horarios para jugar y de esta forma encontrarse con sus compañerxs, conocidxs personalmente y/o virtualmente, de modo online. El mencionado juego, cuenta con la posibilidad de conversar de manera directa y en vivo, lo que permite mejorar la comunicación táctica con lxs compañerxs del

mismo equipo. En primer lugar, tendrán la tarea de recorrer y reconocer el terreno virtual en el cual se desplegará la partida, para en conjunto planificar estratégicamente el modo de ataque y defensa que se llevará a cabo contra el otro equipo.

Todo lo que mencionamos con anterioridad implica la necesidad de incorporación de reglas, el reconocimiento del/la otro, el respeto mutuo, generando en la individualidad real del espacio de juego con un dispositivo un entramado de realidad virtual compartida. Vale aclarar que en muchas ocasiones lxs adolescentes se juntan, realizando fiestas, torneos, competencias, encuentros, etc. Con el fin de jugar todxs en un mismo espacio físico el juego virtual Fortnite, generando que aquel entramado entre realidad virtual y realidad física sea aún menos perceptible.

Lejos de pensar lo digital como un “ambiente a habitar”, lxs adultos consideramos que “el tiempo y el hacer” en la pantalla aleja de la vida real. Sin embargo, para lxs jóvenes generaciones, la vida on line y off line se entrelaza en un continuo sin oposiciones. Resulta difícil pensar las infancias y las adolescencias contemporáneas sin considerar el ambiente tecnológico en el cual transcurren.

- **FODA**



### Fortalezas

- Armado de equipos-organización de roles
- Desarrollo de estrategias grupales.
- Estimula un estar atento y pendiente en un multiespacio
- Implementación herramientas comunicacionales

### Oportunidades

- Encuentros cotidianos es un espacio lúdico compartido
- Fortalecimiento los lazos sociales
- Trasciende la pantalla desde los festejos en forma de baile de los avatares
- Instala un imaginario social etéreo que le da legitimidad y pertenencia

### Debilidades

- Desconocimiento generacional de los padres
- Dificultad en la puesta de límites y control parental
- Promueve el consumo ilimitado
- Alta competitividad

### Amenazas

- Potencialidad de conductas adictivas
- Relaciones virtuales
- Dificultades en los vínculos cara a cara
- Fraude económico



A  
conti  
nuac

ión, a partir del recorrido hasta aquí les proponemos una mirada en relación con este juego multijugadxs que podría multiplicar las miradas y reflexiones sobre el acto de jugar en el espacio virtual. Realizaremos un análisis FODA, es decir, rastrear las Fortalezas, Oportunidades, Desventajas y Amenazas que hemos encontrado en este juego. Algunas de las **Amenazas** que pudimos ubicar, son los posibles fraudes económicos en los que pueden caer lxs adolescentes, ya que durante el juego es posible comprar cosas por medio de tarjetas de crédito o débito. También hemos rastreado la posibilidad de relaciones virtuales mal intencionadas y peligrosas para lxs adolescentes (Sexting, Grooming y Ghosting). Por último, se podría ubicar la dificultad de entablar relaciones cara a cara a la que puede llevar el utilizar únicamente este modo de comunicación, sin embargo, hemos visto que el no usarlo también es un impedimento a la hora de formar vínculos, pues un 27,1% de lxs encuestadxs ha mencionado sentirse dejado fuera del grupo si no juega fortnite.

Como **Desventajas** encontramos un desconocimiento generacional de lxs adultxs, quienes suelen sentirse perdidxs y sin herramientas al momento de intervenir o poner límites en el tiempo o modo de jugar. De este modo, si bien el control parental es un factor importante, muchas veces el desconocer el funcionamiento del juego, o las herramientas informáticas que permitirían bloquear algunas funciones genera la dificultad de dicha puesta de límites y por lo tanto un consumo ilimitado del video juego.

El mismo a su vez posee una gran carga de competitividad que muchas veces repercute mas allá del juego.

En cuanto a las **Fortalezas** rastreadas se puede decir que los juegos en red, que propician el armado de equipos en línea, convocan a lxs participantes a planificar estrategias grupales. Allí el intercambio de opiniones y la organización en roles durante el juego se despliegan y plantean con un grado interesante de dificultad, dado que el intercambio es de “voces”. No se observan las reacciones corporales. Es de este modo que entendemos la potencialidad en el aprendizaje de trabajo en equipo, y el desarrollo de herramientas comunicacionales fundamentales en el trabajo entre varixs.

**Oportunidades** se despliegan en un contexto sociohistórico en el cual es poco frecuente que entre los 10-12 años lxs niñxs jueguen en la calle luego de la escuela, el encontrarse en un espacio on line fortalece los lazos grupales, y plantea encuentros cotidianos es un espacio lúdico compartido.

Como se ha visto en los datos estadísticos, si bien el 32% de lxs adolescentes a veces prefieren

jugar online que encontrarse con sus amigxs, se trata, como se viene diciendo un espacio virtual compartido donde armar y planificar un encuadre de tiempo y espacio lúdico. Esta actividad les permite en cierta medida disminuir la sensación de soledad, puesto que se encuentra en contacto permanente con sus amigxs, disfrutando de un mismo espacio, divirtiéndose, jugando en equipo, compartiendo espacio entre pares y por ende dando una sensación de pertenencia y aceptación.

Este tipo de videojuegos mantiene constantemente estimulada la atención ya que se da una sensación de tensión constante generada por los estímulos provocados en un contexto multiespacios.

Lo que venimos mencionando nos permite dar cuenta de uno de los motivos por el cual gran cantidad de adolescentes han contestado que jugar Fortnite permite distraerlx de sus problemas y preocupaciones. El estar compartiendo, jugando, atendiendo, etc. con sus amigxs, como en cualquier otro espacio de ocio permite distraer y sublimar.

Por último, se puede decir que se instala un imaginario social etario, es decir, se instituyen ciertos modos y códigos propios de las adolescencias en este momento sociohistórico y cultural. A su vez, los mismos trascienden las pantallas, por ejemplo, en forma de bailes que los avatares utilizan de festejo. Por otro lado, como ya hemos mencionado, el hecho de poder compartir lo legitimado bajo estos nuevos modos de pensar, vivir, jugar, etc. genera pertenencia a los grupos de pares, fundamental en las adolescencias. Por ello podemos presuponer que mas de la mitad de lxs entrevistadxs ha contestado que no deja de hacer las cosas que le gustan para jugar Fortnite, pues, están haciendo algo que les gusta.

En definitiva, nos encontramos con adolescentes sumergidos en una realidad virtual durante mas horas de las recomendadas, que las utilizan para olvidar sus problemas, posibles estafas, con adultxs que no siempre comprenden las tecnologías y no encuentran modo de poner límites. Por otro lado, con nuevos modos de encuentro, de grupalidad, de generar estrategias, de desarrollar habilidades, un imaginario social etario, una realidad entramada, una realidad virtual-real. ¿Podemos decir que lxs adolescentes están solxs cuando juegan? ¿Podemos decir que no tienen amigxs? ¿Qué no saben hablar entre ellxs? Una realidad virtual que afecta tan directamente a la realidad física... o ¿una realidad física que afecta tan directamente a la virtual?

Es de este modo que el presente cierre es recién la apertura de un nuevo modo de intervenciones en las adolescencias, utilizando el potencial entramado entre las intervenciones virtuales y presenciales, que nos permiten abordar de modo integral la salud de jóvenes y adolescentes.

Surgen a partir de estas nuevas prácticas en salud, diversos interrogantes indicadores de futuras investigaciones. ¿De qué manera seguir ampliando el campo de posibles intervenciones, a fin de generar un abordaje más integral?

### **? REFLEXIONES FINALES.**

Para finalizar solo podemos comenzar... Nos proponemos seguir avanzando junto a las adolescencias estos entramados virtuales/reales, el andar a sus lados en las redes como equipo ICELA , evitando enredarnos. Generando de este modo nuevas intervenciones en las adolescencias que impliquen la construcción y deconstrucción continua, de nuevos conocimientos y nuevas realidades, no solo por parte del equipo, sino en conjunto con las adolescencias y sus familias.

Sabemos que la cultura siempre les ofreció a los niños diversos soportes o elementos para su actividad lúdica. Los juegos y juguetes son testimonio de un devenir histórico. ¿Podemos pensar las pantallas como superficies donde desplegar el juego hoy? ¿Se sumarán las pantallas a los juguetes de esta época?

Familia, educadores y equipo de salud siempre acompañamos el jugar en la vida off line. ¡Llegó el tiempo de acompañar el jugar on line!



**Pulsa para empezar una nueva partida.**

➤ **BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA.**

- Byung-Chul, H. (2018) *Hiperculturalidad*. Barcelona: Herder.

- Corino, C. Gacitúa, MV, Berner E, Gutman, J Viarengo, K (2018) *Intervenciones en las adolescencias: Nuevas herramientas comunicacionales en el abordaje de la salud integral de jóvenes y adolescentes*. XIII Jornadas Nacionales de Debate Interdisciplinario en Salud y Población. Investigación e intervención en salud: Demandas históricas, derechos pendientes y desigualdades emergentes. Bs As, Argentina. 1, 2 y 3 de Agosto 2018

-Winnicott, D. W.(1971) *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa S.A.

Bibliografía en el marco del Curso de Consumo Problemático de nuevas tecnologías. Modalidad Virtual. Sedronar. Secretaria de políticas integrales sobre Drogas de la Nación argentina. 2019