

**Significados que Atribuye un Adolescente a sus Experiencias sobre el Uso de Videojuegos,
y las Dinámicas Sociales y Familiares**

Jessica P. Pedraos y Vilma N. Mayo

Facultad de Psicología, Universidad Antonio Nariño

María Cristina Cuevas

17 de noviembre de 2020

Índice

Agradecimientos	5
Dedicatoria	6
Resumen.....	7
Abstract.....	8
Introducción.....	9
Planteamiento del problema.....	11
Descripción del problema	11
Formulación del problema.....	14
Objetivos.....	15
Objetivo general.....	15
Objetivos Específicos.....	15
Justificación.....	16
Marco teórico.....	23
Familia.....	23
Estructura familiar.....	24
Dinámica familiar.....	26
Ciclo vital familiar.....	33
Factores de estrés.....	35
Adolescencia.....	37
Etapa de la adolescencia.....	37
Desarrollo del adolescente.....	38
Comunicación y adolescente.....	40

Factores de riesgo en adolescentes.....	41
Adolescencia y sus pares.....	42
Adicción a la tecnología.....	43
Adolescentes y videojuego.....	44
Adicción al videojuego.....	46
Motivación.....	48
Causas y consecuencias.....	50
Consideraciones diagnósticas.....	54
Marco metodológico.....	55
Tipo de estudio.....	55
Diseño cualitativo.....	55
Población y muestra.....	57
Instrumentos de evaluación.....	57
Análisis de resultado.....	58
Análisis de resultado por categorías.....	61
Categoría 1.....	64
Categoría 2.....	77
Categoría 3.....	88
Categoría 4.....	104
Discusión.....	112
Conclusión.....	124
Limitaciones y recomendaciones.....	126
Referencias.....	128
Anexos.....	145

Modelo de consentimiento.....	1145
Transcripción de entrevista.....	146

Agradecimiento

Primeramente, darle gracias a Dios por la vida, por habernos permitido cumplir nuestros sueños y estar al lado de nuestros seres queridos en este momento. También agradecemos a nuestros padres, hijos y cónyuge quienes han sido nuestros promotores y apoyo incondicional, por impulsar este sueño que hoy en día se hace realizado, por la confianza, paciencia, comprensión en situaciones difíciles, y por creer en nuestras capacidades y compromiso hacia ustedes. A nuestros hermanos, tíos, primos y amigos por brindar esa voz de aliento y palabras motivadoras, así mismo, a las personas que no depositaron su confianza en nosotros ya que esto fue un impulso más para seguir luchando. A nuestro asesor por el apoyo y los conocimientos brindados, igualmente, al adolescente participante por hacer parte de este proyecto.

Dedicatoria

Dedicado a Dios, nuestros padres y nuestros hijos, por su amor incondicional.

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo analizar los significados atribuidos a las experiencias sobre el uso de los videojuegos y la dinámica interaccional socio-familiar por parte de un adolescente de 19 años, de la ciudad de Bogotá en la localidad de Ciudad Bolívar, el cual hace uso recurrente de los videojuegos desde su infancia. Se realizó una entrevista, con previa autorización del adolescente accediendo a ser consultado acerca de la experiencia, significados, repercusiones y consecuencias en su vida, notándose la prioridad por esta tecnología sobre otras formas de entretenimiento. El procedimiento utilizado se basó en utilizar la entrevista a profundidad la cual una vez aplicada se procedió a codificar y a categorizar la información con la intención de agrupar las categorías de respuesta y poder analizar el caso estudiado y con esto poder complementar el sustento práctico del estudio, para sustentar de manera teórico-práctico el tema tratado. Los resultados evidencian la manera en que diversos factores personales, sociales y familiares influyen en la forma en que el adolescente hace uso de los videojuegos y como este le atribuye otro tipo de significados a el hecho de jugar más allá del entretenimiento, dejando de lado sus vínculos socio afectivos y a su vez se puede evidenciar cómo la dinámica familiar conlleva a el adolescente a hacer un uso abusivo de los videojuegos.

Palabras claves: Adolescente, Videojuegos, Significado, Familia, Relaciones sociales.

Abstract

The present research aimed to analyze the meanings attributed to the experiences with the use of video games and the socio-family interactional dynamics by a 19-year-old adolescent from the City of Bogotá in the town of Ciudad Bolívar, which makes recurrent use of video games since his childhood.

An interview was conducted with the prior authorization of the adolescent, agreeing to be consulted about the experience, its repercussions and consequences in his life, noting first-hand the priority of this technology, making openly clear his lack of preference for the use of other forms of entertainment and clearly explaining the reason for such a choice knowing that there is an excess gives the use of it. The procedure used was based on using the in-depth interview.

The results show the way in which various personal, social and family factors influence the way in which adolescents make use of video games and how they attribute other types of meanings to the act of playing, beyond entertainment, leaving aside their socio-affective ties and in turn it can be seen how family dynamics leads the adolescent to make abusive use of video games.

Key words: Teenagers, Video games, Significance, Family, Social relationships

Introducción

La investigación expuesta tiene como fin analizar el significado que atribuye un adolescente a sus experiencias sobre el uso de videojuegos y la dinámica interaccional socio-familiar. Hoy en día el adolescente se encuentra sumergido en la denominada era digital la cual ha traído consigo diversos cambios en el estilo de vida del individuo. (Viñals y Cuenca, 2016). Los videojuegos se han convertido en la actualidad en herramientas que permiten que el adolescente pueda estar en contacto con otras personas y la adquisición de un sin número de habilidades que favorecen el desarrollo del individuo. El uso inadecuado de estas plataformas, contribuyen en la aparición de comportamientos desadaptativos, que repercuten negativamente en el ámbito familiar, social, psicológico y físico de las personas.

El fenómeno de las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTICs), ha despertado el interés de varios investigadores en diversas disciplinas, debido a que se presentan distintos cambios de forma acelerada en la sociedad en general, encontrándose que muchas de estas transformaciones han traído beneficios en la vida de las personas., por otra parte también despiertan preocupación en cuanto al uso que le dan los menores de edad, ya que son ellos los principales usuarios de este tipo de tecnologías las cuales se han vinculado con comportamientos adictivos (Labrador y Villadangos, 2010).

Primeramente, se realiza una revisión bibliográfica sobre las investigaciones que se han realizado sobre la temática, el cual permitió identificar que hay pocos estudios de tipo cualitativo que enfatizan la misma. De tal manera, que se procedió a establecer objetivos, a definir conceptos que permita el establecimiento de relaciones con el tema de estudio y aportar con al análisis de los resultados obtenidos.

Encontrando una interacción de diversos elementos sociales, familiares, personales y atributos en los videojuegos que se relacione la aparición del uso abusivo de estos juegos generando a su vez consecuencias de tipo personal, y sociofamiliar.

Planteamiento del problema

Descripción del problema

Los videojuegos se han convertido en la actualidad en una fuente de diversión y entretenimiento en los adolescentes y en personas de diferentes edades. A nivel mundial, cada 4 de 5 personas en edades comprendidas entre 16 a 64 años juegan videojuegos cada mes en todo el mundo; lo que equivaldría a un total de 3.500 millones de personas, en donde el 69 % juega en teléfono inteligente y un 25% juegan en consola (Digital, 2020).

En el año 2019 se originó un gasto de 150 millones de dólares en los juegos, ocasionando un aumento del 10% en comparación al año anterior a éste; en cuanto a los juegos en línea, los gastos fueron aproximadamente de 83 millones de dólares en el año 2019, reflejando un aumento del 5% con respecto al año anterior (Digital, 2020). Las cifras anteriormente obtenidas en cuanto al tiempo que realizan las personas a nivel mundial sobre el uso de estas plataformas y los gastos económicos que se producen, generando un aumento de un año a otro, son motivos de preocupación, debido a que puede llegar a presentarse un descontrol y dificultades económicas en el individuo, y así mismo, suscitar un mayor aumento de gastos en los siguientes años, si no hace un uso adecuado de este medio.

El Instituto Nacional de Estadística (INE, 2015), en España, reveló que el 78,7% de los hogares tiene acceso a internet, frente al 74,4% del año anterior, el 77,1% realiza su acceso mediante dispositivos móviles de última generación, al menos con 3G. 75,9% de los hogares con al menos un miembro de 16 a 74 años dispone de ordenador en el año 2015. En cuanto a la población infantil de 10 a 15 años, el 95,1%, hacen uso de ordenador, mientras que el 93,6% utilizan internet.

En un estudio realizado en diferentes países de Latinoamérica en el año 2010, sobre la generación interactiva en adolescentes frente al Internet, el celular y los videojuegos, se obtuvo que en Colombia el 72.9 % de adolescentes entre los 10 y 18 años manifestó hacer un uso periódico a los videojuegos, siendo el 38,1% para la videoconsola; en cuanto al tiempo de uso se establece que un 17,9% juega entre semana de una a dos horas, y un 18% los fines de semana. Durante los días festivos se produce un aumento de un 10,8%, pasando a un 14,9% (Forero, Sala y Chalezquer, 2010).

En Colombia, mediante los reportes dados por el DANE (2019), el 52,7% de los hogares poseía conexión a internet para el total nacional de 63,1% para las cabeceras y 16,2% en centros poblados y rural disperso. En cuanto a su uso, el 64,6% de las personas de 5 y más años de edad utilizó Internet, también el 72,5% de las personas entre el mismo rango de edad reportaron poseer teléfono celular.

Es evidente que existe un porcentaje alto en cuanto al uso de los videojuegos por parte de los adolescentes, y que, desde muy temprana edad, suelen tener contacto con estas plataformas de una manera constante y sin restricción. A esto se suma, el aumento que se ha dado en la adquisición de conexión a internet y su fácil acceso por parte de los infantes y los adolescentes; lo cual se convierte en un factor de riesgo frente a la aparición de la conducta adictiva hacia los videojuegos online, desde la adolescencia (Petit, Karila y Lejoyeux, 2015). De acuerdo con González (2010), los juegos online generan la posibilidad de que el adolescente sea influido de manera negativa en el desarrollo de su personalidad, lo anterior se debe al proceso de la etapa de transición en el que se encuentra el adolescente donde su identidad y personalidad aún no están definidas, siendo mediadas por las interacciones que éste tiene con su entorno.

En un estudio realizado por Petit, et al., (2015), se identificó que entre un 4 y un 8% de los adolescentes sufren de problemas de juegos patológicos, siendo más común en esta población que en los adultos, con una prevalencia de 2 a 4 veces mayor. Asimismo, se identificó que se da más esta problemática en hombres que en mujeres.

Las afectaciones que se presentan en el ámbito personal, dan comienzo a diversos trastornos que afectan la salud mental, estos son: trastorno de tipo afectivos, de ansiedad, y adicción. Así mismo, se dan problemáticas económicas, debido a que los adolescentes buscan la manera de adquirir el dinero para la satisfacción en el juego y sustrayendo dinero a sus padres con el fin de poder jugar (Ariza, 2017).

También, se presentan dificultades relacionales dentro del núcleo familiar, produciendo un deterioro en las formas de interacción con los padres y de igual manera con sus pares; esto es debido a que los adolescentes suelen dedicar mayor parte de su tiempo a los juegos disminuyendo así su interés por interactuar con los demás (Dickerman, Christensen, y Kerl-McClain, 2008 citado por Moncada y Chacón, 2012). También se da el alejamiento con viejos amigos para dar inicio e importancia a los compañeros del juego (Petit et al., 2015).

En cuanto a la sustitución de otras labores, existe un cambio en actividades que son de mayor importancia para la salud y que suelen ser desplazadas por las actividades que realiza el adolescente enfocadas hacia los videojuegos. Dentro de las actividades desplazadas se encuentra: El estudio, trabajos, dormir, ver tv, ir al cine, realizar deportes Etc. Así mismo, se da una pérdida del contacto y la interacción social en la vida real (González, 2010).

El uso de los videojuegos por parte de los jóvenes ha sido motivo de diversos estudios en relación a la adicción y sugieren efectos negativos a nivel personal, social y familiar, siendo en su gran mayoría estudios de tipo cuantitativo centrados principalmente en los factores individuales de los adolescentes, respecto a la adicción; en este sentido, el presente estudio se abordará de una manera holística teniendo en cuenta que las nuevas tecnologías (NTIC's) son un fenómeno complejo, global y social, enfocándose en la manera en cómo el juego online puede transformar la dinámica familiar y social del sujeto. Además, la adicción es un tema que afecta directamente a la familia considerándose un estresor no normativo para esta, a su vez la adolescencia como parte del ciclo vital de la familia trae consigo diversos retos para la familia en general y no solo para el adolescente considerándose esta etapa del ciclo familiar como un factor de estrés normativo (Ariza, 2017).

Formulación del problema

¿Cuáles son los significados que atribuye un adolescente a sus experiencias sobre el uso de videojuegos y la dinámica social y familiar?

Objetivos

Objetivo general

Analizar los significados que atribuye un adolescente a sus experiencias en los videojuegos y las dinámicas interaccional socio-familiar.

Objetivos específicos

Conocer las motivaciones y los factores asociados al inicio en la interacción con los videojuegos del participante en la presente investigación por medio de sus narrativas.

Identificar en las narrativas del adolescente participante las consecuencias del uso de los videojuegos en las dinámicas sociales y familiares.

Describir el significado atribuido por el adolescente participante a sus experiencias con el videojuego online.

Justificación

Ante los diversos estudios que vinculan el uso de los videojuegos con conductas adictivas por parte de los usuarios menores de edad, y su afectación sobre las diferentes facetas de su vida a nivel socio-familiar, académico y personal, resulta de especial interés profundizar más al respecto y comprender la manera en que interactúan dichos aspectos en el contexto Colombiano, ya que parte del conocimiento sobre la problemática planteada se encuentra centrado en países desarrollados específicamente España, los estudios acerca del uso de los videojuegos y las dinámicas socio familiares en Latinoamérica son escasos según la búsqueda realizada para esta investigación.

Por lo anterior, es necesario realizar estudios de tipo cualitativo, el cual según (Baptista, Hernández y Fernández, 2014), permite comprender los fenómenos a mayor profundidad, y no solo establecer relaciones entre variables, Por lo tanto, un estudio cualitativo posibilita conocer la manera en que se dan las dinámicas sociales con la llegada de las NTIC's, aportando al conocimiento del tema generando ideas, recomendaciones o nuevas preguntas que sirvan de base para futuros estudios, así hacer parte de la construcción de conocimiento que permita desarrollar programas de prevención e intervención sobre la problemática y nuevas técnicas terapéuticas que involucre a las familias para minimizar el riesgo en el uso de estas herramientas y sacarles un mayor provecho a sus ventajas, contribuyendo al bienestar social y familiar

Es por lo que el presente estudio se enfocó en la adolescencia y los videojuegos, ya que esta etapa supone retos y estresores en la familia diferentes a los de cualquier otra etapa, siendo los adolescentes más vulnerables a ciertos tipos de riesgos como las adicciones y el distanciamiento de las figuras de autoridad, lo cual beneficiaría no solo a los adolescentes, sino

también a los padres y maestros que están a cargo de la educación y el desarrollo personal de estos jóvenes, haciéndolos partícipes de la prevención e intervención de esta problemática y las dificultades que se puedan derivar de ella a nivel individual y de aquellos sistemas de los que el adolescente hace parte como el educativo, social y familiar.

En cuanto a la relevancia científica, al incorporar este estudio en el área clínica de la psicología, se dejará sentado las repercusiones, los efectos y las causas que tienen los videojuegos en el entorno de salud mental. El presente documento constituye un soporte para que tanto la familia, como las instituciones y los organismos correspondientes, tomen las debidas medidas preventivas, a través de distintas técnicas y estrategias para minimizar el impacto que genera el uso de estas plataformas en las personas mediante su proceso de desarrollo.

Por otro lado, respecto a la relevancia social, los efectos de los videojuegos inciden en las diferentes áreas del adolescente, afectando el entorno familiar, social y educativo, ya que con esto pone de manifiesto los cambios de conducta, la cual denotará las respectivas medidas que se deben tener a causa de los videojuegos.

Por último, se considera que la ejecución de este proyecto es totalmente factible, ya que se cuenta con las fuentes de información necesaria para el análisis documental del mismo, así como también se contó con la disposición e información aportada por el entrevistado, para proporcionar datos y la información requerida.

El presente estudio pertenece a la línea de investigación intervención y cambio en contextos sistémicos, en el grupo Escuela de sistema complejo; ya que se abordará al adolescente respecto a sus dinámicas interaccionales dentro del sistema familiar y social comprendiendo de manera

holística y circular y no a través de sucesos lineales, siendo de gran relevancia dentro de diferentes áreas de la psicología clínica, educativa, social y comunitaria, pues la globalización tecnológica es un tema social complejo que influencia y se ve influenciado por microsistemas como la familia y las instituciones educativas. Por otra parte, brinda una perspectiva más amplia para la implementación de intervenciones sistémicas terapéuticas adecuadas.

Mediante las diversas revisiones literarias que se han realizado con el fin de encontrar información relevante sobre la temática y poder generar respuestas a la investigación, se tiene en cuenta los siguientes estudios con relación al adolescente y los videojuegos.

Antecedentes

Contexto países desarrollados

Martínez, Betancourt, González (2013), en su investigación sobre uso de videojuegos, agresividad, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes, tiene como objetivo determinar la diferencia en sintomatología depresiva, violencia intrafamiliar y agresión. Se contó con una muestra de 801 adolescentes y jóvenes, con un rango de edad de 11 a 27 años, estudiantes de escuelas públicas y privadas de la ciudad de México de nivel primaria, secundaria, preparatoria y licenciatura, de los cuales el 55.4% son hombres y 44.6% mujeres. Es de tipo no probabilística por conveniencia. Los resultados mostraron diferencias significativas en las variables evaluadas con respecto al nivel de exposición de videojuegos con contenido violento, se evidencia que los adolescentes y adultos jóvenes que reportaron una mayor exposición (de 11 horas o más por semana) presentaron mayor sintomatología depresiva, agresión y violencia intrafamiliar que aquellos con un menor nivel de exposición.

Por otro lado, del Barrio (2014), en su investigación sobre los adolescentes y el uso de los teléfonos móviles y de videojuegos, el cual tiene como objetivo analizar algunas de las características relevantes en relación a sus hábitos de uso de los videojuegos y del teléfono móvil. Se tomó una muestra de 2371 alumnos desde 1º de ESO a 1ª de Bachillerato con una distribución de 1203 varones y 1168 mujeres escolarizados en la Comunidad Autónoma de Cantabria. El instrumento utilizado fue un cuestionario que permite analizar varias áreas relevantes para la investigación. Los resultados arrojaron que el 87,30 % de la muestra tienen videoconsola en casa, el 58,67% dispone de videoconsola con control de movimiento, 78,11% la

utilizan para juegos, un 33,40% para juegos con control de movimiento, el 26,61% para ver películas, un 8,27% utiliza la videoconsola para hacer chat o videochat. En cuanto a las horas semanales que estos utilizan para jugar, 103 los sujetos que dedican más de 10 horas semanales y los 854 dedican 6 o menos horas a la semana a esta actividad, teniendo en cuenta que los hombres juegan más que las mujeres.

Petit et al., (2015), en su estudio sobre juego patológico en adolescentes, el cual tuvo como objetivo mostrar las especificidades del juego patológico en adolescentes, fue realizada mediante una revisión literaria. Seleccionaron 12 artículos científicos, en inglés publicados entre 1997 y 2014 en la base de datos de Medline. Se encontró que entre un 4 y un 8% de los adolescentes padecen un problema de juego, y que la prevalencia del juego patológico es de 2 a 4 veces mayor en adolescentes que en adultos. La edad de inicio es de 10-12.

Para Andrade, Carbonell y López (2019), en la investigación que realizaron sobre las variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos, es un estudio tipo no experimental, ex-post-facto, comparativo y transversal, contó con una muestra de 3.178 estudiantes de secundaria de 76 instituciones educativas del Ecuador, de los cuales el 52,8% fueron hombres y el 47,2% mujeres entre 14 y 17 años. Dentro de los resultados se encontró que hay prevalencia baja de uso problemático de videojuegos arrojando un (1,13%), en cuanto a los adolescentes hombres y que pertenecen a zonas urbanas se da una mayor probabilidad de presentar un mayor uso problemático de videojuegos. Por otro lado, no se encontró relación con aspectos como la edad, el tipo de institución educativa y el tipo de familia con el uso problemático de videojuegos.

López, Etkin, Ortet, Mezquita y Ibáñez (2020), ejecutaron una investigación de tipo longitudinal, sobre las causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes, cuyo objetivo fue observar las relaciones causales entre el uso patológico de videojuegos y la sintomatología externalizante e internalizante. La muestra estuvo conformada por 776 adolescentes de 12 y 17 años, estudiantes de institutos de secundaria españoles, en 1 año se seleccionó a un total de 279 jugadores, 193 varones. Los resultados arrojaron que los adolescentes que presentan ansiedad social desarrollan un uso patológico de videojuegos como método de afrontamiento a sus dificultades sociales, también que el uso patológico de videojuegos predijo la conducta antisocial en varones. La muestra total en año 1 mostró una prevalencia de uso problemático de videojuegos del 6,4 %, por lo tanto, no se encontró asociaciones entre el uso problemático de videojuegos con sintomatología psicológicas en los examinados.

Contexto Colombiano

Arango, Bringué y Sádaba (2010), en su investigación sobre la generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos, con el objetivo de mirar sus hábitos de consumo y sus preferencias en el uso de este tipo de nuevos medios de comunicación. Este estudio se realizó con siete países de América Latina: Argentina, Brasil, Colombia, Chile, México, Perú, y Venezuela, la muestra universal estuvo conformada por 25.467 adolescentes escolarizados, en Colombia la muestra es de 3.292 escolares, entre 10 y 18 años, residentes en ámbitos urbanos y estudiantes de colegio. La técnica utilizada para llevar a cabo la investigación es por medio de una encuesta online. En cuanto a los resultados encontrados en Colombia, se evidencia que con respecto al acceso a internet el 29,8% de la muestra analizada

asegura que no le han quitado tiempo a nada para poder utilizar la red, 45,7% afirmó conectarse a Internet entre semana, el 39% los fines de semana, el 25,4% se conecta los días laborables, el 72,9% juega habitualmente con videojuegos o juegos de computador. Con respecto al sexo, 83,5% para los hombres que juegan frente al 64,7% de las mujeres que juegan. Esto lo realizan por medio del computador con un (52,5%), el celular (52,2%) y la videoconsola (38,1%).

Por otro lado, Rodríguez y Sandoval (2011), realizaron un estudio sobre el consumo de videojuegos, el cual tiene como objetivo identificar la relación existente entre el consumo de videojuegos y juegos por ordenador, con la memoria, la atención, el rendimiento académico y problemas de conducta. La muestra estuvo conformada por 123 niños escolarizados, 54 niños y 45 niñas entre los 8 y 13 años de cuatro colegios de estratos socioeconómicos cuatro y cinco y 99 padres de familia, en la ciudad de Bogotá, fueron 2 estudios experimentales con diseño factorial, cuyo resultado fue, que no se encontró cambio significativo en la prueba de memoria, atención visual selectiva y atención a nivel intrasujeto. En cuanto al consumo habitual de los videojuegos se encontró una diferencia entre las niñas significativas entre los niños(as) por influencia del factor consumo habitual a videojuegos. No se encontraron diferencias entre el nivel de consumo habitual de los niños(as) y las variables de rendimiento académico y la lista de problemas conductuales.

Marco teórico

El marco teórico, que se presenta a continuación, proporciona el desarrollo de la temática y de los conceptos de a trabajar, necesarios para la comprensión de su estructura, se tratarán los temas relacionados con: antecedentes, familia, comunicación, factores de estrés, adolescencia, crisis normativa-crisis no normativa, videojuegos, causa y consecuencias, consideraciones diagnósticas.

Familia

Desde la perspectiva psicológica la familia se considera parte de la sociedad, siendo un subsistema dentro de esta, en el cual se dan relaciones de interdependencia entre sus miembros, que están en constante transformación, ya que es un sistema abierto que influye y se ve influenciado por la sociedad (Losada, 2015).

(Malde, 2012, citado por Oliva y Villa, 2013) define la familia como:

La unión de personas que comparten un proyecto vital de existencia en común que se supone duradero, en el que se generan fuertes sentimientos de pertenencia a dicho grupo, en el cual existe un compromiso personal entre sus miembros y se establecen intensas relaciones de intimidad, reciprocidad y dependencia (p.16).

La familia es el contexto inmediato en el que se desarrolla un ser humano, esta influye en el individuo a nivel psicológico, biológico y social. La familia es la encargada de la socialización primaria del individuo, es decir se encarga de transmitir la cultura al sujeto en sus primeras fases evolutivas. Esto también aporta elementos a la personalidad del individuo por

medio de las experiencias e interacciones que se generan al interior del sistema familiar, algunos de estos elementos son interiorizados por el sujeto sean o no funcionales para su vida cotidiana. (Garibay, 2013).

Dentro de la familia se fomentan diversos aprendizajes y patrones conductuales, como los roles, los cuales se refieren a las funciones que cumplen y asumen cada miembro dentro del sistema familiar, y las reglas que hacen referencia a aquellas acciones que son aceptadas, cuáles no y por parte de quien deben llevarse a cabo. También se fomentan creencias, juicios y valores en torno a sí mismo y los demás (Garibay, 2013).

Según Oliva y Villa (2013), los objetivos de una familia están encaminados a proporcionar seguridad y protección a sus miembros, a fomentar la responsabilidad, asumiendo roles y el cumplimiento de reglas, permanecer en constante evolución, adaptación y desarrollo para poder desenvolverse de manera independiente en la sociedad, respetando los derechos de las personas.

Estructura familiar

Minuchin (1974), define estructura familiar como, la manera en que la familia se organiza en torno a las demandas que esta misma va generando, creando patrones o pautas interaccionales entre sus miembros, estas pautas son reguladas y mantenidas por medio de dos sistemas, el sistema genérico, que implica las jerarquías naturales de autoridad que se dan dentro de la familia como entre padres e hijos o la interdependencia y trabajo en equipo de los cónyuges; y el sistema idiosincrático que se da por las expectativas de cada uno de los miembros de la familia cuyas expectativas se van generando a través de los años con las diversas interacciones cotidianas.

Siguiendo a Minuchin (1974), la estructura familiar se divide en tres subsistemas que son los siguientes:

Subsistema conyugal: este subsistema hace referencia a un sistema simétrico conformado por pares, en este caso la pareja se une para establecer una relación. En este sistema, se presenta la complementariedad y la ayuda mutua para poder lograr el funcionamiento adecuado de este subsistema.

Subsistema parental: cuando llega el primer hijo a la familia se da una nueva formación familiar la cual debe cumplir la función de socializar a el hijo, en donde ambos padres deben relacionarse con él y al mismo tiempo mantener límites, excluyendo a este del subsistema conyugal y de esta forma seguir manteniendo su apoyo mutuo. Los retos de la familia van cambiando a medida que el hijo va creciendo e interactúa con otros sistemas sociales como el grupo de amigos o la escuela, por lo tanto, los padres le deben ir facilitando la independencia.

Subsistema fraternal: este subsistema se refiere a la relación entre hermanos, y es el primer contexto social en el cual pueden interactuar con un igual, aprendiendo a negociar, compartir y competir. En las familias extensas se hace una diferenciación entre los hermanos menores y los hermanos mayores, quienes ya interactúan con sistemas sociales externos a la familia, y aprenden nuevas maneras relacionarse las cuales incorporan posteriormente a su sistema fraternal.

Dinámica familiar

De acuerdo con Gallego, (2011,) la dinámica familiar es entendida como el conjunto de normas, reglas, límites, jerarquías y roles que se generan al interior de la familia a través de la historia y experiencias que viven como grupo, en donde cada miembro interpreta esta experiencia desde su individualidad, según este mismo autor la dinámica familiar comprende ciertos aspectos inherentes a esta los cuales son: la comunicación, el afecto, el ejercicio de poder y los roles los cuales describiremos a continuación.

Comunicación

La comunicación es un aspecto esencial e inherente de las relaciones humanas, pues esta se desarrolla a partir de la interacción de las personas, y puede afectar dichas relaciones positiva o negativamente. Losada (2015), sostiene que la comunicación es un elemento clave para el desarrollo, la organización y mantenimiento del sistema familiar, afectando los límites y roles entre los subsistemas cuando esta comunicación no es clara, efectiva y coherente. Así mismo, para Medina, Álvarez y Hernández (2017), la comunicación es la interacción, intercambio de mensajes con contenidos afectivos, informativos y normativos que se da entre los miembros de la familia.

El Psicólogo Austriaco Watzlawick (1981), identificó los siguientes principios de la comunicación humana a los cuales denomino los cinco axiomas de la comunicación, que afirman lo siguiente:

El primer *axioma* se refiere a la imposibilidad de no comunicar, pues los seres humanos mantienen en constante comunicación ya sea con acciones o palabras, incluso cuando no se realiza una acción o no se emite una palabra; pues la falta de acción y el silencio contienen siempre un mensaje que es interpretado por los demás los cuales actúan en consecuencia de esta interpretación ya que todo mensaje impone una conducta en las otras personas.

De acuerdo al segundo *axioma*, el contenido del mensaje será interpretado de acuerdo al tipo de relación que se tenga con la otra persona, es decir que el mensaje tiene un nivel de contenido y un nivel de relación.

El tercer *axioma* hace alusión a los patrones de comunicación establecidos entre las personas que van a ir configurando la naturaleza y las pautas interaccionales de la relación, ya sean pautas positivas o negativas, de orden interno o externo. Las pautas de orden interno se refieren a las emociones y pensamiento que causan una acción y a la situación específica que generan estas ideas y pensamientos, mientras que las pautas externas se refieren a las relaciones circulares del sujeto con las demás personas.

El cuarto postulado menciona que las personas se comunican de forma digital, es decir las palabras que se utilizan y de forma análoga, que se refiere a la manera en cómo se dicen las cosas, por ejemplo, el tono de voz y la postura corporal.

El último postulado menciona dos tipos de intercambios comunicacionales, el primero es el intercambio simétrico el cual se da entre las personas de iguales condiciones, con los mismos derechos y deberes como entre el subsistema conyugal y el subsistema parental. El segundo

intercambio es el complementario en donde se da una posición superior y una inferior, como por ejemplo la relación jerárquica entre padres e hijos.

Los patrones de interacción, la afectividad, los roles y las normas dentro del núcleo familiar, se ven manifestadas a través de la comunicación, la cual es fundamental para el funcionamiento adecuado de la familia, ya que la comunicación permite expresar o no de manera adecuada, los sentimientos y posibilita el establecimiento claro de normas, roles y límites. en las familias disfuncionales la comunicación no se da de una forma directa, clara y adecuada, lo que imposibilita el libre desarrollo de la personalidad de sus miembros y conlleva a comportamientos destructivos, perjudicando especialmente a los niños y adolescentes (Medina, Alvares y Hernández, 2017).

Contrario a lo anterior una comunicación adecuada entre los adolescentes con sus padres permite que estos desarrollen fuertes vínculos afectivos con los miembros de su familia y un autoconcepto positivo de sí mismo, facilita que se expresen de forma espontánea y adecuada con sus padres buscando el apoyo de estos, lo cual los hace menos vulnerables a la presión de sus pares y a presentar conductas de riesgo tales como, accidentes, violencia, manejo inadecuado de la sexualidad y adicciones (Medina et al 2017).

Vínculos afectivos

Son aquellas expresiones que se dan mediante los lazos existentes entre padres e hijos, que se van forjando mediante, el cariño, respeto, la comprensión, confianza, y comunicación, la cual está presente durante el cumplimiento de todas las tareas parentales y brindado estabilidad y seguridad emocional a los hijos en los momentos difíciles de la vida. Esto involucraría ciertos

elementos como, el tiempo compartido entre padres e hijos, el acompañamiento constante, el amor y espacios de diálogo que permitan un desahogo emocional y la aceptación de normas para una sana convivencia (Pérez y Arrázola, 2013).

Respecto a lo mencionado anteriormente, es importante resaltar que el vínculo afectivo entre padres e hijos, puede verse afectado cuando los hijos son adolescentes ya que como lo menciona (López et al, 2011, citado por Martínez y Sánchez, 2016), en esta etapa de la vida familiar los adolescentes presentan una necesidad cada vez mayor de diferenciación respecto de las figuras de autoridad y búsqueda de autonomía, por lo que los padres se ven obligados a realizar un gran esfuerzo por mantener la unión familiar, ya que los problemas emocionales de los adolescentes en esta etapa “interfieren en la intención de dialogar, obstaculizan la comunicación familiar y los alejan emocionalmente de los padres” (p. 35).

Autoridad: (Ejercicio de poder):

De acuerdo con Bustamante, (2017), la autoridad puede entenderse como la capacidad de mandar, ejerciendo poder sobre los demás logrando ser obedecido, el derecho que tiene un sujeto para ejercer esta autoridad va a ser determinado según el rol y la posición que este ocupe en el grupo social. Por otra parte, este poder no hace referencia únicamente a un derecho sino también a un deber con respecto a esto menciona que este “se encuentra con lo referenciado a la autoridad jurídica que es aquella que se determina y se impone por obligación”.

Tal es el caso de la autoridad familiar, donde los padres son los que tienen la capacidad y responsabilidad de ejercerla, tomando las decisiones mientras los hijos se ven obligados a cumplirlas, mediante este ejercicio de la autoridad el deber de los padres es mantener la unidad

familiar, y a la vez promover el desarrollo de valores capacidades y autonomía de sus hijos, estableciendo criterios claros de convivencia para lograr el buen funcionamiento familiar (Bustamante, 2017).

A continuación, se describirán elementos fundamentales que hacen parte del ejercicio de la autoridad como lo son las normas, jerarquías, roles y límites, y así mismo las diferentes maneras en cómo los padres pueden ejercer el mando hacia sus hijos (Estilos de crianza parentales) para hacer valer estas leyes, reglas, normas etc.

Teniendo en cuenta lo anterior según Minuchin (1982) citado por Pillcorema (2013), estos elementos se definen de la siguiente manera:

Jerarquías: Es la manera en la que se distribuye el poder dentro del sistema familiar, la persona que cuenta con el poder, debe ejercerla con autoridad y así mismo esta distribución debe quedar clara evitando que las relaciones familiares se tornan caóticas.

Roles: Son los que definen las tareas y funciones que debe cumplir cada integrante de la familia los cuales son establecidos por la misma familia y también se ven influenciados por la cultura a la cual pertenecen.

Normas: Son las leyes y acuerdos negociables que se deben cumplir en el sistema familiar las cuales son establecidas por los padres para que exista equilibrio y armonía familiar, las cuales se deben hacer cumplir mediante la autoridad, de no ser acatadas estas normas los padres se verán en la obligación de corregir e imponer castigos.

Límites: Son líneas imaginarias que enmarcan a los subsistemas de la familia diferenciándolos entre sí y permiten determinar qué subsistemas participan en qué situaciones de qué manera y quienes no, definiendo el tipo de cercanía o distancia que se da entre sus miembros, teniendo en cuenta factores como la permisibilidad dependencia emocional y autonomía, así mismo también delimita las interacciones de sus miembros con los demás entornos sociales.

Siguiendo a este mismo autor, estos límites pueden ser claros, rígidos o difusos. Los límites claros son concisos permitiendo que cada subsistema desarrolle su funciones sin interrupciones por parte los demás, pero a la vez permite el contacto entre los diferentes subsistemas, por el contrario los límites difusos no se establecen con claridad llevando a las familias al aglutinamiento ya que un subsistema puede interferir en las funciones de los demás subsistemas, generando dependencia emocional, pérdida de autonomía y dificultad para interactuar con otros contextos sociales fuera de la familia, por último los límites rígidos, son aquellos que no permiten la flexibilidad para que se dé la interacción y cercanía entre los subsistemas generando familias desligadas, independientes, con muy poca expresión de afecto y apoyo.

Estilos de crianza parentales

Los estilos de crianza según Izasa y Heno (2012), se refiere a los comportamientos repetitivos y complejos que muestran los padres hacia sus hijos al conducirlos hacia la socialización, lo cual crea interacciones recíprocas entre los hijos y los padres.

Woolfolk (2010) describe la siguiente clasificación de los estilos parentales:

Los padres autoritativos o con autoridad: Son padres que se caracterizan por mantener un alto grado de control hacia sus hijos, estableciendo de forma clara y haciendo cumplir las reglas, normas y límites siendo a la vez amorosos con sus hijos, explicándoles la razón de las reglas y permitiéndoles que se expresen para así tomar decisiones más democráticas, por consiguiente, manejan un alto grado de control hacia sus hijos a la vez que les brindan un alto grado de cariño.

Los padres autoritarios son padres que no demuestran el afecto que tienen por sus hijos, son estrictos y esperan que sus hijos cumplan las reglas mediante castigos estrictos sin explicarles las razones de estas por el simple hecho de que ellos son la autoridad.

Los padres permisivos se caracterizan por ser padres que brindan afecto a sus hijos, establecen pocas reglas y no hacen cumplir las reglas ya establecidas.

Los padres rechazantes, negligentes e indiferentes: son padres que no brindan afecto a sus hijos, ni muestran interés por guiarlos y enseñarles por medio de reglas.

Izasa y Henao (2012), refieren que estos estilos de crianza, dependen de la percepción que tienen los padres sobre sus hijos, la madurez que esperan que ellos alcancen, el tipo de personalidad de los padres, los aprendizajes y experiencias que tuvieron en su infancia con sus cuidadores y las influencias socioculturales en las que se ven inmersos.

De acuerdo a lo anterior Maccoby (1992), citado por Aguirre (2016), menciona

Los padres y los adolescentes participan juntos en la toma de decisiones que afectan sus vidas, los adolescentes tienen una mejor autorregulación y control de sus impulsos, que cuando los padres o bien imponen sus decisiones o las dejan a sus hijos únicamente. Se trata entonces de

formar una alianza paterno-filial que permita que los padres sean vistos como agentes que acompañan, supervisan y exigen, pero también, como quienes brindan la libertad, el afecto y la confianza necesaria para que los adolescentes empiecen a tomar las decisiones más convenientes y responsables en los diferentes escenarios de su vida.

Ciclo vital familiar

Las familias, así como los individuos evolucionan por medio de una serie de etapas, denominadas ciclo vital familiar, que comprende una serie de cambios y eventos esperados por los que atraviesan regularmente todas las familias, abarcando también la manera en que enfrentan los cambios sociales, económicos, políticos etc. (Glick, et al 2001, citado por Morato et al, 2015). Por consiguiente, cada etapa del desarrollo familiar trae consigo una serie de tareas, ya sea por el desarrollo natural de los miembros de la familia o por exigencias del contexto social (Tourinho, et al 2009, citado por Morato et al 2015).

Arias (2012) Menciona cuatro etapas básicas del ciclo vital familiar

Formación de la pareja. El sistema familiar se origina como una unidad conyugal, en la que cada uno de los miembros contribuye al otro de acuerdo a las influencias que recibe de su familia de origen y contexto social. (Ríos, 2003, citado por Arias, 2012), por lo que deben aprender a comunicarse y negociar buscando la igualdad para cada uno. (Hellinger, 2005, citado por Arias, 2012).

Familia con hijos pequeños: esta etapa hace referencia a la llegada del primer hijo a la familia, lo cual puede llegar a desequilibrar el subsistema conyugal, pero se pueden adaptar fácilmente si

en la primera etapa se mantuvieron roles y reglas definidos. En esta etapa los padres se enfrentan a la tarea de socializar a sus hijos.

Familia con hijos adolescentes. Bowen, (1998, Como se citó en Arias, 2012). La adolescencia no representa de forma inherente un periodo de rebeldía sin causa ni motivo; pues un adolescente bien orientado que haya iniciado desde su infancia un proceso de crecimiento emocional, seguirá desarrollándose durante la adolescencia ordenada y tranquilamente (p. 34).

Es importante en esta etapa que se redefinen los roles y reglas en la familia ya que el adolescente adquiere nuevas responsabilidades y así mismo se le debe otorgar más libertad mediante la comunicación y la negociación efectiva, permitiendo al adolescente expresar su autonomía de una manera responsable y consolidar su identidad. (Arias, 2012).

Por otro lado, la etapa de la adolescencia puede generar desequilibrio en el sistema familiar ya que la fuerza a hacer diferentes ajustes para poder mantener la estabilidad familiar, sus relaciones y salud mental. Si la familia está desorganizada, con límites poco claros, con relaciones distantes, falta de comunicación, la familia se volverá caótica y en vez de dar apoyo y orientación adecuada al adolescente, supondrá para él y toda la familia un periodo de conflicto. (Ponce, 2016).

Familia con hijos adultos: Esta etapa por un lado resulta difícil para los padres ya que es el momento en el que sus hijos dejan el hogar de sus padres. Por otro lado, es una oportunidad para los padres de retomar su relación, así como proyectos que habían postergado o abandonado por la crianza de los hijos.

Factores de estrés

Así como el ciclo vital es propio de la familia, igualmente lo son las crisis y estresores por las que esta atraviesa, la adaptación al contexto dependerá de cómo la familia experimente dichos sucesos. (Morato et al, 2015).

Las crisis familiares suponen una reorganización en el sistema familiar debido a que tienen que implementar nuevas estrategias para hacer frente a los cambios o etapas que se dan en ella, tendiendo de nuevo a la búsqueda del equilibrio, pues la afectación o cambio en uno de los miembros de la familia repercute en los demás ya sea de manera positiva o negativa (Villacres, 2019).

De acuerdo a lo anterior, este mismo autor refiere que las crisis presentan sentimientos de temor y estrés para sus miembros, los cuales deben buscar nuevas estrategias para solucionar la situación, esto también dependerá del significado, la percepción y la actitud que tengan sus miembros frente al problema, en base a esto se pueden generar conductas desadaptativas para la enfrentar la situación generando sentimientos de fracaso, o por el contrario la búsqueda de nuevas soluciones contribuirá al aprendizaje, la creatividad y la adaptación del grupo familiar. (Villacres, 2019).

Crisis normativa

Para Valdés y Ochoa (2010), citado por Villacres (2019), las crisis normativas " son situaciones que demandan cambios en el sistema, que generalmente significan contradicciones, desacuerdos, separación de viejos modelos de interacción, o asimilación de nuevas formas organizacionales; estas modificaciones contribuyen a la maduración, desarrollo y crecimiento del sistema familiar"

(p, 15). Estas crisis están vinculadas a las transiciones del ciclo vital familiar, por lo tanto, son naturales y previsibles (Musito y Evaristo, 2017).

La adolescencia como una de las etapas del ciclo vital familiar, juega un papel fundamental en el desequilibrio de la familia, ya que las estrategias usadas habitualmente para la solución de conflictos con los hijos pequeños, no dan resultado con los adolescentes, causando conflictos de la interacción familiar. (Musito y Evaristo, 2017). Las diversas transformaciones que se dan en la adolescencia a nivel físico, psicológico y social, tienden a generar crisis en el adolescente ya que este puede hacer una apreciación desfavorable ante dichos cambios, lo cual puede repercutir en la relación con sus padres (Trujillo, Vázquez y Cordova, 2016).

Haciendo referencia a los aspectos negativos que se pueden dar en el núcleo familiar, se encuentra, que la presencia de situaciones conflictivas dentro del subsistema ocasiona un deterioro en cuanto al aspecto de la comunicación, pocas expresiones afectivas, vínculos inestables, y dificultades para la adaptación del adolescente, así mismo, esto puede influir en que el joven adquiera problemas de alcoholismo, inadaptación social y diferentes adicciones, entre las que se encuentra la adicción a la tecnología y los videojuegos (Barrios y Pérez, 2018).

Crisis no normativa

Según Jiménez, Amarís y Valle (2012), la crisis no normativa es “un evento inesperado que representa una amenaza a la supervivencia familiar y que debido a las circunstancias en que se presenta, deja a quienes la experimentan con una sensación de intenso desvalimiento” (p. 104-105). dichas dificultades inesperadas se encuentran asociadas a los factores estresantes tales

como: crisis económica, muerte repentina o enfermedades crónicas de algún miembro de la familia (Musitu y Evaristo, 2017).

La adolescencia

Es el periodo que se caracteriza por el crecimiento y desarrollo humano, este se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y los 19 años (OMS, 2019).

Según Papalia (2013) “la adolescencia es una transición del desarrollo que implica cambios físicos, cognoscitivos, emocionales y sociales, y que adopta distintas formas en diferentes escenarios sociales, culturales y económicos”. El término adolescencia viene del latín *adolescere* que significa cambio “crecer y madurar” (Moreno, 2015).

Etapas de la adolescencia

Según Güemes, González y Vicario (2017), la adolescencia consta de tres etapas las cuales son: etapa temprana, media y tardía. La etapa temprana comienza aproximadamente a los 10 y llega hasta los 13 años de edad, se caracteriza por los cambios fundamentales en la pubertad. La etapa media, comprende desde los 14 hasta los 17 años de edad, se caracteriza por la presencia de conflictos familiares, debido a la búsqueda de identidad y probabilidad presentar conductas de riesgo; y por último se encuentra la etapa tardía, esta va de los 18 hasta los 21 años de edad, se caracteriza porque hay más responsabilidad, madurez y autonomía.

Desarrollo del adolescente

Es necesario destacar, que en la etapa de la pubertad comienzan a presentarse los distintos cambios en el desarrollo del individuo para entrar a la etapa de la adolescencia y culminar su infancia, dichos cambios son: Físicos, psicológicos y sociales (Diz, 2013),

Psicosociales

Las transformaciones físicas que se dan en la etapa de la adolescencia, Según Diz (2013), impactan sobre los aspectos psicológicos y sociales del adolescente. Los cuales comprenden los siguientes aspectos: lucha independencia - dependencia: la relación con sus padres se torna más difícil, existe recelo y confrontación por parte de los adolescentes hacia los padres.

En la etapa intermedia de la adolescencia estos conflictos se intensifican, para luego ir descendiendo, dando lugar a una mayor madurez, y mejor integración entre su independencia y los valores familiares, este proceso culmina en la adolescencia tardía. Con respecto a la identidad de los adolescentes estos tienen una visión realista del mundo, son impulsivos, les disgusta que sus padres se involucren en sus asuntos y aparecen conductas de riesgo, (Diz, 2013), ya que según (Elkin, 1994 citado por Guanin, 2015), suponen ser especiales e invulnerables, a lo cual denomina “fábula personal”. Según Erikson, (1968) citado por Cloninger (2003), la identidad es el “significado de uno mismo para uno mismo y el significado de uno para los demás en el mundo social” (p.143). Esto quiere decir que es esa capacidad de conocimiento o concepto que tiene las personas de sí misma y el concepto que tiene el mundo social de esa persona.

La adolescencia se caracteriza por la presencia de diferentes conflictos tanto personales como familiares, esto es debido a los diversos cambios que se generan dentro de la etapa, tanto físicos como psicológicos. Dentro de esos cambios se presenta la búsqueda de la identidad que anteriormente ya ha sido mencionada, Según (Erikson, 1950 citado por Zegers y Larrian, 2011) llama difusión de identidad, haciendo alusión al fracaso que se presenta en la adolescencia al momento de integrar aquellas cosas con las cuales se identifica, en una sola identidad armónica, por lo que se pueden presentar rasgos contradictorios de carácter y falta de autenticidad, además se presenta una oposición en cuanto a los roles que su familia considera deseables. También, se dan los problemas de inseguridad, los cuestionamientos de roles sociales, ideológicos y de valores, preferencia sexual, independencia o ingreso a grupos (Seelbach, 2013).

Bandura (1987), citado por Seelbach (2013) plantea que la personalidad se da a través de la interacción de tres componentes: ambiente, comportamiento y procesos psicológicos. Esto quiere decir que la interacción de los tres componentes consiste en que hay una fuerte influencia del entorno en los procesos de aprendizajes de las personas, que el ser humano aprende a través de la observación y la imitación, produciendo así cambios dentro de los procesos psicológicos (Seelbach, 2013). De esta manera; cabe destacar que el adolescente al estar en interacción con su entorno, poseen distintos modelos que influyen en su proceso de desarrollo psicosocial, tales como: padres, grupos de amigos, la escuela o redes sociales.

Por otra parte, se da un mayor desarrollo de la empatía, creatividad, y de los procesos cognitivos, avanzando hacia la última etapa de la adolescencia, donde su pensamiento se va tornando más racional, sus conductas se vuelven más responsables adoptando un razonamiento moral (Diz, 2013).

Comunicación y adolescencia

El ser humano mediante su proceso de desarrollo va fortaleciendo su capacidad de inteligencia a través de la interacción y comunicación con el entorno que lo rodea.

La comunicación entre los padres y el adolescente juega un papel muy importante, debido a que esta tiene implicaciones en cuanto al desarrollo del adolescente, en sus aspectos individuales y sociales, donde se permite generar satisfacciones sobre las necesidades básicas, biológicas y psicoafectivas. En cuanto al aspecto social, es fundamental para el desarrollo de la personalidad e identidad, ya que el adolescente mediante la interacción y socialización con otras personas favorece su proceso de evolución (Medina et al, 2017).

Una comunicación adecuada entre los miembros de la familia es fundamental en el interior de la misma, dado que, otorga una buena crianza durante el proceso de formación de los hijos, de igual manera, también contribuye a que se establezca contacto entre los mismos, expresar sus pensamientos, sentimientos y brinda la posibilidad de mantener una escucha activa y comprensión (Tustón, 2016).

Cuando la familia permite al adolescente expresar su ideología o perspectiva, brinda la posibilidad de que este puede generar una mayor confianza hacia ellos y hacia el mismo, tolerar las presiones que se dan con los pares, y tienden a preferir ser guiados, aconsejados y apoyados por sus padres. De igual manera, incorporar una adecuada comunicación con el adolescente, sirve como un protector de conductas de riesgo tales como: adicciones, violencia, actividad sexual precoz de adolescentes, accidentes automovilísticos (Medina et al, 2017).

Un aspecto a tener en cuenta y que facilita la comunicación, son los vínculos afectivos que se dan dentro del entorno familiar, las expresiones de cohesión entre padres e hijos, relación donde se dé la confianza, permitir diálogos, respeto, cariño y comprensión, ya que esto favorece la estabilidad emocional, el cumplimiento de normas y la seguridad (Pérez y Arrázola, 2013).

Factores de riesgos en adolescentes

“Es aquella influencia que aumenta la probabilidad de desarrollar una condición problemática, empeorarla o mantenerla” (Blasco, 2012 citado por Cubillos y Patiño, 2017. p.18). Está vinculada con aquellas situaciones y condiciones, donde el individuo está expuesto a generar consecuencias negativas antes los problemas.

El adolescente al estar en constante relación con su familia y sociedad, y debido a las distintas modificaciones que en estos se presentan, pueden llegar a influir en su desarrollo y afectar su bienestar. Es necesario destacar algunos aspectos que se relacionan con los factores de riesgos en el adolescente, estos son: problemas familiares (separaciones, poca comunicación y la nueva formación del núcleo familiar); el consumo de tecnologías (internet, celulares, cirugías); consumo de sustancias psicoactivas el cual puede llegar a ocasionar accidentalidad y actos violentos. Dichos factores pueden llegar a repercutir en los problemas conductuales, enfermedades mentales y físicas del adolescente (Güemes et al., 2017).

Cabe mencionar, que los adolescentes al estar en busca de su autonomía, generan comportamiento de rebeldía hacia sus padres, tienden a experimentar cosas nuevas, sensaciones que les generan placer y emociones fuertes (Echeburúa, 2012). También, se ha demostrado que no tener una satisfacción con su propia vida puede influir en el consumo de SPA (drogas o

alcohol) y en el uso inadecuado de las (NTI's), esto se da por la carencia afectiva e inestabilidad emocional. Los adolescentes son los que más se conectan a Internet y a las redes sociales, son quienes tienen un mejor manejo de los teléfonos inteligentes y a las aplicaciones que tienen las nuevas tecnologías (Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamarro y Oberst, 2008, citado por Echeburúa, 2012).

Adolescente y sus pares

La relación con los pares se establece mediante vínculos fuertes, donde se presenta un gran interés en establecer amistades que permita el acompañamiento y la intimidad, produciendo un apoyo emocional significativo, siendo este una fuente de afecto, solidaridad, comprensión, y orientación moral. También da lugar a que el adolescente busque la autonomía e independencia a través de la exploración y experiencias (Papalia, Wendkos, Duskin, 2009).

Igualmente, favorece en la construcción del desarrollo psicosocial y el bienestar en el adolescente, ayuda en la búsqueda de la identidad, incrementa la ideología en cuanto a las normas, costumbres y la importancia de las relaciones interpersonales. En cuanto a la influencia de sus pares, se puede dar de forma positiva o negativa. El adolescente tiende a adquirir comportamientos que le permitan ser aceptado por estos, optando por poseer conductas similares, vestimenta y valores del grupo (Gaete, 2015).

Asimismo, es en ese momento donde la conducta se ve influenciada por el grupo de pares, ocasionando riesgos, incumpliendo las reglas establecidas por los padres o involucrarse en conductas antisociales, Dichas influencias tienden a disminuir en la etapa media y tardía (Papalia et al, 2009). En la medida que el adolescente ya tiene su identidad establecida y reconocimiento

de sus valores, se da el paso a la elección de amistad concreta, se presenta cercanía nuevamente hacia los padres y un mayor aumento de la autonomía (Gaete, 2015).

El juego en internet de manera descontrolada se ha convertido en los últimos años en una de las actividades más populares para los preadolescentes, adolescentes y jóvenes de ambos sexos, de tal modo que se ha vuelto imprescindible el uso de la tecnología a diario, pues si bien estas herramientas son un apoyo para facilitarnos diversas actividades en el día a día, su uso descontrolado puede generar problemas de salud mental en algún miembro de la familia (Barreto, López y Navarro, 2017).

Adicción a las tecnologías

Durante el periodo de la adolescencia, se dan conductas de riesgo que se encuentran asociadas a las diferentes acciones que se realizan, ya sean forma voluntarias o involuntarias, propias de la edad y sus efectos de vulnerabilidad, que tiende a traer consecuencias nocivas. (Rosabal, Romero, Gaquín y Hernández, 2015). Dentro de esas conductas, se pueden ver afectados los factores psicosociales, y en ocasiones estas pueden mantenerse hasta la adultez (Corona y Peralta, 2011). Pasar a la parte de la adolescencia o consecuencias del juego.

Según Rayo (2014), citando a Echeburúa y Corral (2010), los criterios que se deben tener en cuenta para establecer una adicción a las NTIC's son: privarse de horas de sueño, con tal de seguir conectado en las redes, en la cual pasan un tiempo considerablemente alto, descuidando aspectos importantes de su vida como, las relaciones familiares y sociales, actividades académicas o el cuidado de su salud. Recibir reclamos por parte de personas cercanas en cuanto al uso de la red por parte del sujeto, pensar constantemente en la red, sentirse irritado cuando la

conexión presenta fallas, perder la noción en cuanto al tiempo que dura conectado en la red, sintiendo euforia y activación fisiológica anormal durante el momento de conexión.

Adolescencia y Videojuegos

De acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2019), define al videojuego como “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”. Los juegos reproducen características típicamente masculinas como son la competencia y la agresividad, además los tópicos más recurridos son la violencia y los deportes, desde 1980 han sido los contenidos por excelencia. (Cerritos, 2013).

Según Echeburúa (2016) “el videojuego se compone de unas reglas y sistemas interactivos que se organizan y muestran mediante una plataforma audiovisual” (p.83). Siguiendo con este mismo autor la utilidad de estos programas permite generar relaciones interpersonales virtuales, donde hay un establecimiento de normas y el adolescente debe de estar sujeto a estas para tener una mejor organización. Este mismo autor menciona diversas modalidades de los videojuegos, algunas de estas son:

Videojuegos masivos: son videojuegos que permiten a los jugadores actuar en un mundo virtual mediante el juego de roles, por medio de avatares o personajes que ellos crean a su gusto permitiéndoles interactuar con miles de usuarios en tiempo real, dándose la formación de grupos para poder alcanzar objetivos para así mismo obtener recompensas.

Los multiplayer online Battle Arena: estos juegos son estratégicos y se basan en el enfrentamiento de dos equipos en tiempo real, el juego de este tipo más destacado es league of legends (LOL) el cual en el año 2012 ya contaba con 70 millones de usuarios registrados.

Respecto a lo anterior Jux (2014), refiere que:

El dato más asombroso y el que le convierte, quizás no en el juego con más usuarios, pero sí en el más jugado en el mundo, es el de las horas de juego. Y es que, según datos proporcionados por Riot en su web, los usuarios de League of Legends juegan más de un billón de horas al popular juego.

Video juegos sociales: farmville y Candy crush Saga hacen parte de este tipo de juegos y se encuentran en las redes sociales como Facebook de manera gratuita, sin embargo, para obtener algunos beneficios los usuarios deben pagar con dinero real, comprando en las tiendas virtuales del juego (Echeburúa, 2016).

Gamer: se refiere a las personas que juegan videojuegos de forma habitual, lo cual va más allá de una interacción entre el jugador y la máquina tornándose en una actividad de carácter social. “cuando las personas se especializan en algún videojuego, se estructuran códigos de conducta se concibe un lenguaje único, forjado del ambiente donde se desarrolla y se crean clanes que dominan estrategias para ser los mejores” (Cerritos, 2013).

La palabra gamer se clasificó por primera vez entre, jugadores de sistemas domésticos y jugadores de salas recreativas, los primeros se refieren a los jugadores que preferían jugar en su hogar haciendo uso de una consola, y los segundos se refieren a los que jugaban afuera en negocios que contaban con máquinas llamadas máquinas arcade (Cerritos, 2013). Posteriormente

se han realizado diversas clasificaciones por diferentes autores, según el tipo de videojuegos, la frecuencia con que lleva a cabo esta actividad, el nivel de experticia de los jugadores y los diversos usos que le dan a los videojuegos.

Según la Universidad Nacional de Valencia (2018), las características de un jugador profesional son las siguientes: gana dinero de forma recurrente, acude a eventos y ferias para competir con otros profesionales, hace videos y comparte sus experiencias por medio de diversas plataformas virtuales, forma parte de equipos profesionales, pasan horas delante de una pantalla móvil jugando videojuegos, domina la cultura gamer, juega por placer, pero a la vez lo hace de manera profesional.

En cuanto al significado correspondido hacia los videojuegos, estos son dados mediante las experiencias adquiridas por la persona, la presencia o ausencia de personas que realizan este tipo de actividad, o grupo de jugadores. Mediante este se van dando los vínculos afectivos debido a la interacción que se establecen mediante estas plataformas (Ravaja, et al, 2005 citado por Eguia, Contreras, Solano, 2012). Asimismo, para Pérez (2012), el significado sobre el juego, se obtiene a través de las experiencias personales que haya tenido el adolescente dentro del juego, establecido y por la interpretación que se tenga ante el uso.

Adicción a los videojuegos

Lo videojuegos se han venido presentado de una manera muy atractiva para los jóvenes, alcanzando un gran auge en la actualidad, llegando a hacer parte del mundo social y cultural de los jóvenes, tal es el caso de el ya mencionado juego league of legends del cual se realizan

campeonatos mundiales los cuales llenan estadios con millones de personas a nivel mundial. (Echeburúa, 2016).

Cabe mencionar, que los adolescentes son el grupo más vulnerable a la adicción, respecto a los videojuegos, cuyas consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido. Si no se les pone control desde un inicio, el riesgo puede ser que caigan en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar la ludopatía (Barrio y Pérez, 2018).

La adicción al juego comienza con los videojuegos y maquinitas y cuanto más atractivo, más adicción; si el control, las normas y límites no es establecido por los padres, causara una conducta adictiva en los y las adolescentes. Es por esto que la ludopatía consiste en una alteración progresiva del comportamiento, en la que el individuo siente una incontrolable necesidad de jugar, menospreciando cualquier consecuencia negativa (Barreto, López y Navarro, 2017).

Echeburúa (2016), señala que la adicción a los videojuegos no se caracteriza tanto por las horas que se le dedique a este, sino principalmente por las consecuencias derivadas del juego a nivel socio familiar, académico etc, y por la dependencia psicológica que desarrolle el sujeto hacia este, respecto a esto refiere que los dispositivos tecnológicos no son adictivos en sí mismos. Además, también menciona que “en el caso de los videojuegos el componente activo es la interacción, por tanto, cabe preguntarse si existen reglas sistemas y mecánicas interactivas específicas que faciliten el desarrollo de una dependencia” (p. 90).

En los videojuegos de rol multijugador masivo en línea (mmorpg) se obtienen diversos tipos de refuerzo como refuerzo social por parte de su equipo o clan dentro del juego, se pueden

ganar prestigio mediante las victorias en donde se obtienen puntos y experiencias, y se cumplen fantasías poniendo en juego la identidad, al disfrutar de sus personajes estos jugadores pueden dejar de lado su yo real, especialmente los adolescentes ya que se encuentran en plena construcción de su identidad (Beranuy y Carbonell 2010).

Durante el periodo de la adolescencia, se dan conductas de riesgo que se encuentran asociadas a las diferentes acciones que se realizan, ya sean forma voluntarias o involuntarias, propias de la edad y sus efectos de vulnerabilidad, que tiende a traer consecuencias nocivas. (Rosabal, Romero, Gaquín y Hernández, 2015). Dentro de esas conductas, se pueden ver afectados los factores psicosociales, y en ocasiones estas pueden mantenerse hasta la adultez (Corona y Peralta, 2011).

Motivación y el uso de videojuegos.

De acuerdo con Zubiri (2013), la motivación se relaciona con el estado interno que activa y dirige la conducta. Deci y Ryan (1985) Citados por Inga (2019), mencionan dos tipos de motivación, por un lado, está la motivación intrínseca la cual hace referencia a toda actividad que se realiza por satisfacción personal, el sujeto realiza esta actividad de manera autónoma sin necesidad de recompensas externas, ya que su realización satisface la necesidad de autonomía, sentido de pertenencia y sensación de competencia. Por otra parte, según estos mismos autores se encuentra la motivación extrínseca, la cual se refiere a la conducta motivada por recompensas o presiones externas a la actividad misma en donde no se satisfacen las tres necesidades psicológicas mencionadas anteriormente, probablemente solo se satisface la necesidad de competencia y vinculación.

La actividad lúdica es una actividad natural del ser humano por lo que varios autores de diversas disciplinas han desarrollado diferentes teorías para explicar esta actividad, algunas de estas según (Gutiérrez 2004 citado por Calvo, 2018) son teorías biológicas, psicológicas, antropológicas y socioculturales, y evolutivas. Dentro de las teorías psicológicas se encuentran: el juego infantil de Freud, la cual plantea que a través del juego se manifiestan los deseos reprimidos con el fin de satisfacerlos y a su vez expresar las emociones que hacen parte de dichos deseos ; la teoría del juego como asimilación infantil de la realidad de Piaget, la cual establece que a través del juego se da el ejercicio de adaptación al medio y asimilación de la realidad, estas formas de juego se relacionan con los procesos de el desarrollo cognitivo y el estadio en el que se encuentre el sujeto en cierto momento.

Para Cortes (2010) la interacción que ofrecen los videojuegos destaca sobre otras formas de ocio como el cine o la televisión, lo cual los hace más atractivos ya que cuentan con una implicación activa permitiendo al jugador la toma de decisiones. Sánchez, Alfageme y Serrano (2010) mencionan que los videojuegos cuentan con la ventaja de socializar con otras personas ya que ofrecen la posibilidad de jugar en cooperación con otros sujetos, así mismo se forman grupos en los que los jugadores pueden comunicarse entre ellos e intercambiar opiniones, por otra parte, refieren que entre la posibilidad de jugar solo o con otras personas los sujetos prefieren esta última opción. Según estos mismos autores, también hacen parte del atractivo de los videojuegos la posibilidad de competir con otras personas o contra la máquina superando diversos desafíos, así mismo suelen obtener resultados de forma rápida e inmediata sobre su desempeño en juego.

Respecto a lo anterior Gallego y Llorens (2011), mencionan que la práctica repetida del juego pone a prueba los circuitos neuronales, así como reforzarlos mejorando su ejecución en el juego obteniendo cada vez menos errores, por lo que el propio aprendizaje es motivo de diversión. Algunas personas juzgan su competencia y definen su éxito cuando se centran en la actividad misma y adquirir maestría en esta práctica centrándose en su propio avance, por otro lado, los sujetos que se orientan hacia el ego enfocan su interés en mostrar que son mejores que los demás jugadores (Ramírez, 2018), según la investigación de Sánchez et al (2010) concluyen el mayor atractivo para seguir haciendo uso de los videojuegos es la consecución de metas y objetivos aunque los jugadores refieren que solo sirven para pasar el tiempo.

Continuando con estos mismos autores otros de los atributos que son valorados al momento de jugar son su velocidad, el factor sorpresa, los efectos y la estética en cuanto a el diseño y la calidad de los gráficos. En concordancia Gonzales, Padilla, Gutiérrez y Cabrera (2008), mencionan que hacen parte de la jugabilidad artística la calidad gráfica y visual, los efectos sonoros, la banda sonora y melodías del juego, la historia y la forma de narración de ésta, así como la ambientación realizada de todos estos elementos dentro del videojuego.

Causa y consecuencias del uso abusivo de los videojuegos.

Causas

Choliz y Marco (2011), mencionan que los videojuegos presentan características, motivadoras y generadoras de sentimientos positivos, como sentimientos de dominio y competencia ya que permiten la posibilidad de alcanzar objetivos y metas dentro de este mundo virtual en el que además se presentan escenarios llamativos.

De acuerdo a Barreto, López y Navarro (2018), “Uno de los factores que convierte a un adolescente en ludópata es la ausencia de vínculos emocionales, límites familiares, control y disciplina, soporte emocional y no tener intereses ni formas de recreación para relacionarse con su entorno” (p.4). Según la OMS citada por Barreto et al (2018), en diversos casos, estos jóvenes desarrollan dependencia hacia el juego, ya que este medio virtual les permite establecer relaciones que de otra manera se les dificulta establecer en la vida real.

Teniendo en cuenta lo anterior Gardenia (2015), menciona que cualquier tipo de conducta habitual que genere satisfacción, puede convertirse en una conducta adictiva, siendo los niños y adolescentes los más susceptibles a desarrollar adicción por las tecnologías ya que por un lado son los más expertos en su uso y por otro lado son inmaduros, si el sujeto tiene una personalidad vulnerable ciertos factores podrían influir para la aparición de conductas adictivas, dentro de estos factores se encuentran, falta de unión y conflictos familiares, estar acostumbrado a satisfacer sus deseos de forma inmediata, la accesibilidad de objeto placentero, o denota vacío existencial como carencia de metas, motivaciones, falta de actividad, aislamiento social y pasar su tiempo libre solo y con poco control, haciendo una utilización inadecuada de su tiempo.

Según Blanco, Martínez y Martos (2016), otro riesgo a nivel familiar para el desarrollo de una adicción al juego se debe al hecho de que otros familiares como los padres o un hermano mayor, presente adicción por el juego, alcoholismo o drogadicción, algún familiar con una enfermedad mental, soledad y aburrimiento, además los sujetos que no tienen las herramientas necesarias para hacer frente a los problemas, presentan la necesidad de escapar de ellos por lo que puede ser un riesgo ya que pueden usar las tecnología como un medio de escape.

Consecuencias

Según Rayo (2014), citando a Echeburúa y Corral (2010), los criterios que se deben tener en cuenta para establecer una adicción a las NTIC's son: privarse de horas de sueño, con tal de seguir conectado en las redes, en la cual pasan un tiempo considerablemente alto, descuidando aspectos importantes de su vida como, las relaciones familiares y sociales, actividades académicas o el cuidado de su salud. Recibir reclamos por parte de personas cercanas en cuanto al uso de la red por parte del sujeto, pensar constantemente en la red, sentirse irritado cuando la conexión presenta fallas, perder la noción en cuanto al tiempo que dura conectado en la red, sintiendo euforia y activación fisiológica anormal durante el momento de conexión.

El uso abusivo de los juegos de MMORPG puede generar diversas consecuencias negativas, como el abandono de otras actividades placenteras y de responsabilidades académicas, desarrollo de malos hábitos alimenticios y de sueño como jugar en lugar de comer y dormir, o mentir a sus familiares en cuanto al tiempo de juego, diciendo que juegan menos horas de las que juegan en realidad. Además, una persona que pasa muchas horas delante de una pantalla de ordenador es propensa a una serie de trastornos fisiológicos como cervialgias, tendinitis, síndrome del túnel carpiano y alteraciones de la visión (Beranuy y Carbonell 2010). El uso de las (NTIC's) también se ha asociado con otras problemáticas como aislamiento, ansiedad, adicción, depresión entre otras (Ariza, 2017).

Durante el periodo de la adolescencia, se dan conductas de riesgo que se encuentran asociadas a las diferentes acciones que se realizan, ya sean forma voluntarias o involuntarias, propias de la edad y sus efectos de vulnerabilidad, que tiende a traer consecuencias nocivas. (Rosabal, Romero, Gaquín y Hernández, 2015). Dentro de esas conductas, se pueden ver

afectados los factores psicosociales, y en ocasiones estas pueden mantenerse hasta la adultez (Corona y Peralta, 2011).

En un estudio realizado por Beranuy, Carbonell, y Griffiths en (2013), refiere que los jóvenes reportan a la amistad virtual como un motivo para jugar, ya que los juegos (MMORPG) requieren de trabajo en equipo y la formación de clanes entre los jugadores formándose así lazos de amistad que llegan a ser muy valorados entre los jugadores, generando un fuerte compromiso por parte de los jugadores hacia el clan, llevando a que los usuarios jueguen cada vez más perdiendo el control del tiempo.

La utilización del juego empieza como un simple entretenimiento, volviéndose cada vez más frecuente interfiriendo con las responsabilidades que el sujeto tiene frente a su salud y su vida académica (Barreto et al, 2018) “buscando con ansia el placer inmediato, aunque para ello se tenga que recurrir a cualquier cosa para tener que evitar sentir emociones o vivir situaciones que nada tengan que ver con el goce” (Blanco et al, 2016. p 82). Es decir, busca las gratificaciones inmediatas y evita realizar actividades que requieran esfuerzo para lograr metas a largo plazo. Además de esto presenta conductas impulsivas hacia cualquier situación que le genere una gratificación inmediata, invirtiendo en ello demasiado tiempo hasta quedar satisfecho y sin importar las consecuencias (Cugota, 2008 citado por Cuyun, 2013).

De acuerdo a lo anterior Ponce (2016), el juego recurrente puede dar paso a una adicción que puede generar conductas violentas, abandono de los estudios, aislamiento familiar. así como al distanciamiento social o manteniendo contacto solo con otros Gamers, convirtiendo al juego en lo más esencial de su vida (Martínez, 2020). Esta falta de interés por los vínculos sociales,

conlleva a que los jóvenes se vuelvan personas introvertidas que solo se relacionan a través de las redes (Salas, 2014).

Consideraciones diagnósticas

La Asociación Americana de Psiquiatría citada por Carbonell (2020), la adicción a los juegos online para el DSM- V se caracteriza principalmente por emplear largas horas de juego, que se asocian significativamente a un deterioro o malestar clínico, por un tiempo de 12 meses.

Contemplando dentro de estos criterios según el mismo autor, síntomas sociales y psicológicos e incluso síntomas de abstinencia.

Según el DSM 5 citado por Echeburúa (2016), los nueve criterios para determinar la adicción a los videojuegos son los siguientes: preocupación por el juego a través de internet, síntomas de abstinencia cuando se impide el acceso a internet para jugar, necesidad de jugar más tiempo, intentos infructuosos de controlar el uso de internet para jugar, pérdida de interés en otras actividades académicas, laborales, sociales y lúdicas, se continúa jugando en exceso a pesar de conocer los problemas psicosociales que ocasiona el juego a través de internet, engañar a familiares amigo u otros respecto a la cantidad de tiempo en internet para jugar, uso de internet para escapar del malestar emocional o para mejorar el estado de ánimo, perder o poner en peligro una relación significativa un trabajo, una oportunidad educativa o profesional como consecuencia del juego a través de internet.

Así mismo, Carbonell (2020), menciona que el CIE 11 considera la adicción a el video juego si se presenta tanto online como fuera de internet, mediante la utilización de otros aparatos tecnológicos, y define la adicción como una conducta que se da de manera persistente, por otra

parte refiere que las personas que consultan por adicción a los juegos son generalmente familiares de adolescentes, mientras que los criterios y herramientas diagnósticas del DSM-V y el CIE - 11 son más acordes con la población adulta.

Marco metodológico

Tipo de estudio: Descriptivo - fenomenológico

En el presente estudio se utilizará la metodología cualitativa de tipo descriptivo con diseño fenomenológico. Teniendo en cuenta que los estudios descriptivos permiten explicar fenómenos, situaciones, contextos y sucesos para detallar cómo son y cómo se manifiestan (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p .92). Por otra parte, el diseño fenomenológico, proporciona la comprensión e interpretación de las experiencias vividas en los individuos con un determinado fenómeno (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Diseño cualitativo - caso único

La investigación se llevará a cabo con un único sujeto, ya que cuenta con características relevantes como ser un adolescente, de sexo masculino y llevar años haciendo uso de videojuegos de forma recurrente. Pues como ya se mencionó, “la adolescencia puede presentar en algunos casos más probabilidades de vulnerabilidad”, de acuerdo a Musito Y Callejas (2017), por la etapa evolutiva en la que se encuentran los adolescentes suelen involucrarse con frecuencia en conductas de riesgo, vinculadas a la necesidad de afirmar su identidad y deseo de independencia respecto a la familia, cabe destacar que dentro de los factores de riesgo que más se presentan en los adolescentes son las adicciones.

Por otra parte, el uso de los videojuegos de forma excesiva puede traer consigo diversas consecuencias como, dependencia emocional hacia el juego llegando a perder el control sobre su uso interfiriendo en el funcionamiento adecuado de su vida cotidiana, generando aislamiento social afectando sus relaciones sociales y familiares, así mismo sus actividades académicas, siendo los adolescentes los más vulnerables a este tipo de conductas, involucrándose en el juego debido al tiempo libre con el que cuentan (Astoray, 2014). Además de la dificultad que presentan para tomar decisiones y regular sus impulsos (Broche, 2014).

El ser una persona de sexo masculino, es un factor que predispone al enganche con los videojuegos, ya que estos presentan temáticas atractivas para los hombres como, lucha, aventura y competencia (Cerritos, 2013).

Es pertinente realizar la investigación desde un enfoque cualitativo puesto que esta metodología permite conocer las dinámicas sociofamiliares que influyen en el “gamer” adolescente y su conducta hacia el juego, así mismo como este las experimenta influyendo sobre su entorno socio familiar. La investigación cualitativa concibe la realidad como una construcción de las interacciones sociales que se generan en los grupos los cuales comparten acuerdos y códigos lingüísticos sobre los cuales perciben la realidad (Sánchez, 2012).

Este enfoque cualitativo posibilita entender cómo los micro sistemas influyen en los macrosistemas y a su vez como lo macro influye en lo micro de una forma bidireccional y multi causal, a su vez conocer los significados de la experiencia humana frente a estos eventos Sánchez, (2012). De esta manera podemos entender como la familia siendo un microsistema abierto recibe influencia de macrosistemas sociales y económicos complejos, como la industria

de los videojuegos y como este se ha convertido en parte de un fenómeno social y cultural para los jóvenes “Gamer”.

Población/muestra

El estudio se realizará con un adolescente de 19 años, de la ciudad de Bogotá de la localidad de Ciudad Bolívar, el cual es considerado “Gamer” ya que desde su infancia ha venido dedicando gran parte de su tiempo al uso de los videojuegos, tanto en consolas como al juego en internet, actividad en la cual invierte gran cantidad de horas, llegando a adquirir experiencia y habilidad para los videojuegos, por lo que ha participado en eventos, ferias y torneos en los cuales ha competido con otros jugadores, obtenido diversos tipos de premios entre ellos dinero, los cuales son brindados por la industria de videojuegos.

Instrumentos de evaluación: Entrevista a profundidad fenomenológica.

Este tipo de entrevista implica un encuentro entre dos personas, para dialogar abiertamente en donde el entrevistador escucha atentamente y sin prejuicios, siendo este mismo el instrumento que permite captar el fenómeno transmitido a través del lenguaje del entrevistado, permitiendo rescatar ideas primarias y los aspectos más importantes del discurso (Guerrero, Oliva y Ojeda, 2017). Este tipo de entrevista nos permitirá entender el fenómeno estudiado bajo el punto de vista del adolescente que lo vivencia y experimenta comprendiendo su recorrido de vida de manera profunda y la complejidad de las relaciones que se dan en torno al juego.

Análisis de Resultados

A continuación, en este apartado encontrará las categorías y subcategorías analizar, así como también sus respectivas definiciones. Se presentará el proceso de análisis, la interpretación y la información necesaria que brinde respuesta a la investigación y los objetivos.

Categoría de análisis	Subcategoría	Definición
<p>Significados acerca del consumo de videojuegos.</p> <p>La experiencia de juego se define a partir de valores que no necesariamente se encuentran en la jugabilidad (Juul, 2005). depende del contexto en que se produce, la experiencia es un fenómeno más extenso, abarcando múltiples facetas que hacen parte del proceso de significación. (Eguia, Contreras y Solano, 2012).</p>	<p>Motivación</p>	<p>Es considerada como las narraciones subjetivas que tiene el sujeto frente a sus experiencias en el videojuego y el sentido que les atribuye. Se relaciona con el estado interno que activa y dirige la conducta (Zubiri, 2013).</p>
	<p>Percepción de control del uso de los videojuegos.</p>	<p>Hace referencia a la capacidad o incapacidad que tiene la persona del control de la cantidad de horas que le dedica a los videojuegos (Buitrago, Popo y Riascos, 2018).</p>
	<p>Factores de riesgo.</p>	<p>Es la influencia que aumenta la probabilidad de desarrollar una condición problemática, mejorarla o mantenerla” (Blasco 2012 citado por Cubillos y Patiño, 2017. p. 18).</p>
<p>Consecuencias del uso de videojuegos</p> <p>Son los trastornos comportamentales, cognitivos - emocionales y del entorno sociofamiliar de un sujeto que son causados por un vínculo patológico y descontrolado de un individuo con un aparato electrónico. (Vacca, 1998 citado por Vallejos y Capa 2010).</p>	<p>Consecuencias familiares</p>	<p>“Hace referencia a la afectación del funcionamiento familiar” conllevando a que “la dinámica de las relaciones, la comunicación y la conducta de sus miembros, cambian y se hacen disfuncionales, como resultado del proceso adictivo.” (Galdeano, 2012. p.1)</p>
	<p>Consecuencias sociales</p>	<p>Se refiere a la ruptura de los vínculos sociales e interpersonales, dando poco valor al contacto personal, debido a los</p>

		pocos intereses que se tiene diferentes a la tecnología. (Aveiga, Ostaiza, Macías y Macías, 2018)
	Consecuencias personales	Son los efectos negativos que generan dificultades de salud y en la vida diaria de la persona, y que ponen en riesgo su calidad de vida. (López, Uc-Cohuo y Ramos, 2015).
Dinámica familiar Entendido como el conjunto de normas, reglas, límites, jerarquías y roles que se generan al interior de la familia a través de la historia y experiencias que viven como grupo (Gallego, 2011).	Comunicación	Se refiere a la interacción, intercambio de mensajes, con contenidos afectivos, informativos y normativos que se dan entre los miembros de la familia, (Watzlawick, 1981).
	Vínculos afectivos	Comprendida como las expresiones que se dan mediante los lazos existentes entre padres e hijos, que se enfatizan con el cariño, respeto, la comprensión, confianza, y comunicación. (Pérez y Arrázola, 2013).
	Autoridad	Es la capacidad de ejercer poder y responsabilidad sobre los demás, que permite la obediencia y el cumplimiento de normas (Bustamante, 2017).
Dinámica social Son las distintas relaciones que posee el ser humano y su entorno, mediando las acciones colectivas y normas propias del mismo, ya determina el quehacer diario (Gonzales, 2011).	Identidad	Entendida como el significado que tiene la persona de sí mismo y el que tiene el mundo social. (Erikson, 1968, citado por Cloninger, 2003).
	Pertenencia	Es considerado como la identificación y vinculación que realiza una persona a un grupo determinado y que le permite desarrollarse (Brea, 2014).

Análisis de resultados por categorías

Categoría 1

Categoría 1: Significados acerca del consumo de videojuegos.

Subcategoría: Significado del uso de los videojuegos, motivación, percepción del control de uso de los videojuegos.

Subcategorías	Respuestas	Discusión
<p>Significado del uso de los videojuegos</p>	<p>J.P “Me gusta mucho como el arte de todo lo que es un video juego”</p> <p>“Me gusta digamos como que los dibujos el hecho de pensar como lo hicieron como están programados, es como si fuera un mundo, como cuando tu lees un libro y te metes mucho en la historia, pero pues con un video juego”</p> <p>“Pues yo estaba en mi mundo entonces pues a mí no me importaba lo que ellos hicieran pues yo llegaba a mi casa y ya sii, como ee son dos</p>	<p>J.P Se refiere a el videojuego como un arte, de acuerdo a esto En concordancia Sánchez, padilla, Gutiérrez y Cabrera (2018) mencionan que hacen parte de la jugabilidad artística la calidad gráfica y visual, los efectos sonoros, la banda sonora y melodías del juego, la historia y la forma de narración de ésta, así como la ambientación realizada de todos estos elementos dentro del videojuego (p.104).</p>

mundo aparte y la casa y el colegio digamos si estoy con mis compañeros yaa llego a mi casa y ya y ellos no tiene nada que ver hay ni nada”

“Mmmm me siento como osea siento como queeee se me olvidan los problemas”

“Siento que soy muy competitivo, como que tengo como talento, una habilidad para los juegos entonces de estar jugando contra alguien y derrotalo pues se siente si”

“Las damas chinas en el ajedrez y cosas asi, no me gustan los juegos de azar que ellos juegan como parques e oo cartas porque se gana por suerte y no por el uso de habilidades, ganar por suerte eso no es ganar.”

“En un juego de luchas ehh pues tu derrota al otro y sientes la satisfacción de haber ganado es como

Respecto a la narración dada por el entrevistado, en cuanto al significado del uso de los videojuegos, se evidencio que este se da por medio de las experiencias y sensaciones atribuidos por la dinámica con el juego, donde el sujeto adquiere y pone a prueba una serie de habilidades que le generan satisfacción, mediante la competencia que allí se genera al derrotar al oponente. Para Barreto, López y Navarro (2017), el juego en internet se ha convertido en una de las actividades más utilizadas por los preadolescentes, adolescentes y jóvenes de ambos sexos. J.P también menciona que otras cualidades del juego más allá de la jugabilidad como una actividad de ocio, manifestando que es como estar en un mundo aparte, ya que para

que sentir esa sensación de derrotar a alguien”

“No me entretenían mucho los juguetes las cosas que se movían, que no las podía controlar en la pantalla pues no era muy interesante entonces pues por eso es divertido los videojuegos.

“Como soy bueno, me va bien en el juego, entonces digamos que voy ganando y pues también me siento bien ee pues si no se no”

“Ahh bueno gane esto, chévere, pero digamos si son en la vida real, pues eso si es chévere, uno se siente bien porque pues eso es dinero que uno consiguió”

“En dinero he ganado por hay un millón de pesos jugando o sea en productos, que me dan y también he

Echeburúa (2016), lo estos juegos le permite a las personas entran en un mundo virtual, **J.P** en el cual no solo obtiene diversión sino que también puede olvidarse de los problemas, Blanco, Martínez y Martos (2016), estas herramientas son utilizadas como medio de escape de los problemas, **J.P** le brinda la posibilidad de control y dominio sobre el objeto, demostrar sus habilidades en comparación con otros al derrotarlos, y además menciona que es un arte expresando su admiración por este.

Con respecto a estos relatos se puede relacionar con lo argumentado por Choliz y Marco (2011), quienes mencionan que los videojuegos presentan características, motivadoras y generadoras de sentimientos

	<p>ganado varios teclados y varios mouses”</p> <p>“Era más que todo como él no sabe qué hacer, no me gusta jugar fútbol. Era la opción más como la que estaba ahí, la que, por descarte, no hay mucho que hacer pues nada juguemos en el computador y ya”</p>	<p>positivos, como sentimientos de dominio y competencia ya que permiten la posibilidad de alcanzar objetivos y metas dentro de este mundo virtual en el que además se presentan escenarios llamativos.</p>
Motivación	<p>“Como soy bueno, me va bien en el juego, entonces digamos que voy ganando y pues también me siento bien ee pues si no se no”</p> <p>“Ahh bueno gane esto, chévere, pero digamos si son en la vida real, pues eso si es chévere, uno se siente bien porque pues eso es dinero que uno consiguió”</p>	<p>En cuanto a la motivación que presenta el entrevistado al hacer uso de los videojuegos, está vinculado al proceso de diversión que en estos se producen, Para Zubiri (2013), la motivación está relacionada con el estado interno que activa y dirige la conducta, JP el hecho de ganar diversos premios y conseguido con su esfuerzo hace que se siente bien por los premios obtenidos mediante</p>
	<p>“En dinero he ganado por hay un millón de pesos jugando o sea en productos, que me dan y también he</p>	<p>la competencia que se dan dentro del juego. Choliz y Marco (2011), mencionan que los videojuegos</p>

	<p>ganado varios teclados y varios mouses”</p> <p>“Era más que todo como él no sabe qué hacer, no me gusta jugar fútbol. Era la opción más como la que estaba ahí, la que, por descarte, no hay mucho que hacer pues nada juguemos en el computador y ya”</p>	<p>presentan características, motivadoras y generadoras de sentimientos positivos, como sentimientos de dominio y competencia. Para Deci y Ryan (1985) Citados por Inga, (2019), la motivación extrínseca, se refiere a la conducta motivada por recompensas o presiones externas a la actividad misma en donde solo se satisface la necesidad de competencia y vinculación. Según Gardenia (2015), menciona que cualquier tipo de conducta habitual que genere satisfacción, puede convertirse en adictiva.</p>
<p>Percepción del control del uso de los videojuegos</p>	<p>“Un día comencé a jugar a las doce de la tarde y bueno pues una de la tarde, dos de la tarde tres, cuatro, cinco seis siete ocho hasta queee, e hasta que me cansé por decirlo así, sí”</p>	<p>Los relatos de J.P denotan, la pérdida de control en cuanto al uso de videojuegos, ya que tal como lo menciona Cuyun (2013), la falta de control, se origina por un impulso difícil de contener, hacia la</p>

“Me la pasaba en el computador unas doce quince horas”

“Yo no me doy cuenta de cuánto tiempo pasó porque pues eee puede ser mucho es, es como que pierdo la noción”

“Sigo derecho hasta que me de sueño, digamos bien podría ser hasta las cuatro de la noche y a esa hora dormiría”

“Pues es que no yo no tengo horarios en sí de nada, entonces digamos que a veces si yo estoy leyendo algo y me interesó mucho pues digamos que me lo puedo leer de corrido así completo me lo puedo leer todo el mismo día”

“Digamos que algo me entro que yo diga uff quiero terminar de leer ese libro, quiero terminar de ver esa serie o quiero terminar de hacer esto pues

realización de una actividad placentera, que genera una satisfacción inmediata. Teniendo en cuenta esto, Cugota (2008), citado en Cuyun (2013), refiere que dicha actividad se realiza de forma usual ya que es común y aceptada socialmente, pero que puede convertirse en una obsesión mencionando como ejemplo los videojuegos, también menciona que uno de los factores determinantes de la conducta adictiva son la recurrencia, intensidad y cantidad de tiempo que invierte la persona en esta actividad, pero un factor más determinante es cómo esto afecta otras áreas de la vida del sujeto como por ejemplo su vida académica.

En el relato de **J.P** se hace evidente, la gran cantidad de tiempo que

lo hago, como lo más seguido posible si”

“Yo nunca tuve como un horario ni una costumbre de hacer trabajos, pero no es por culpa de los videojuegos digamos si no tenía un horario, como que no tenía un control si, entonces noo, no es por eso no es por los videojuegos”

“Me gusta estar acá en mi habitación en mi computador es que yo no veo un límite” “creo que yo podría estar fácilmente hasta tres meses sin salir” “y si tuviera que salir pues salgo solo un rato porque digamos que en este ambiente me siento muy cómodo”

“En los momentos en los que no podías jugar molestia, molestia, golpea el mueble y el computador, como con el puño, como que aass, esta guevonada se, se cayó o se fue la

invierte en el uso de videojuegos además de forma recurrente, llegando a interferir en su vida académica ya que la cantidad de tiempo que invierte en el juego afecta sus rutinas y horarios, dejando poco tiempo para la realización de sus deberes académicos. Gardenia (2015), los factores que podrían influir en la aparición de conductas adictivas se encuentran la falta de actividad, aislamiento social y pasar su tiempo libre solo y con poco control, haciendo una utilización inadecuada de su tiempo. Beranuy y Carbonell (2010) una persona que pasa muchas horas delante de una pantalla de ordenador es propensa a una serie de trastornos fisiológicos como cervicalgias, tendinitis, síndrome

luz” “uno siempre se molesta y no puede pues as, ¡maldita sea! “digamos que, si me lo quitaban mis papás, ooh algo así” “yo me molestaba y me iba para mi cuarto y ya”

del túnel carpiano y alteraciones de la visión.

Además de esto presenta conductas impulsivas hacia cualquier situación que le genere una gratificación inmediata, invirtiendo en ello demasiado tiempo hasta quedar satisfecho y sin importar las consecuencias. En concordancia con lo mencionado por (Blanco et al, 2016)“buscando con ansia el placer inmediato, aunque para ello se tenga que recurrir a cualquier cosa para tener que evitar sentir emociones o vivir situaciones que nada tengan que ver con el goce” (p. 82), interfiriendo con las responsabilidades que el sujeto tiene frente a su salud y su vida académica de acuerdo a este mismo autor.

Factores de riesgo	
<p>“Creo que siempre he podido jugar tranquilo, nadie me molestaba, solo me decían como he y almorzar, algo así, yo decía, ahorita, y listo, no me interrumpían. Cuando comencé a jugar en línea, entonces me tocaba decir, esperen que ya voy pues, no puedo dejar ahí el juego, pues son se puede pausar, entonces no no puedo ir inmediatamente”</p> <p>Ussh eee no me acuerdo pues yo creo que desde que tengo uso de razón porque realmente no me acuerdo yo creo que desde lo ushh siete u ocho años? Si por ahí siete u ochos años”</p> <p>“Yo comencé jugando con una play, una play uno eee y después ya cuando mis papas compraron el computador pues hay me quedé”</p>	<p>Con relación a la información recolectada en esta subcategoría se evidencian diferentes factores de riesgos que han contribuido en el consumo de los videojuegos y el uso excesivo., para Blasco, (2012) citado por Cubillos y Patiño (2017), los factores de riesgos están vinculados con “aquella influencia que aumenta la probabilidad de desarrollar una condición problemática, mejorarla o mantenerla” (p.18). En relación a esto J.P indica que en el momento que se encontraba jugando, lo podía hacer de forma tranquila sin que nadie lo interrumpiera. Sus padres en ese momento se encontraban trabajando, situación que permite un fácil acceso a estas plataformas y presentar una falta de control ante</p>

“No jugaba mucho fútbol ni nada de eso, nunca me ha gustado el fútbol ni, ni los juegos, así como así como físicos mmm casi no me gustaban

“No me gusta hablar mucho con mis papas charlar haa en el colegio y ya cuando llegaba a la casa me ponía a jugar”

Ellos siempre han trabajado, entonces ellos nunca se daban cuenta”

“Yo llegaba del colegio a las 12 de la tarde y pues ellos se encontraban trabajando pues ahí, yo me sentaba en el computador”

Yo iba a las casas de ellos jugábamos en el computador o en la play que ellos tuvieran en la casa de y o a veces veíamos una película”

los mismo, ya que sus padres al no darse cuenta del tiempo que realmente pasaba en el computador jugando, no establecían un control frente a su uso, donde se evidencia la falta de normas, reglas y límites, situación que puede llegar a influir en el uso inadecuado y excesivo de estas plataforma, ya que para Barreto, López y Navarro (2018), un factor que convierte a un adolescente en ludópata es la ausencia de vínculos emocionales, límites familiares, control y disciplina, soporte emocional y no tener intereses ni formas de recreación para relacionarse con su entorno.

Cabe mencionar, que los adolescentes son el grupo más vulnerable a la adicción, respecto a los videojuegos, cuyas

“Mis amigos ahora son personas que conocí en los juegos yo uso un programa que se llama discord que es para hablar y entonces es más que todo enfocado a los videojuegos ósea uno charla mientras juega, son amigos los conseguí si por a través de los juegos y también como por Facebook”

“Digamos que a veces también salimos con mis amigos de internet, hay un evento haa de vez en cuando no se digamos el sofá o una convención de videojuegos y nos preguntamos que si queremos salir halla a dar una vuelta a jugar”

Cuando llegaban mis papas y pues yo seguía ahí y ellos me daban la comida y yo iba a comer, luego volvía al computador ellos se iban a dormir, yo me quedaba ahí en la noche”

consecuencias pueden ser nefastas para sus vidas en todo sentido. Si no se les pone control desde un inicio, el riesgo puede ser que caigan en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar la ludopatía (Barrio y Pérez, 2018).

Importamiento de rebeldía hacia sus padres, tienden a experimentar cosas nuevas, sensaciones que les generan placer y emociones fuertes (Echeburúa, 2012). También, se ha demostrado que no tener una satisfacción con su propia vida puede influir en el consumo de SPA (drogas y alcohol) y en el uso inadecuado de las (NTT's), esto se da por la carencia afectiva e inestabilidad emocional. Los adolescentes son los que más se conectan a Internet y a las redes sociales, son quienes tienen un

mejor manejo de los teléfonos inteligentes y a las aplicaciones que tienen las nuevas tecnologías (Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamarro y Oberst, 2008, citado por Echeburúa, 2012)

La adicción al juego comienza con los videojuegos y maquinitas y cuanto más atractivo, más adicción; si el control, las normas y límites no es establecido por los padres, causara una conducta adictiva en los y las adolescentes.

J.P manifiesta que desde los 7 u 8 años comenzó a jugar videojuego demostrando que, teniendo fácil acceso a estas tecnologías a lo largo de su vida, desde juegos de consola hasta el computador, en su discurso también se refleja la cantidad de tiempo libre

on la que con la que contaba para realizar esta actividad y la falta de supervisión. Lo cual concuerda con lo expuesto por Petit et al., (2015), el documento que se ha dado en la adquisición de conexión a internet y el fácil acceso por parte de los niños y los adolescentes; es un factor de riesgo para el desarrollo de conductas adictivas , teniendo en cuenta lo anterior Gardenia (2015), menciona que cualquier tipo de conducta habitual que genere satisfacción, puede convertirse en una conducta adictiva, haciendo los niños y adolescentes los más susceptibles a desarrollar adicción por las tecnologías ya que por un lado son los más expertos en su uso y por otro lado son inmaduros,

Categoría 2

Categoría 2: Consecuencias del uso de los videojuegos

Subcategoría: Consecuencias familiares, consecuencias sociales, personales

Subcategorías	Respuestas	Discusión
Consecuencias sociales	<p>J.P “Pasaba desapercibido en el colegio, porque no me gustaba llamar la atención, si me gustaba quedarme quieto en mi en mi puesto, sentado y pasar desapercibido sin que nadie me viera”</p> <p>“No me gusta socializar con mis amigos”</p> <p>“Los planes que ellos hacían eran más de salir yyy y jugar afuera o caminar algo así o ir al parque no se eee, pero pues como yo llegaba a la casa yyy y me ponía a jugar”</p> <p>“Uno conoce a alguien y se llevan bien pues eso es todo”</p> <p>“Creo que preferiría estar en internet, pero pues también me gusta estar con ellos de vez en cuando en persona”</p>	<p>En este apartado se hace evidente el poco interés del entrevistado por establecer relaciones con sus pares, comunicarse con ellos y establecer vínculos de afecto y apoyo, J.P manifiesta que prefiere relacionarse con ellos de forma poco frecuente o a través de medio virtuales, y las conversaciones mantenidas con estos son superficiales relacionadas especialmente a los juegos online.</p> <p>Esta falta de interés por los vínculos sociales, conlleva a que los jóvenes se vuelvan personas introvertidas que solo se relacionan a través de las redes (Salas, 2014).</p> <p>A su vez la OMS citada por Barreto et al (2018), en diversos casos, estos jóvenes desarrollan dependencia hacia el juego, ya que este medio virtual les permite</p>

	<p>“En internet la socialización que me gustaría”.</p> <p>“Las dos son importantes, osea como que yo puedo jugar unas semanas solo, pero, pues la otra semana si juego con varias personas y así si no, no hay prioridad sobre la otra”</p> <p>Entrevistador ¿Y cuál es la relación con tus compañeros de la universidad?</p> <p>JP “Mmm a es muy de compañeros (Risas) osea digamos que solo para trabajos y ya nada más no nada más fuera de eso”.</p>	<p>establecer relaciones que de otra manera se les dificulta establecer en la vida real. También se ha asociado con otras problemáticas como el aislamiento social (Ariza, 2017).</p>
<p>Consecuencias familiares</p>	<p>“No me gusta contarles los problemas a mis padres ni nada de eso”</p> <p>“Ellos me dicen ahorita que vea una película con ellos, pero no me gusta</p>	<p>Mediante el relato expuesto por el participante, se logra evidenciar diversas consecuencias dadas por la falta del establecimiento de comunicación inadecuado, donde se pone en manifiesto la falta de</p>

	<p>porque no sé, es que casi no me gusta compartir casi tiempo con ellos porque hee siento que, que no somos muy, que no tenemos gustos parecidos”</p> <p>“No me siento cómodo, es como que estoy viendo esto con mi familia yy no me siento, no me siento bien, con mi familia tampoco me gusta ir aaa a viajes”</p>	<p>interés por los vínculos familiares, refiriendo incomodidad al realizar actividades con ellos cómo ver películas, la cual es una actividad que, si realiza con los amigos que conoció en el juego online, lo cual denota la ruptura de las relaciones familiares. Estos vínculos familiares son de gran importancia en la etapa de la adolescencia como lo menciona Medina et al (2017), dado a la relación con los padres permite recibir apoyo de estos haciéndolos menos vulnerables a la presión de los pares y factores de riesgo como las adicciones. Como refiere Martínez (2020), El juego recurrente puede conllevar al distanciamiento familiar debido a la presencia de relaciones con los pares que tienen los mismos intereses por el juego online. Para</p>
--	---	--

		<p>Valdés y Ochoa (2010), citado por Villacres (2019), las crisis normativas se relacionan con los cambios dados dentro del sistema familiar, que deteriora las formas de interacción</p>
<p>Consecuencias personales</p>	<p>Umm como desespero de ansiedad</p>	
	<p>no sé cómo de quiero volver a mi cuarto osea, es un desespero un desespero muy muy grande osea no se osea digamos que tú sales, con tus amigos y la están pasando bien y gradualmente de a poco hee como que me empieza a subir la ansiedad, quiero volver quiero volver hasta que yo ya no aguanto, porque no ya ya quiero irme quiero irme a mi cuarto”</p> <p>“Sería como el desespero, se siente algo en el estómago como si fuera vértigo” “uno empieza a sentirse</p>	<p>Beranuy y Carbonell, (2010), afirman que el uso de un ordenador durante muchas horas, puede generar una predisposición a padecer problemas psicofísicos como como cervicalgias, tendinitis, síndrome del túnel carpiano y alteraciones de la visión. También se han asociado diversas problemáticas como ansiedad, adicción, depresión entre otras dificultades de salud mental relacionadas con el uso de las NTIC’s, (Ariza, 2017).</p>

	<p>cansado de la mente” “ya no quiero estar aquí quiero estar en mi cuarto, esa como la sensación en sí que sentiría yo”</p> <p>“A través de un videojuego ose no tengo que estar hay en frente de alguien pensando que va a decir de mí, simplemente jugamos” no es algo así que me ponga en una situación fea de la vida así en persona”.</p> <p>“Si yo estoy viendo una serie también y me enganche y la serie tiene digamos 100 capítulos digamos que yo me los ve todos seguido así, me dure tres días de malos hábitos así sin dormir”</p> <p>“Mi sueño es una locura total”</p> <p>“Yo me podría levantar a las dos de la tarde, acostar a las 6 de la mañana,</p>	<p>Por otra parte el uso de (ordenador, videojuegos, tv...) puede desarrollar sedentarismo ya que las actividades físicas al aire libre son se ven reemplazadas por el uso de estas nuevas tecnologías (Ramirez,2018)</p> <p>De acuerdo a lo anterior, la narración de J.P denota ciertas afectaciones en diversas áreas de su vida cotidiana en cuanto a aspectos emocionales, actividades académicas y hábitos de vida saludables.</p> <p>A nivel emocional refiere sentimientos de ansiedad y desespero cuando se encuentra mucho tiempo fuera de su habitación, siendo este el lugar donde hace uso de los videojuegos</p>
--	---	--

	<p>otro dia digamos que me puedo levantar a las 8 pm y dormirme a las 12 de la de la mañana” “eso en un caos total mi horario de sueño puede estar como sea realmente”</p> <p>“Podría irme así cansado y entre huecos que pues es el tiempo en que no hay clase digamos pues hay podía dormir”</p> <p>“Yo comía muy mal digamos muy muy mal, digamos que antes no desayunaba nunca, nunca, nunca”</p> <p>“A veces ni siquiera almorzaba porque pues mi alimentación a veces estaba como que tan mal que yo no sentía hambre”</p> <p>“Tomaba una gaseosa y ya con eso quedaba y luego pues llegaba a la casa a cenar”</p>	<p>durante largas horas, mencionando que siente cansancio mental y una sensación de vértigo en el estómago derivadas de la ansiedad, además su relato sugiere cierta incomodidad al estar en contacto con las personas de manera presencial.</p> <p>Según Rayo (2014), citando a Echeburúa y Corral (2010), las personas dependientes de las nuevas tecnologías, evidencian privación de sueño con tal de seguir en las redes, en la cual pasan un tiempo considerablemente alto, descuidando aspectos importantes de su vida como, las relaciones familiares y sociales, actividades académicas o el cuidado de su salud.</p> <p>Las afirmaciones dadas por los autores anteriores se pueden</p>
--	--	---

	<p>“Un Permanente dolor de espalda que uno noo que mamera, pues realmente como no me gusta hacer ejercicio es como difícil para mí arreglar ese tema”</p> <p>“No quiero hacer ejercicio porque como que no tuve la costumbre” es difícil tener la costumbre de algo que uno nunca tuvo “sería así como el pues los dolores físicos, así como de espalda de cuello incomodidad.</p> <p>“En realidad yo no hacía tareas y cuando llegaba al colegio la profesora me colocaba una nota en el cuaderno, yo cogía el cuaderno y arrancaba la hoja para que mis papas no se dieran cuenta (Risas)”.</p> <p>“Yo siempre ponía cuidado y pasaba las evaluaciones, ósea no</p>	<p>evidenciar en el relato de J.P al referirse a sus hábitos de sueño y alimentación como “una locura” o un “caos total”, denotando no tener un orden establecido y saludable en cuanto a las rutinas de sueño y alimentación privandose algunas veces de estas conductas de autocuidado, por el hecho de pasar horas extensas jugando o realizando otra actividad placentera que le genere satisfacción inmediata. lo que le genera constantes dolores de cuello y espalda, además de cansancio físico, también manifiesta que no presenta el hábito de ejercitarse.</p> <p>Durante su discurso se manifiesta, el descuido de sus actividades académicas por lo que ha venido</p>
--	---	--

	<p>pues no tenía que hacer tareas porque digamos que pasaba al ras”</p> <p>“No le dedico tanto tiempo a hacer trabajos porque igual tampoco tengo la costumbre de hacer trabajos ``</p> <p>"Me rompe la cabeza estar haciendo trabajos y trabajos” “no voy bien, pero tiempo voy mal”</p>	<p>manteniendo un bajo desempeño desde la escuela hasta la universidad</p>
--	---	--

Categoría 3

Categoría 3: Dinámica familiar

Subcategoría: Comunicación, vínculos afectivos, Autoridad

Subcategorías	Respuestas	Discusión
Comunicación	<p>J.P “No es tan profunda que uno diga, no es que le voy a contar a mi mama que es lo que hice hoy que hice, suele ser más que todo si las necesidades básicas y alguna que otra ee conversación pequeñita”</p> <p>“Yo me levanto y bajo a desayunar y pues mm charlamos” “realmente no estoy consciente de que charlamos, pero solemos charlar”</p> <p>“Solemos hablar de cómo chismes no sé, pero pues cuando ellos pasan tiempo en familia pues yo no estoy hay”</p> <p>“No me gusta hablar realmente de eso con nadie, a mis amigos digamos que sí les puedo llegar a contar, pero a mis papas no no no no me gusta, siento que el contar sobre mis cosas es solo para mí, prefiero</p>	<p>Dentro de la entrevista realizada, se encuentra que J.P mantiene poca comunicación con su familia nuclear, y la comunicación con el resto de su familia es nula.</p> <p>La poca comunicación que se da con su familia nuclear padres y hermana mayor, ocurre únicamente al momento de desayunar, almorzar y cenar, por lo que J.P refiere que es recurrente ya que se da a diario sin embargo no es tan profunda como menciona el entrevistado, es superficial y solo hablan acerca de “chismes” como lo expresa textualmente J.P.</p> <p>El entrevistado no muestra interés por hablar de sus problemas o sus momentos positivos, refiere que no le parece importante. respecto a esto</p>

tratar de solucionar el problema por mí mismo y guardarme las emociones para mí y prefiero que nadie se entere de mis cosas o sea son solo para mi yaya”

“Realmente no tenemos una relación” “ni siquiera nos hablamos” “sabemos que existimos para nada más sí así tal cual.”

“Mi mama eesss, looo expresa directamente, si ella está enojada, pues demuestra su enojo, o si ella quiere hablar con uno, y si lo quiere a uno pues ella lo demuestra directamente hablándolo, expresándose con palabras yyy con sus gestos, yyy mi papá pues, mi papa si esta bravo pues demuestra directamente hablándolo, expresándose con palabras yyy con sus gestos, yyy mi papá pues,

Martínez y Sánchez (2016), mencionan que en esta etapa del ciclo familiar los adolescentes tienen la necesidad de buscar la diferenciación respecto a sus padres, “los problemas emocionales de los adolescentes en esta etapa interfieren en la intención de dialogar, obstaculizan la comunicación familiar”.

J.P tampoco percibe mucho la expresión de emociones por parte de su padre y hermana de forma directa, los cuales expresan su enojo, asumiendo una mala actitud hasta que el enojo va disminuyendo por sí solo, tanto J.P como su padre y herma no resuelven los conflictos abiertamente y J.P no suele disculparse, aunque la otra persona se encuentra ofendida si el considera que no ha cometido un

mi papa si esta bravo pues demuestra que está bravo, pero si está feliz eeehh que digamos que nos compra cosas y ya”

“No sé, pues ella los demuestra con su actitud, generalmente y si esta brava, pues aaa eee, lo demuestra con su actitud horrible que tiene, y no nada más”

“Ellos se queda bravos hasta que el otro ceda o se olvide del tema, cuando no siento que deba disculparme, porque siento que no he cometido un error y cuando sí pues si si, si realmente si me disculpo, pero pues no sé , eso ya depende de la conversación, digamos si yo digo algo feo que a la otra persona la ofendió a mí no me pareció ofensivo pues entonces pues yo no me disculpo (risas) son

error. Por otra parte, su padre no expresa abiertamente sus sentimientos positivos por medio del lenguaje, en cambio compra cosas materiales a su familia.

J.P Manifiesta que su madre es la única que expresa todos su sentimientos y pensamientos directamente por medio del lenguaje, siendo capaz de expresar afecto u ofrecer disculpas.

Cuando la comunicación no se da de una forma directa, clara y adecuada, imposibilita el libre desarrollo de la personalidad de sus miembros y conlleva a comportamientos destructivos, perjudicando especialmente a los niños y adolescentes (Medina, Alvares y Hernández, 2017).

	<p>palabras y ya no y no tiene que ser algo que uno diga hay no discúlpese por favor”</p>	
<p>Vínculos afectivos</p>	<p>J.P “Cuando yo era pequeño he jugábamos todo en la play, pero pues ya después de eso ya no porque ha pues ellos trabajaban mi hermana estudiaba, entonces ello no digamos que no compartimos mucho tiempo y cuando ellos querían compartir tiempo conmigo yo no quería hacer lo que ellos querían hacer y ellos tampoco querían hacer lo que yo quiero hacer, entonces noo no compartimos tiempo por eso”</p> <p>“Bueno mi mama más que todo porque mi papa nos da las cosas, pero como que no hablamos tanto, el típico papá que casi no les pone cuidado a los hijos porque como que</p>	<p>Mediante el relato dado por el entrevistado, se evidencia que no existen vínculos afectivos concretos que permita generar un desarrollo adecuado del adolescente, dado a que los padres trabajan y se da poca oportunidad de establecer espacios de compartir en familia, de acuerdo a lo establecido por Garibay, (2013), el contexto familiar es el encargado de la socialización primaria del individuo, influyendo en el nivel psicológico, biológico y social. Asimismo, las experiencias negativas y la poca interacción que se dan dentro del subsistemas familiares, contribuyen en la</p>

	<p>el papa es el que trabaja y la mama es la que le pone a uno cuidado en todo”</p> <p>“Digamos que mi mama me puede hasta acosar para que yo le cuente mis problemas, pero pues igual yo no sé los cuento porque no me gusta, digamos que mi mama me apoya mucho mucho, mi papá también, pero pues digamos que no me gusta compartir mis problemas”</p> <p>“Ellos me quieren mucho y yo también a ellos, pero a mí tampoco me gusta como expresar mucho, me da una sensación como de escalofrío como que ahahahi no sé, que, si nos queremos mucho”, “pero como que no me gusta tanto así demostrarlo y me da como repelús”</p> <p>“Mi hermanaaa si ósea la relación que ella y yo teníamos era más que</p>	<p>disminución de los vínculos afectivos, entendidos estos, como las expresiones que se dan mediante los lazos existentes entre padres e hijos, dados por el cariño, respeto, la comprensión, confianza, y comunicación (Pérez y Arrázola, 2013). J.P refiere que no le cuenta sus problemas a nadie, tampoco le gusta expresar sus emociones, se encuentran dificultades de comunicación, poca expresión emocional, aislamiento e incumplimiento de normas, ya que, para Pérez y Arrázola, (2013), el tiempo que comparten padres e hijos, el acompañamiento, el amor y espacios de diálogo que permitan un desahogo emocional y la aceptación de normas para una sana convivencia (Pérez y Arrázola, 2013). También se</p>
--	--	--

	<p>todo de cómo estuviéramos en ese momento ósea si nos llevábamos bien”</p> <p>“Entonces desde que los niños están aquí pues mis sobrinos yo ya no casi, ósea eso ha cortado más la relación con con mis padres y mía de pasar tiempo con ellos porque pues hacen demasiado ruido y no me gusta es insoportable la verdad”</p> <p>“Por ahí mi abuelita, realmente tampoco le importaba a ella, le ponía como el cuidado a mi hermana”</p> <p>J.P “Pienso que realmente a las personas no le importa lo que a uno le pase, entonces no hay, no hay motivo para que uno exprese a lo sé además las emociones.”</p> <p>Entrevistador:</p>	<p>encontró que no hay establecimiento relación y comunicación. Conectándolo con Ponce (2016), manifiesta que la desorganización familiar, con límites poco claros, relaciones distantes, falta de comunicación, se da un periodo de conflicto.</p>
--	---	---

¿Y los demás te expresan a ti sus emociones? Sus problemas

J.P.: a veces, sí a veces, y uno queda como aaahh, pues no sé, uno queda ahí como aaahh, pues me está hablando de cosas que no me importan, entonces sii, es como bueno, ay no, normal.

Entrevistador: ¿no ofreces tu apoyo, un consejo?

J.P.: “un consejo podía ser, pero de que realmente me importe, eso no eso no pasa, pero al contrario si yo contara algo pues realmente a la otra persona tampoco le importo, osea si yo, yo soy el que tiene mis propios problemas, yo soy en, la persona más óptima para, para qué, para darme mi propio consejo, entonces no”

Autoridad		
	<p>J.P “Casi no me molesta realmente, solo me pide que lave la loza y ya, eso es lo más, como lo más crítico que tengo que hacer o si no ella se molesta” “pero no no me molesta mucho, de vez en cuando me dice algunas cosas y es como si yo lo hago y ya se le olvida.”</p> <p>“Tenía conflictos debes en cuando porque como que me obligaban a ir a los viajes, que ellos hacían haaa de vacaciones, pues no me gustaba yo me la pasaba quejándose de todo el viaje” ¿cuándo íbamos a llegar a la casa? ¿Cuándo vamos a llegar a la casa? Ya no quiero estar aquí”</p> <p>“teníamos peleas si osea como que me castigaban, como usted no va a usar el computador hoy o no sé qué o no va a usar la play”</p>	<p>Durante el discurso de J.P se puede evidenciar que desde su infancia ha carecido de normas y reglas claras respecto al uso de los videojuegos e internet, Barreto, López y Navarro, (2017), la adicción al juego comienza cuando los padres no establecen si el control, las normas y límites no claros. Por otra parte, J.P manifiesta que sus padres se encontraban trabajando y no estaban en casa para controlar esta conducta dejándolo con su hermana mayor las cual se encontraba en su etapa adolescente y no daba importancia a este comportamiento por lo tanto tampoco estableció ningún tipo de norma como hermana mayor. Barrio y Pérez, (2018), refieren que cuando no se pone control desde un inicio en los videojuegos, el riesgo puede ser que</p>

	<p>“Mi hermana, ella me tapaba hee, que yo me la pasaba en el computador mucho tiempo porque como mis papás estaban trabajando y mi hermana era la única que estaba en la casa, ella no me decía nada, porque pues si no tiene por qué decirle nada a mis papas, ¿a menos de que ella se enojara y por algún motivo les dijera no vamos a llegar a la casa? Ya no quiero estar aquí” “teníamos peleas si osea como que me castigaban, como usted no va a usar el computador hoy o no sé qué o no va a usar la play”</p> <p>“Mi hermana, ella me tapaba hee, que yo me la pasaba en el computador mucho tiempo porque como mis papás estaban trabajando y mi hermana era la única que estaba en la casa, ella no me decía</p>	<p>la persona caiga en el círculo vicioso de la dependencia a los juegos y desarrollar la ludopatía, entendida como la alteración progresiva del comportamiento, en la que el individuo siente una incontrolable necesidad de jugar, menospreciando cualquier consecuencia negativa (Barreto, López y Navarro, 2017).</p> <p>Las normas impartidas por los padres respecto al uso de los videojuegos por parte de J.P se daban únicamente cuando él no quería compartir tiempo con ellos castigandolo con quitarle el computador o la play.</p> <p>Por otra parte, su hermana mayor solo mencionaba a sus padres sobre la gran cantidad de tiempo que pasaba su hermano jugando cuando</p>
--	--	--

	<p>nada, porque pues si no tiene por qué decirle nada a mis papas, a menos de que ella se enojara y por algún motivo les dijera no es que Joan estaba ahí metido todo el tiempo y entonces ellos se ponían bravos conmigo”</p> <p>“Mi mamá me decía que no me quedara tanto tiempo, me quedaba ahí hasta las dos tres de la noche, ella se despertaba a no se digamos que A tomar agua o algo ee y entonces digamos que yo apagaba el computador rápido y me escondía para que ella no se diera cuenta muchas veces si me descubrió y me regaña y pues algunos días por eso me quitaba el computador o la play”</p> <p>“Ahora mi mama me pone más cuidado como que usted como está comiendo, bla bla bla bla bla</p>	<p>se enojaba con él. Así mismo J.P manifiesta que muchas veces podía ocultar esta conducta de sus padres, aunque se encontraran en casa.</p> <p>En este sentido es importante fijar normas ya que mediante el ejercicio de la autoridad los padres deben, mantener la unidad familiar, promoviendo el desarrollo de valores, capacidades y la autonomía de sus hijos, mediante el establecimiento de criterios claros de convivencia para lograr un buen funcionamiento familiar. (Bustamante, 2017).</p> <p>En el transcurso de su adolescencia, entendida esta como el proceso de desarrollo que implica cambios físicos, cognoscitivos, emocionales y sociales (Moreno, 2015), se evidencia la falta de</p>
--	--	---

<p>entonces digamos como que ahora tengo más un orden, esta última cuarentena si he comido las tres comidas”</p> <p>“Pues ehh solamente el oficio, pero las tareas y todo eso, realmente noo, no no no, nop.”</p> <p>“Mi hermana se iba a dormir, pues yo estaba ahí en el computador y ella no, tampoco le incomodaba”</p> <p>Entrevistador</p> <p>¿ósea que ella tampoco ponía reglas, oh oh límites de nada, no, no te daba algún tipo de órdenes o algo así como hermana mayor?</p> <p>J.P: ¡no!</p>	<p>responsabilidades que se le han delegado a J.P cuando él refiere que no lo molestan mucho y lo más crítico que tiene que hacer es lavar la losa, tampoco se evidencia un control claro y consistente en cuanto sus deberes académicos. Rosabal, Romero, Gaquín y Hernández, (2015), durante este periodo, se dan conductas de riesgo que se encuentran asociadas a las diferentes acciones que se realizan, ya sean forma voluntarias o involuntarias, propias de la edad y sus efectos de vulnerabilidad, que tiende a traer consecuencias nocivas.</p> <p>Por otra parte, las reglas que establece su madre actualmente se basan en la alimentación adecuada para J.P. de acuerdo a esto Arias (2020) menciona que es importante</p>
--	---

	<p>la adquisición de nuevas responsabilidades por parte de los adolescentes, y en la misma medida otorgarles más libertad mediante la redefinición de reglas y negociación para que expresen su autonomía de forma saludable.</p>
--	---

Categoría 4

Categoría 4: Dinámica social

Subcategoría: Identidad, sentido de pertenencia.

Subcategorías	Respuestas	Discusión
<p>Identidad</p>	<p>J.P “Pues a mí tampoco me gusta la música que escuchan, entonces realmente no me gusta pasar tiempo con mi familia porque siento que no tenemos así gustos en común”</p> <p>“Ellos me dicen que soy raro, que me gusta música rara hee digamos música de internet no sé, digamos que a mí no me gustan esas, la música normal como vallenatos, rancheras o reggaetón o bueno lo que escucha la o la gente mayor no se”</p> <p>“Es música que nadie conoce ósea en la vida real” “no esas canciones son como, si es que son es como la cultura de internet” “se generó hay y se queda ahí que no conoce mucha gente” “la música que yo escucho se llama vocaloid yyy es, son</p>	<p>J.P menciona a través de su relato, todas aquellos aspectos que lo distinguen de su entorno social y aquellas cosas y actividades que son importantes para él y que lo motivan, refiriendo que la música es uno de los aspectos más distintivos entre él y el entorno social que lo rodea, sin embargo así mismo manifiesta que este tipo de música se fue construyendo a través de la cultura de internet como un tipo de música virtual, donde el personaje que canta no es real y se crea por computador tanto con su voz J.P y refiere que este tipo de música no es conocida en la vida “real”.</p> <p>En cuanto a la identidad, los adolescentes son impulsivos, les disgusta que sus padres se</p>

<p>básicamente cantantes sintéticos ósea que no existen y que alguien los generó por computadora y cantan”</p> <p>“Escuchar música duro a asaltar en mi cuarto estar en mi cuarto y expresarme Como yo quiera conmigo mismo eso es lo que me dan ganas”</p> <p>“A veces hacían clases de educación física que nos ponían a hacer hay ejercicio o a jugar fútbol a mí no me gustaba yo prefería quedarme sentado porque es que no se siempre deteste el fútbol y ee los deportes nunca me gustaron no se”</p> <p>“Si yo quería jugar con mis papas ellos no sabían entonces eso me aburría que ellos no supieran y no querían, entonces por eso tampoco pasaba tiempo con ellos”</p>	<p>involucren en sus asuntos y aparecen conductas de riesgo, (Diz, 2013). Se puede denotar en su relato la satisfacción que le genera estar solo en su cuarto haciendo lo que a él le gusta y expresándose conmigo mismo sin que nadie lo escuche o lo vea, realizando todas aquellas actividades particulares que para él son placenteras.</p> <p>Por otra parte, muestra rechazo hacia sus padres al no compartir sus mismos gustos y habilidades respecto a el videojuego, ocasionando dificultades y conflicto en la relación con sus padres, a estos es lo que Erikson, (1950,) citado por Zegers y Larrian, (2011), lo llama difusión de identidad, haciendo énfasis en fracaso que se presenta en la adolescencia al momento de integrar aquellas cosas</p>
---	--

	<p>“Es la necesidad de estar en mi habitación digamos en donde pueda hacer lo que yo quiera, sin que nadie me vea sin que nadie me escuche si nada solo yo mismo parte de estar en el computador</p>	<p>con las cuales se identifica. Esto puede llegar afectar al adolescente y exponiéndose a conductas de riesgo, dado a querer experimentar, dejando de un lado las consecuencias que se pueden ocasionar.</p>
<p>Sentido de pertenencia</p>	<p>J.P “El videojuego que me gusta liague of Legends también tiene como su mundial de competir de que transmiten a veces hacen eventos de ir a verlo Como si fuera un partido de fútbol”</p> <p>“Comemos y discutimos sobre lo que pasa o simplemente vamos a jugar o a mirar a veces hacen eventos así también como al aire libre eventos como no sé., cómo explicarlo bueno recreativo, así Como, has un traje improvisado de</p>	<p>En este apartado se mencionan todas aquellas aficiones manifestadas por J.P las cuales son compartidas con su grupo de pares y que logran despertar en él, interés por compartir con ellos ya sea de forma física o virtual, asistiendo a eventos se generan también en espacios físicos o virtuales, también expresa que le agrada pertenecer las comunidades que se arman en el video juego. Para, Echeburúa (2016), estos programas permiten generar relaciones interpersonales</p>

	<p>algún personaje con la basura que encuentres y ya son cosas así, eso es lo que hacemos.”</p> <p>“Me gusta mucho allí porque a veces hay como foros o en internet videos sobre tal o juego”</p> <p>“Da una facilidad, como de socializar con otras personas también me gusta estar con ellos de vez en cuando en persona”</p> <p>“A veces uno está en un juego y se arman por grupos, uno tiene suuu grupo deee personas, no amigos, porque pues a veces no son amigos, eso es muy chévere porque pues uno como que se siente parte yyy compite contra los demás”</p>	<p>virtuales, donde hay un establecimiento de normas y el adolescente debe de estar sujeto a estas para tener una mejor organización. Así mismo, Según la Universidad Nacional de Valencia (2018), el jugador gamer cuenta con características como: ganar dinero, acude a eventos y ferias para competir con otros profesionales, forma parte de equipos profesionales, pasan horas delante de una pantalla móvil jugando videojuegos, domina la cultura gamer, juega por placer, pero a la vez lo hace de manera profesional, características que se ven evidenciadas por el participante.</p>
--	---	--

Discusión de los resultados

El objetivo general de esta investigación, surge con el fin de analizar los significados que atribuye un adolescente a sus experiencias en los videojuegos en cuanto a su dinámica interaccional socio-familiar, en un estudio de caso único, con un adolescente de 19 años, en la ciudad de Bogotá, mediante la realización de entrevista a profundidad, en cuanto a la construcción del significado que realiza el participante.

A continuación, se presentarán los resultados en función de los objetivos específicos propuestos a efectos de la investigación y su correspondiente construcción teórica, con el propósito de responder a la pregunta de investigación planteada.

En primer lugar, se busca comprender los factores asociados al inicio de los videojuegos., dentro de las narrativas expuestas por el participante, se encontraron diferentes factores asociados que posiblemente incidieron en el inicio del uso abusivo del participante en las plataformas digitales, donde se encontraron que el factor principal estaban la ausencia de los padres en casa las gran mayoría del tiempo por motivos laborales, ausencia de normas, reglas y límites, las preferencias personales y los atributos con los que cuentan los videojuegos para satisfacer ciertas necesidades psicológicas.

Desde el comienzo de su relato respecto al primer contacto con el uso de los videojuegos se puede inferir que **J.P** comienza la interacción con los juegos a una edad muy temprana por lo cual ni siquiera recuerda cuál fue su primera experiencia con el uso de los videojuegos, lo que sí es claro es que estas experiencias han hecho parte de su vida desde que tiene “uso de razón” como él mismo lo menciona, además ha contado con una disponibilidad de consolas y

ordenadores en su propio hogar para llevar a cabo esta actividad sin ningún tipo de control y sin ninguna restricción, por lo que la edad de comienzo y la disponibilidad hacia el uso de estos tipos de juegos además del el tiempo libre con el que contaba después de la escuela para jugar constituyen factores de riesgo para generar una dinámica inadecuada hacia este tipo de ocio.

Lo anterior es concordante con Petit et al (2015), quienes manifiestan que existe un porcentaje alto en cuanto al uso de los videojuegos por parte de los adolescentes, desde muy temprana edad, suelen tener contacto con estas plataformas de una manera constante y sin restricción, a lo que se suma el aumento que se ha dado en la adquisición de conexión a internet y su fácil acceso por parte de los infantes y los adolescentes; lo cual se convierte en un factor de riesgo frente a la aparición de la conducta adictiva hacia los videojuegos online, desde la adolescencia.

De acuerdo a lo anterior inferimos que para J.P esta conducta hace parte de su vida diaria pues ha crecido desarrollando esta práctica desde su infancia, durante toda su adolescencia y casi al comienzo de su adultez la cual comienza en un rango entre los 20 a los 21 años de edad según. Güemes et al (2017) la adolescencia va hasta los 20 años y de acuerdo a la OMS (2019) la adolescencia comprende hasta los 19 años.

Por lo que esta conducta llegaría a hacer parte de su identidad y un recurso de utilidad por medio del cual puede satisfacer diversas necesidades psicológicas como la autonomía, el sentido de competencia y la vinculación mencionadas por (Deci y Ryan 1985 Citados por Inga, 2019) quien menciona que estos tres elementos hacen parte de la motivación intrínseca ya que se realiza de forma voluntaria por satisfacción personal. Como lo menciona J.P Al mencionar que los videojuegos son interesantes porque lo puede controlar a diferencia de otros juegos, que le

gusta cuando juega con otras personas y los clanes que allí se arman, también menciona que le gusta ganar y siente que tiene talento y habilidad.

La necesidad de autonomía, sentido de competencia y control se reflejan bastante en su relato cuando refiere que no le gustan los juguetes que se mueven solos, porque no los puede controlar y el hecho de su desinterés por los juegos de azar ya que por un lado refleja la falta de control hacia el resultado final del juego y por otra parte no puede poner a prueba sus habilidades. este sentido de competencia y habilidad es una de las motivaciones extrínsecas más valoradas por los jóvenes para hacer uso de los videojuegos en concordancia con la investigación de Sánchez et al (2010) la cual arroja que el mayor atractivo para seguir haciendo uso de los videojuegos es la consecución de metas y objetivos, aunque los jugadores refieren que solo sirven para pasar el tiempo. lo cual se puede observar en J.P.

Lo mencionado acerca de la necesidad de estar en su cuarto y la ansiedad que le genera pasar mucho tiempo fuera de este refiriéndose a este como el lugar donde se siente bien, podría hacer referencia a su necesidad de control al encontrarse en esta zona de confort, por lo que las nuevas experiencias podrían generarle esta ansiedad que el menciona.

Aunque el entrevistado menciona que no le da un significado especial y que solo es diversión su discurso denota diversos tipos de atributos que él valora en los videojuegos refiriéndose al juego incluso como un arte y un mundo.

Por otra parte al mencionar su falta de interés por otro tipo de actividades y en el caso de su infancia otro tipo de juguetes, desde nuestra perspectiva el uso tan temprano de estas nuevas tecnologías y las experiencias vividas en el mundo online pudo haber influido en su identidad y

personalidad, de acuerdo con González (2010), los juegos online generan la posibilidad de que el adolescente sea influido de manera negativa en el desarrollo de su personalidad, lo anterior se debe al proceso de la etapa de transición en el que se encuentra el adolescente donde su identidad y personalidad aún no están definidas, siendo mediadas por las interacciones que éste tiene con su entorno. De acuerdo a nuestras reflexiones puede que innatamente nuestro participante contará con ciertos tipos de preferencias o tendencias hacia ciertas actividades y falta de interés hacia otras, sin embargo, por otra parte, la exposición a los videojuegos pudo haber interferido en que él se interesara o viera valor en otro tipo de actividades.

Sus relatos también manifiestan la falta de control hacia las conductas placenteras cuando algo llama su atención, lo cual Cugota (2008) citado en Cuyun (2013), menciona que esto hace parte de una conducta compulsiva siendo este un factor de riesgo para la generación de adicciones. reflexionando de acuerdo anterior estas conductas compulsivas tampoco podrían ser netamente innatas, probablemente también participa las influencias del entorno y de sus experiencias dinámicas con el juego ya que se ha acostumbrado a tener dicha actividad placentera prácticamente en el momento que quiera estando disponible para él de forma inmediata.

Por lo que no está acostumbrado a esperar para obtener satisfacción, lo cual se encuentra en estrecha relación con lo mencionado por Blanco et al (2016), este autor manifiesta que las personas con este tipo de conductas descontroladas buscan el placer inmediato y evitan conductas emociones o situaciones que no estén relacionadas con la satisfacción con la satisfacción. Por tanto esta costumbre de satisfacción inmediata junto con el sedentarismo asociado al uso de los videojuegos desde nuestro punto de vista, es uno de los motivos que han

conllevado a J.P a tener un bajo desempeño escolar , ya que se le dificulta realizar esfuerzos que generan recompensas a largo plazo, estos hallazgos en los relatos afirman lo mencionado por Barreto et al (2018), manifestando que el juego comienza como simple entretenimiento y posteriormente se vuelve más frecuente llegando a interferir con sus responsabilidades académicas y de autocuidado.

Así mismo Ponce (2016), también menciona una relación entre los videojuegos y la deserción escolar además también asocia esta actividad con la aparición de conductas agresivas, respecto, al igual que Ponce, Martínez, Betancourt, González (2013), refieren que sus estudios arrojan una relación entre el tiempo de uso de los videojuegos y la agresividad en jóvenes. respecto a lo mencionado por estos autores nuestros hallazgos no denotan en ningún momento la adquisición de conductas agresivas por parte de nuestro participante en relación con el juego, por otra parte sus relatos si se asocian con la falta de hábitos saludable, refiriendo que no realiza ni está acostumbrado a realizar actividad física, que el pasar tanto tiempo en el computador le genera dolores de espalda constantes y además manifiesta poseer patrones alterados de sueño y alimentación llegando algunas veces a privarse de estas necesidades.

Por otra parte, nuestros hallazgos difieren de otras investigación en cuanto a la identificación con los avatares del video juego, no se evidencia una identificación de J.P o un vínculo emocional hacia su avatar lo cual mencionan algunos autores como Beranuy y Carbonell (2010), los cuales han encontrado en sus investigaciones que los adolescentes cumplen fantasías poniendo en juego la identidad, al disfrutar de sus personajes estos jugadores pueden dejar de lado su yo real, especialmente los adolescentes ya que se encuentran en plena

construcción de su identidad ya que J.P menciona que las característica que valora en su avatar se debe más a la capacidad de derrotar a su oponente.

Asimismo, tampoco se evidencian problemas económicos ni gasto de dinero por parte de J.P en los videojuegos además este tipo de conductas se evidencian más en los sujetos que llevan a cabo juegos de azar lo cual no cumple con las necesidades de control y competencia de J.P, Contrario a esto último cuanto a las motivaciones externas se evidencia como un mantenedor de esta conducta el ganar recompensas materiales y monetarias lo cual menciona que le hace sentir satisfacción no solo por el hecho de poseer estos bienes materiales sino por el orgullo de haberlo ganado por sí mismo, por lo tanto estos resultados difieren con los encontrados en Digital (2020) y Ariza (2017), quienes encuentran en sus estudios dificultades económicas derivadas del uso abusivo de los videojuegos y plataformas digitales debido a que los adolescentes buscan la manera de adquirir el dinero para la satisfacción en el juego y sustrayendo dinero a sus padres con el fin de poder jugar.

En cuanto al segundo objetivo, se busca identificar en las narrativas del adolescente participante las consecuencias del uso de los videojuegos en las dinámicas sociales y familiares, dentro de las narraciones dadas por el participante se logra encontrar diferentes factores asociados al inicio de los videojuego, en los hallazgos se denota la falta de interés por el establecimiento de vínculos afectivos, respecto a este tema se encuentran resultados variados en otros estudios en cuanto a la sociabilidad y el videojuego, de acuerdo a los hallazgos de Cortés (2010), los usuarios ante la posibilidad de jugar solos o con otras personas los sujetos prefieren esta última opción. Por otra parte, los resultados de Sánchez et al (2010), indican que algunos de los participantes de su estudio manifiestan que el uso de los videojuegos reduce la sociabilidad,

por el contrario, aquellos que ven el juego como un medio educativo opina que el videojuego aumenta las relaciones interpersonales.

En relación a lo anterior nuestro participante manifiesta lo contrario respecto a lo mencionado por Sanchez manifestando que le llaman la atención la dos formas de juego, pero prefiere jugar solo, por otra parte valora el sentido de pertenencia o vinculación que le ofrece el juego, mencionando que le gustan los juegos cooperativos lo clanes que allí se arman y “ hacer parte de” vinculación, necesidad psicológica mencionada por Deci y Ryan (1985) Citados por Inga (2019), como una motivación para jugar.

Por otra parte, nuestros resultados coinciden con los de Sanchez en cuanto al favorecimiento de la sociabilidad por parte de los videojuegos, ya que a nuestro participante le permite socializar con personas que comparten sus mismos gustos. Además menciona que “a través de un videojuego osea no tengo que estar hay en frente de alguien pensando que va a decir de mí, simplemente jugamos” no es algo así que me ponga en una situación fea de la vida así en persona”, a pesar de que refiere que su incomodidad y ansiedad al estar fuera de su casa se debe simplemente a la necesidad de estar en su cuarto haciendo varias actividades de las cuales disfruta, lo mencionado anteriormente podría coincidir con los hallazgos encontrados por López et al (2002), cuyos resultados arrojan que los adolescentes que presentan ansiedad social desarrollan un uso patológico de videojuegos como método de afrontamiento a sus dificultades sociales, pues denota incomodidad y preocupación acerca de lo que dirán de él al estar en contacto personal con los demás

Reflexionando frente a lo dicho anteriormente tal vez esta falta de interés por el establecimiento de relaciones interpersonales tampoco se deba a un tema innato y biológico, si no al uso temprano de los videojuegos ya que en un comienzo empezó jugando con una consola “play uno” en la cual no se podía jugar de manera online con otras personas y por otra parte pasaba mucho tiempo solo realizando esta actividad ya que sus padres trabajaban y su hermana tenía sus propios intereses. de acuerdo a Gonzales (2010), el uso de este tipo de juegos desplaza diversas actividades como el estudio, trabajos, dormir, ver tv, ir al cine, realizar deportes Etc. Así mismo, se da una pérdida del contacto y la interacción social en la vida real.

Además según sus relatos su familia nuclear no expresa abiertamente sus emociones, ideas , sentimientos en general o en relación al afecto por otro miembro de la familia excepto su madre, por lo tanto esta dinámica familiar y la dinámica que se daba en cuanto al uso de los videojuegos podría favorecer esta falta de contacto socio- familiar y la expresividad emocional, mostrando un interés reducido por las relaciones interpersonales así mismo su establecimiento se da de una manera superficial en donde la comunicación con su familia no va más allá de los “chismes” como lo refiere y con sus pares más allá de los temas concernientes a la videojuegos además las actividades que realiza con sus pares también están basadas en los videojuegos en concordancia con lo anterior

Otro aspecto que se evidencia en el relato dado por el participante, se encuentra asociado la ausencia de normas, reglas y límites. J. P “...cuando llegaban mis papas y pues yo seguía ahí y ellos me daban la comida y yo iba a comer, luego volvía al computador ellos se iban a dormir, yo me quedaba hay en la noche, dentro de este factor, Barreto, López y Navarro (2017), indican que la adicción a los videojuegos se da por la falta de control, normas y límites no es establecido

por los padres, causara una conducta adictiva los adolescentes. Igualmente, se presenta debido a la ausencia de vínculos emocionales, soporte emocional y no tener intereses ni formas de recreación para relacionarse con su entorno. Todo esto pone en manifiesto la relación existente entre lo narrado por el adolescente y lo encontrado en las diversas investigaciones durante el desarrollo de la misma, sobre los factores que influyeron en el uso inadecuado de los videojuegos.

Estos aspectos son importantes en la investigación, debido a que las consecuencias pueden llevar a pensar en iniciar un proceso terapéutico y flexibilidad sobre su sentido y proyecto de vida, este aspecto será ampliado en el segundo objetivo de esta investigación, el cual se propone como: analizar las narrativas sobre las consecuencias del uso de videojuegos en el contexto sociofamiliar. Dentro de los relatos se pudo evidenciar las atribuciones de efectos negativos al sentido de las relaciones familiares, sociales y personales.

En cuanto a las consecuencias sobre las relaciones familiares se encontró, dificultades de comunicación, aislamiento, poca expresión y vivencia de emociones J. P “...no me gusta contarles los problemas a mis padres ni nada de eso” en relación al relato, se da una relación con lo manifestado por Medina, Alvares y Hernández (2017), sobre las familias disfuncionales, donde la comunicación no se da de manera directa, clara y adecuada, lo que imposibilita el libre desarrollo de la personalidad de sus miembros y conlleva a comportamientos destructivos, perjudicando especialmente a los adolescentes. La falta de comunicación efectiva, dificulta el poder comunicar y expresar las diferentes dificultades que se presentan a nivel personal y deficiencia de interacción dentro del núcleo familiar J. P prefiere solucionar los problemas por mí cuenta para no contarlos. Cuando la familia está desorganizada, con relaciones distantes, falta

de comunicación, se presentan periodos de conflicto dentro de esta. (Ponce, 2016). Asimismo, se toma en evidencia lo referido por J.P sobre el aislamiento que se da por parte del entrevistado en su entorno familiar.

Por otro lado, en cuanto a la deficiencia de expresión emocional y vivencias emocionales, están relacionados con los vínculos afectivos, los cuales son comprendido como expresiones mediante los lazos existentes entre padres e hijos (Pérez y Arrázola, 2013). la falta de expresión emocional impiden la comunicación ante las situaciones negativas, afectar al adolescente y Barreto, López y Navarro (2018), convertirse en un ludópata debido a la ausencia de vínculos emocionales.

En cuanto a las consecuencias sociales, se evidencia poco establecimiento de relaciones sociales, dificultades para socializar, distanciamiento social y ansiedad. Esto se vincula a lo expuesto por López, Etkin, Ortet, Mezquita y Ibáñez (2020), cuando existe la presencia de ansiedad social en el adolescente, se desarrollan un uso patológico de videojuegos, conduciendo a conducta antisocial en los hombres.

J. P, dura hasta tres meses sin salir, aspectos que se relacionan con los factores de riesgos en el adolescente, es el consumo de tecnologías (internet, celulares, videojuegos) estos factores pueden llegar a repercutir en los problemas conductuales, enfermedades mentales y físicas del adolescente (Güemes et al., 2017). Dentro de los problemas personales que adquiere el adolescente, dado por el uso abusivo de los videojuegos se encuentran las físicas y las conductuales. J.P siente desespero, ansiedad, vacío en el estómago cuando no se encuentra en su cuarto.

En relación a las diversas afectaciones evidenciadas en el participante mediante sus narrativas, esto se enlaza con lo manifestado por Rayo (2014), citando a Echeburúa y Corral (2010), sobre los criterios que se deben tener en cuenta para establecer que una persona tiene una adicción hacia los videojuegos, esto son considerados como privarse de horas de sueño, pasar tiempo constante y con un tiempo considerablemente alto, descuidando aspectos importantes de su vida como, las relaciones familiares, sociales y de salud., igualmente sentirse irritado cuando la conexión presenta fallas, perder la noción en cuanto al tiempo.

Por último, como tercer objetivo, se busca describir el significado atribuido por el adolescente participante a sus experiencias con los videojuegos online se logró reconocer algunos aspectos que el adolescente supone sobre el significado de los videojuegos, mediante sus motivaciones y experiencias. Según lo planteado por Pérez (2012), quien manifiesta que dentro de la teoría no se evidencia una definición concreta sobre el significado del juego, ya que este se obtiene a través de las experiencias personales que haya tenido el adolescente dentro del juego, establecido por la interpretación que se tenga ante su uso.

Las experiencias que se adquieren en el juego, dependen en gran medida del contexto en el que se desarrollen, ya sea con la presencia o ausencia de las personas cuando se juego o la relación afectiva que se da con dichas personas o grupo que inciden en la práctica (Eguia, Contreras y Solano, 2012). Dentro de estas experiencias también se vincula la satisfacción o gustos del adolescente hacia los videojuegos, poniendo en evidencia los siguientes relatos J.P *“siento como que eee se me olvidan los problemas...hace que me sienta bien, no sé cómo que no tengo que pensar en eso ahora...”*

Durante el discurso de J.P se evidencian diversas razones que motivan al adolescente a jugar, los atributos que él percibe en los videojuegos y por qué pasa tanto tiempo jugando, reflejando diferentes aspectos que él valora de los videojuegos aparte del entretenimiento, además de factores personales que lo conllevaron a jugar, como la falta de interés por otras actividades de ocio y la sensación placentera de, poder y habilidad con respecto a otras personas.

“...en dinero he ganado por hay un millón de pesos jugando o sea en productos, varios teclados y varios mouses (...). Uno se siente bien porque pues eso es dinero que uno consiguió”

Lo mencionado anteriormente se ve respaldado por Choliz y Marco (2011), quienes mencionan que los videojuegos presentan características, motivadoras y generadoras de sentimientos positivos, como sentimientos de dominio y competencia ya que permiten la posibilidad de alcanzar objetivos y metas dentro de este mundo virtual en el que además se presentan escenarios llamativos.

Conclusión

A partir de la entrevista realizada y su proceso de análisis, se procura responder a la pregunta de investigación: ¿Cuáles son los significados que atribuye un adolescente a sus experiencias sobre el uso de videojuegos y la dinámica social y familiar? De acuerdo con los resultados obtenidos en el proceso, se ha llegado a la siguiente conclusión.

En concordancia con las diversas teorías expuestas en el marco teórico, son diversos los factores que contribuyen a el comienzo del uso de los videojuegos y su mantenimiento como, atributos sociales, sentido de autonomía, competencias, cultura, diversión recompensas, distracción de los problemas, necesidad lucha, sentido de pertenencia y facilidad de socializar.

El adolescente entrevistado realiza la actividad del videojuego de manera recurrente, a diario e invirtiendo gran parte del día en esta actividad, llegando a la conclusión de que son varios los factores que influyen en la aparición y mantenimiento del uso abusivo del juego, como la edad de inicio especialmente en la infancia y adolescencia, el tiempo libre para jugar y el fácil acceso a estas tecnologías, factores personales como los gustos y preferencias diferentes a los de su contexto familiar y escolar, y un funcionamiento inadecuado en los diferentes elementos que hacen parte de la dinámica familiar, finalmente los significados que atribuye a estas experiencias.

El adolescente, no muestra interés por actividades que involucren ejercitarse físicamente ni al aire libre contrario a su familia y compañeros, no siente interés por la música que las personas de su entorno escuchan y no le gustan los juguetes que se muevan solos que no pueda controlar, por lo que el juego es el único que satisface esta necesidad de entretenimiento, adquiriendo un significado de control, habilidad y competencia al poder derrotar a alguien, para

el adolescente el juego también es un mundo aparte, un lugar en el que puede socializar con más facilidad, y con personas que poseen sus mismos gustos, formando clanes y grupos los cuales le hacen sentirse parte de algo y además considera el juego como un arte, por otra parte ganar premios y recompensas materiales y monetarias, es una motivación ya que adquieren más valor por el hecho de que es algo que él ganó por sí mismo.

La falta de supervisión por parte de los padres, la permisividad y falta de reglas y normas en cuanto al uso de los videojuegos conlleva a que el joven se encuentre cada vez más inmerso en esta actividad sin restricciones ya que solo le restringirán el uso de los videojuegos cuando estaban molestos con él por no querer compartir tiempo en familia. Por otra parte, se evidencia la falta de establecimiento de roles y responsabilidades que debe ir adquiriendo el adolescente en la familia el hogar, por lo que él menciona que lo más crítico que tiene que hacer es lavar la losa y que no lo molestan mucho.

Por todo lo anterior el joven menciona que no se acostumbró a tener un orden ni horarios de nada en su vida, por lo que le cuesta realizar actividades que conlleven esfuerzo orden y control y que requieren disciplina, como sus responsabilidades académicas, llevándolo así a un bajo desempeño en el rendimiento escolar y en la universidad actualmente y a realizar todas esas actividades que le generan placer sin ningún control, llegando a alterar sus rutinas de sueño, alimentación e incluso generar cansancio, en caso del uso del computador dolores físicos.

En cuanto al afecto y la comunicación familiar, esta no se expresa de forma clara y espontánea por medio de palabras, ya que la única que expresa sus emociones ideas o sentimientos hacia su familia es su madre, mientras que su padre lo expresa mediante regalos materiales, la comunicación que el adolescente mantiene con su madre es superficial y se da sólo

en las ocasiones en que se reúnen para comer siendo este el único momento en el que suelen compartir tiempo.

Todos estos elementos conllevan a que el adolescente no exprese ni comparta sus experiencias sentimientos y situaciones con su familia además de que le genera incomodidad hacerlo incluso con sus amigos, por otro lado al ser un adolescente prefiere compartir más tiempo con sus pares y ver series o películas, lo cual no le gusta hacer con su familia refiriendo que se siente incómodo, aunque comparte más tiempo y se comunica más con sus amigos la comunicación con ellos también se da de forma superficial, por otro lado lo que más comparte con sus pares son temas relacionados con el juego como asistir a torneos y convenciones del videojuego o jugar en casa de alguno de ellos, también muestra rechazo hacia su familia por no ser buenos en los videojuego o no entender un juego.

Por otro lado prefiere socializar con sus amigos más por el juego que en persona, le otorga la misma importancia a jugar online con otras personas o solo, y le otorga gran valor a estar solo en su habitación haciendo lo que le gusta cómo jugar, ver series leer y tocar instrumentos sin que nadie lo mire y lo escuche, refiriendo que este es el espacio donde se siente bien, en donde no tiene que ponerse en una situación incómoda frente a alguien, por lo que refiere que puede estar encerrado sin un límite de aburrimiento en donde la actividad que más realiza es jugar lo cual se ve presente en todo su discurso sin interés de establecer relaciones sociofamiliares a profundidad indicando que a los demás no les importa sus problemas y a no le interesan mucho los de los demás, refiriendo que el mismo es el indicado para darse consejos.

Limitaciones y recomendaciones

La principal limitación que se presentó durante esta investigación fue el acceso a la población adolescente que contará con una historia de juego recurrente, en primer lugar, la investigación se iba a llevar a cabo con un grupo de adolescentes en un colegio de la localidad de ciudad Bolívar en Bogotá, lo cual no se pudo llevar a cabo tras la pandemia del COVID -19. De acuerdo a lo anterior se indago en un negocio del sector dedicado a los videojuegos, el cual cuenta con computadores que permiten llevar a cabo esta actividad centrándose en el videojuego llamado League of legends muy famoso entre los gamers hoy en día, por lo tanto, se logra tener información de los jóvenes del sector quienes realizaban dicha actividad.

De los pocos adolescentes que se lograron hallar con esta característica, solo uno tuvo la disponibilidad para compartir su relato, debido a que los demás mostraban poco interés ya que consideran que no obtendrían ningún beneficio tras la realización de la entrevista, se sienten incómodos al hablar de sí mismos o no querían perder tiempo de juego, ya que tenían campeonatos y eventos online de los cuales participar, además algunos de ellos no contaban con el consentimiento de sus padres para realizar la entrevista, puesto a que sus padres estaban atravesando por diversas situaciones estresantes debido a la pandemia por lo tanto no contaban con la disponibilidad de colaborar con este proceso.

Por otra parte, el entrevistado denotaba cierta incomodidad frente a preguntas que abordaron temas emocionales y relaciones interpersonales, por lo que la información que brindaba era superficial respecto al tema.

Se recomienda seguir indagando, profundizando y replicando estudios sobre este tema desde diversas miradas, enfoques y diversos contextos culturales, para lograr comprender la complejidad de esta temática, y la manera en que varía en diversos contextos, ya que el comportamiento, percepciones y valores humanos varían según la cultura en la que se ven inmersos, y a su vez conocer cómo esta problemática va transformando dicha cultura.

Por otra parte, es pertinente incluir a la familia en la investigación como participantes, para conocer más a fondo cómo se da la dinámica familiar en los sujetos con consumo abusivo de videojuegos, como el núcleo familiar se ve impactado por esta problemática y como a su vez contribuye a su aparición y mantenimiento. Develando, así como la forma en que el sujeto construye sus percepciones, significados e intersubjetividades, en base a sus experiencias, características propias y la influencia cultural y familiar.

Referencias

- Anderson, L., y Brown., D. (2012). A coconstructed world: Adolescent self-socialization on the internet. *Journal of Public Policy & Marketing*, 31(2), 240-253.
file:///C:/Users/Vilma/Downloads/jppm.08%20(2).pdf
- Andrade, L., Carbonell, X., y López, V. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health & Addictions/Salud y Drogas*, 19(1).
https://www.researchgate.net/profile/Livia_Andrade9/publication/330815188_Variables_sociodemograficas_y_uso_problemativo_de_videojuegos_en_adolescentes_ecuatorianos/links/5e1e66ce299bf136303ac081/Variables-sociodemograficas-y-uso-problemativo-de-videojuegos-en-adolescentes-ecuatorianos.pdf
- Aguirre, E. (2016). Estilo de crianza en adolescentes con conductas agresivas (Trabajo de pregrado). Universidad Técnica de Machala. Machala, Ecuador.
- Arango, G., Bringué, X., y Sádaba, C. (2010). Interactive generation in Colombia: teenagers before the internet, the cell phone, and the videogames. *Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación-*, 9(17), 45-56.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-25222010000200004
- Ariza, A. (2017). *Niveles de adicción a los videojuegos en adolescentes de los colegios de la Policía Nacional* (Trabajo de pregrado), Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá DC.

- Astoray, E. (2014). Relación entre funcionamiento familiar y nivel de ludopatía en adolescentes de la Institución Educativa Técnica" Perú BIRF-República de Bolivia" Villa El Salvador-2012, (Tesis pregrado). Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.
- Aveiga, V., Ostaiza, J., Macías, X., y Macías, M. (2018). Uso de la tecnología: entretenimiento o adicción. *Caribeña de Ciencias Sociales*, (agosto).
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2018/08/tecnologia-entretenimiento-adiccion.html>
- Barreto, E., López, G., y Navarro, M. (2018) Relación entre el funcionamiento familiar y características de la ludopatía en adolescentes de 13 a 17 años de un colegio público de lima, (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima, Perú.
- Barrios, K., y Pérez, D. (2018). Clima social familiar y su relación con la adicción a videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis Bustamante y Rivero (Trabajo de pregrado), Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú.
- Beranuy, M., y Carbonell, X. (2010). Entre marcianitos y avatares: adicción y factores de riesgo para la juventud en el mundo digital. *Revista de estudios de juventud*, (88), 131-145.
<http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-10.pdf>
- Beranuy, M., Carbonell, X., y Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming addicts in treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2), 149-161.
https://www.researchgate.net/publication/257691166_A_Qualitative_Analysis_of_Online_Gaming_Addicts_in_Treatment

Buitrago, J., Popo, L., y Riascos, E. (2018). Adicción a los videojuegos.

https://www.researchgate.net/profile/Alejandro_Riascos/publication/329328447_Adiccion_a_los_Videojuegos_en_los_jovenes/links/5c01ccb1299bf1a3c1593524/Adiccion-a-los-Videojuegos-en-los-jovenes.pdf

Blanco, P., Rodríguez, I., y Martos, C. (2016). Contexto familiar y adicción al juego. Factores que determinan su relación. *Salud y drogas*, 16(2), 81-91.

<https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520002.pdf>

Broche, Y., y Cruz, D. (2016). Toma de decisiones en la adolescencia: Entre la razón y la emoción.

https://www.researchgate.net/publication/277010161_Toma_de_decisiones_en_la_adolescencia_Entre_la_razon_y_la_emocion

Bustamante, M. (2017). La autoridad en la familia y en la escuela. (trabajo de pregrado),

Universidad de Antioquia Facultad de educación, departamento de educación infantil, Medellín, Antioquia.

Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM– 5 y la CIE– 11:

Retos y oportunidades para clínicos. *Psychol. Pap*, 41, 81-90.

<http://www2.papelesdelpsicologo.es/pdf/2935.pdf>

Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, (9), 191-226.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6268953>

- Cerritos, E., (2013). El estereotipo del gamer: hacia una nueva significación (Trabajo de pregrado), Universidad Nacional Autónoma de México, México D.F.
- Corona, H., y Peralta, V. (2011). Prevención de conductas de riesgo. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 22(1), 68-75.
<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S0716864011703947?token=C746CCE9717C0896A1666A4397EC541E625EC7133BC9E30FE319CC4F478CA5F1AE7FD8C0176D76DB6F71490DEA70510F>
- Cortés, S. (2010). Mundos imaginarios y realidad virtual. Videojuegos en las aulas (Tesis Doctoral). Universidad de Alcalá Departamento de Psicopedagogía y Educación Física. Alcalá de Henares.
- Cubillos, K., y Patiño, A. (2017). *Factores protectores y de riesgo desde el marco de Salud Mental en los estudiantes de once del Colegio Sierra Morena, (IED) (Trabajo de pregrado)*, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Soacha, Cundinamarca.
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/5231/TP_PatinoOviedoAngieCarolina_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Cuyun, M. (2013) “*adicción a redes sociales en jóvenes*” (estudio realizado con jóvenes de 14-16 años del colegio liceo san luis de quetzaltenango). Universidad Rafael Landívar Facultad de Humanidades Campus de Quetzaltenango.
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/42/Cuyun-Maria.pdf>

- Choliz, M., y Marco, C. (2011). Patrón de Uso y Dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia *Anales de Psicología*, vol. 27, núm. 2, mayo, 2011, pp. 418-426
Universidad de Murcia. <https://www.redalyc.org/pdf/167/16720051019.pdf>
- Cloninger, S.C., (2003). *Teorías de la personalidad*. (Ed.), Tercera edición (pp. 592). México DF, México: Pearson Educación.
- DANE, (2019). Boletín Técnico Indicadores básicos de tenencia y uso de tecnologías de la información y comunicación – TIC en hogares y personas de 5 y más años de edad. https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/tic/bol_tic_hogares_2018.pdf
- Digital. (2020). *Global digital overview*. <https://datareportal.com/reports/digital-2020-global-digital-overview>
- Diz, J. (2013). Desarrollo del adolescente: aspectos físicos, psicológicos y sociales. *Pediatr Integral*, 17(2).
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/52367993/Desarrollo_del_adolescente__aspectos_fisicos__psicologicos_y_sociales.pdf?1490799560=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDesarrollo_del_adolescente_aspectos_fisi.pdf&Expires=1602227458&Signature=YWEGcjsFgvq8SAUXiNq3kurv8Y7dBOQLv9~X2LN4f1mBQ4z3YbxaPJHvkdxLx2zj2Njzy3iXd7sWtObbIN26YGMDK-zr0tq1amPEwxdEZulzRDp9y7C~l2I0PldFiUm8gMjNV5YVnKc10zRM0DxXiH6eEiGmGw0~SIjgiN0Ar9vKRrxwnpY2xG3d1CwFpXwvT~Etc8TmKFi-w~5NzC2DHxFf9xsotGGsziKTqzHyVcYbhWHtFmXdAPspyhBLknI8qOJSMlsRSBqV

WJwOXcVif7Mm9I2I6KnK95ztcUkMMCyza0iy~A~Elb2bEx0dgJy504ggt9ITUI2qYJ
YBspJDA__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

del Barrio, Á. (2014). Los adolescentes y el uso de los teléfonos móviles y de videojuegos. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1), 563-570.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349851785055.pdf>

Echeburua, E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista española de drogodependencias*, 4, 435-48. https://www.aesed.com/upload/files/vol-37/n-4/v37n4_5.pdf

Echeburúa, E. (2016). Abuso de Internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar online?. Difusora Larousse - Ediciones Pirámide. Recuperado de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/Abuso%20de%20internet.pdf

Eguia, J. Contreras, R., y Solano., L. (2012). Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. Revista de investigación Editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L. <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

Forero, G., Sala, X., y Chalezquer, C. (2010). La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a Internet, el celular y los videojuegos. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 9(17).
<https://repository.udem.edu.co/bitstream/handle/11407/470/La%20generaci%c3%b3n%2>

0interactiva%20en%20Colombia%20adolescentes%20frente%20a%20la%20Internet%2c%20el%20celular%20y%20los%20videojuegos.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. *Revista chilena de pediatría*, 86(6), 436-443. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0370-41062015000600010&script=sci_arttext&tlng=en

Galdeano, M. (2012). Adicción: vicio o enfermedad. impacto en la familia. opinión de personas asistentes a la terapia de familia, centro de estudio y tratamiento en adicciones. *Revista Trimestre 8*.
<http://appwebs.minsa.gob.pa/insam/Investigaciones/ADICCION%20VICIO%20O%20ENFERMEDAD%20IMPACTO%20EN%20LA%20FAMILIA.pdf>

Gallego, A. (2011). Recuperación crítica de los conceptos de familia, dinámica familiar y sus características. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(35), 326-345.
<https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/364/679>

Gallego, F., y Llorens, F. (2011). ¿Qué nos enseña Pacman? Lecciones aprendidas desarrollando videojuegos educativos. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19013/1/CO-158.pdf>

Garibay, S. (2013). *Enfoque sistémico: una introducción a la psicoterapia familiar*, 2° edición. Editorial El Manual Moderno S.A. de C.V.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=r-P9CAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=concepto+de+familia+desde+el+enfoque+sistemico&ots=Y_AEmA8RiT&sig=sVQG62KKFgNw4dcN_IBLirOCMRo#v=onepage&q=concepto%20de%20familia%20desde%20el%20enfoque%20sistemico&f=false

Gavilanes, G. (2015). *Adicción a las redes sociales y su relación con la adaptación conductual en los adolescentes* (Bachelor's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato), (Trabajo de pregrado). Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato. Ambato, Ecuador.

Gonzales, J., Padilla, N., Gutiérrez, F., y Cabrera, M. (2008). De la Usabilidad a la Jugabilidad: Diseño de Videojuegos Centrado en el Jugador. *Proceedings of INTERACCION*, 99-109.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61384025/10.pdf?1575141193=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDe_la_Usabilidad_a_la_Jugabilidad_Disen.pdf&Expires=1605605465&Signature=T9MSKCFpnhlID29ZyLNNSBY9VaDHmm2OBEHv3~TJMdOGC1-Z2B9wQnGdY3-2Nb1rdJzqJdWv8VdhrhF7tyeK2OksVveIJMIJV21k6AIIOMnp0pPpeD-0KyTbVFLuIN3Mm581LP4zBWna-mYZeAm-H5b5~AHtzUiXSQktOtC9DFI3-IkcrV-6df0LH~PL3IguWwiih8I-dY1VimTrAq63SQ7aJRCjfoYTuGIqU5Bxxwvq8mOUeTigYY~mwxtoc~t5MKnvZ0Fc hAFdXTDe-VPSR9CPMGkOGfJESFjK0XFodFs~U9gAi~8GU9MNirZIHUSTBMNzSRPbKu7h4YFY0DfUHw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

González, A. (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios.
<https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/41017/2352-7442-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

González, W. (2011). La dinámica social en la definición del espacio rural.

file:///C:/Users/Vilma/Downloads/v14n1a12%20(1).pdf

Guanin, J. (2015). Estrategias de afrontamiento que utilizan las adolescentes en embarazos no deseados (Bachelor's thesis, Quito: UCE), (Tesis pregrado). Universidad Central del Ecuador. Quito, Ecuador.

Güemes, M., González, C., y Vicario, H. (2017, 28 de febrero). Pubertad y adolescencia.

ADOLESCERE• Revista de Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la Adolescencia, 5(1), 07-22.

<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56205989/07->

22_Pubertad_y_adolescencia.pdf?1522529382=&response-content-

disposition=inline%3B+filename%3DTemas_de_revision_7_Pubertad_y_adolescencia.pdf

&Expires=1602227247&Signature=PG~cM2jvbKbAR9a~MCYOBDMeeKO6JJyvyxV

WN8HHZQRUyOGbIfqW-6kFaQs-

HXD1w~BIFnj4uafao9YZY8oqevW8TLy3qz1yE9jU1AELLW5eDtbML4CUZFcSQU

qEnx-8OQbkENqrXS9MeSSzYLnGP80ufZOuZn1pqVDV1N-

aB5JDbab4TtHFEDQZaLJSWCPFN8GXw8TrtKbXAbDo2NYxwCtrxrh0AUCNkw4P7

LGyD-Xq8rU7O3uEvatjXbt73M1rwNJH2xbnT0DCikL7~ufIh2smXmpzMuNi1nanjr-

D~ZH3ai82tY0kTp3kMWaM6B1Lx-vA0VHmWuN6ZFA3B9Q__&Key-Pair-

Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Guerrero, R., Menezes, T., y Ojeda, M. (2017). Características de la entrevista fenomenológica en investigación en enfermería. *Revista Gaúcha de Enfermagem*, 38(2).

https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1983-14472017000200701&script=sci_arttext

- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). Libro Metodología de la investigación 6ta edición, México D.F, Editorial McgrawHill.
- Instituto Nacional de Estadística (2015). Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. <https://www.ine.es/prensa/np933.pdf>
- Inga, S. (2019). Motivación hacia la práctica de videojuegos online: Un estudio cualitativo en mujeres universitarias (Tesis de pregrado). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Lima, Perú.
- Isaza, L., y Henao, G. (2012). Actitudes-Estilos de enseñanza: Su relación con el rendimiento académico. *International Journal of Psychological Research*, 5(1), 133-141.
<https://www.redalyc.org/pdf/2990/299023539015.pdf>
- Jiménez, M., Amarís, M., Valle, M. (2012). Afrontamiento en crisis familiares: El caso del divorcio cuando se tienen hijos adolescentes. *Revista Científica Salud Uninorte*, 28(1).
<http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/salud/article/view/3900/2857>
- Jux, A. (2014). Análisis de la expansión transmedia y la figura del prosumidor en los juegos MMO: El caso de League of Legends (Trabajo de posgrado), Universidad de Alicante.
- Labrador, F., y Villadangos, S. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22(2), 180-188.
<https://www.redalyc.org/pdf/727/72712496002.pdf>
- Lancheros, M., Amaya, M., y Baquero, L. (2014). Videojuegos y adicción en niños-adolescentes: una revisión sistemática. *Revista electrónica de terapia ocupacional*

Galicia, TOG, (20), 12. file:///C:/Users/Vilma/Downloads/Dialnet-VideojuegosYAdiccionEnNinosAdolescentesUnaRevision-4892405%20(4).pdf

López, A., Uc-Cohuo, G., y Ramos, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 21(1), 12-16.
<https://www.redalyc.org/pdf/487/48742127003.pdf>

López, F., Etkin, P., Ortet, J., Mezquita, L., y Ibáñez, M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes.
<http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/186996/15%20Lopez%2c%20Etkin.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Losada, A. (2015). *Familia y psicología*. Editorial Dunken.

Martínez, L., Betancourt, D., y González, A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180.
<https://www.redalyc.org/pdf/4978/497856283002.pdf>

Martínez, H., y Sánchez; L. (2016). *Dinámicas Familiares Con Hijos Adolescentes En Colombia*. Universidad Cooperativa de Colombia, (Proyecto de grado). Universidad Cooperativa de Colombia Cali. Cali, Colombia.

Martínez, J. (2020). Los videojuegos, una adicción para los adolescentes. *Con-Ciencia Serrana Boletín Científico de la Escuela Preparatoria Ixtlahuaco*, 2(3), 40-41.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ixtlahuaco/article/view/5076/6577>

- Medina, P., Álvarez, A., Hernández, V. (2017). Comunicación entre padres e hijos adolescentes. *Jóvenes en la ciencia*, 3(2), 432-437. https://www.researchgate.net/publication/326380550_Comunicacion_entre_padres_e_hijos_adolescentes
- Minuchin, S. (1983). Familias y terapia familiar. Editorial Gedisa. <https://www.cphbidean.net/wp-content/uploads/2017/11/Salvador-Minuchin-Familias-y-terapia-familiar.pdf>
- Moncada, J., y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, deporte y recreación*, (21), 43-49. <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>
- Morato, N. Zapata; J., y Massager; T. (2015). Conceptualización de ciclo vital familiar: una mirada a la producción durante el periodo comprendido entre los años 2002 a 2015. *Universidad CES Psicología*, vol. 8 (2), 103-121. <https://www.redalyc.org/pdf/4235/423542417006.pdf>
- Moreno, A. (2015). La adolescencia. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliouansp/reader.action?docID=4735114&query=la+adolescencia>
- Musitu, G., y Evaristo, J. E. (2017). El modelo de estrés familiar en la adolescencia: MEFAD. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 11-19. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349852544002.pdf>

- Oliva, E., y Villa, V. (2013). Hacia un concepto interdisciplinario de la familia en la globalización. *justicia Juris*, 10. (1), 11-20. file:///C:/Users/Vilma/Downloads/Dialnet-HaciaUnConceptoInterdisciplinarioDeLaFamiliaEnLaGl-5995439%20(1).pdf
- Papalia, D., Wendkos, S., y Duskin, R. (2009). *Desarrollo humano*, México DF, México. Undécima Edición: Human Development
- Pérez, B., y Arrázola, E. (2013). Vínculo afectivo en la relación parento-filial como factor de calidad de vida. *Revista Tendencias & Retos*, 18(1), 17-32.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4929410>
- Pérez, Ó. (2012). El significado en juego: Sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego.
https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/13489/CC-130_art_185.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Petit, A., Karila, L., & Lejoyeux, M. (2015). Le jeu pathologique chez l'adolescent Adolescent pathological gambling. *Archives de pédiatrie*, 22 (5), 564-568.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0929693X15000433>
- Pillcorema, B. (2013). Tipos de familia estructural y su relación con los límites. *Cuenca: Universidad de Cuenca*. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/4302/1/Tesis.pdf>.
- Ponce, D. (2016). Funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de tercer grado de educación secundaria de la institución educativa Julio Armando Ruiz Vásquez–amarilis, (Trabajo de pregrado). Universidad de Huánuco. Huánuco – Perú.

- Rayo, A. (2014). Influencia del uso de las redes sociales en las relaciones familiares de jóvenes de 18 y 24 años que presentan adicción a las mismas (Trabajo de pregrado). Universidad Rafael Landívar, facultad de humanidades, Guatemala de la asunción.
- Ramírez, I. (2018). Análisis del clima motivacional dirigido hacia el deporte y su relación con el uso de videojuegos y el género en escolares de tercer ciclo de primaria. *Publicaciones: Facultad de Educación y Humanidades del Campus de Melilla*, 48(2), 97-111.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6930422>
- Real academia española. (2019). Cultura. De la fundación “la Caixa”.
<https://dle.rae.es/videojuego>.
- Rodríguez, H., y Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: influencias sobre la atención, memoria, rendimiento académico y problemas de conducta. *Artículos en PDF disponibles desde 1994 hasta 2013. A partir de 2014 visítenos en www.elsevier.es/sumapsicol*, 18(2), 99-110.
<http://publicaciones.konradlorenz.edu.co/index.php/sumapsi/article/view/986/667>
- Rosabal, E., Romero, N., Gaquín, K., y Hernández, R. (2015). Conductas de riesgo en los adolescentes. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 44(2), 218-229.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-65572015000200010
- Salas, E. (2014). Adicciones psicológicas y los nuevos problemas de salud. *Cultura: Revista de la asociación de docentes de la USMP*, 28.
http://www.revistacultura.com.pe/revistas/RCU_28_1_adicciones-psicologicas-y-los-nuevos-problemas-de-salud.pdf

Sánchez, P., Alfageme, M., y Serrano, F. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos.

RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 9(1), 29-41.

<http://dehesa.unex.es/handle/10662/1267>

Sánchez, E. (2012). La investigación cualitativa en psicología: ¿Por qué esta metodología?

Quaderns de psicologia, 14(1), 0083-92.

<https://www.raco.cat/index.php/QuadernsPsicologia/article/view/10.5565-rev-psicologia.1129/341252>

Seelbach, G. A. (2013). Concepciones Fundamentales de la Personalidad. *GA Seelbach*

González, Teorías de la Personalidad, 23.

Trahar, S. (2011). La atracción del relato: el uso de la investigación narrativa para estudios

multiculturales en la educación superior. Recuperado de

<http://www.ugr.es/~recfpro/rev143ART3.pdf>

Tustón, M. (2016). La comunicación familiar y el asertividad de los adolescentes de noveno y

décimo año de educación básica del Instituto Tecnológico Agropecuario Benjamín

Araujo del Cantón Patate (Proyecto de pregrado). Universidad Técnica de Ambato-

Facultad de Ciencias de la Salud-Carrera Psicología Clínica, Ambato, Ecuador.

<http://192.188.46.193/bitstream/123456789/20698/2/COMUNICACION%20FAMILIAR>

[%20Y%20ASERTIVIDAD%20-%20copia.pdf](http://192.188.46.193/bitstream/123456789/20698/2/COMUNICACION%20FAMILIAR%20Y%20ASERTIVIDAD%20-%20copia.pdf)

Trujillo, T., Vázquez, E., y Córdova, J. (2016). Percepción de la funcionalidad familiar y el

consumo de alcohol en adolescentes. *Atención Familiar*, 23(3), 100-103.

<https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S140588711630133X?token=BF2BA406F2BF0049A61D20D96C8509AA0C16A11E38A7805434B4D4533949A03A3C2389945720B6BB0DCA21A7CDDD3B45>

Universidad Nacional De Valencia. (2018). ¿Qué es un gamer y cuáles son sus características?

Sitio web <https://www.universidadviu.com/que-es-un-gamer-y-cuales-son-sus-caracteristicas/>

Viñals, A., y Cuenca, J. (2016). Ocio entre pares en la era digital: percepción del ocio conectado juvenil. *Revista de psicología del deporte*, 25(4), 0061-65.

https://ddd.uab.cat/pub/revpsidep/revpsidep_a2016v25sup2/revpsidep_a2016v25n4p61.pdf

Valenzuela, I. (2012). Complejidad, globalización y teoría social. *Polis. Revista*

Latinoamericana, (31). file:///C:/Users/Vilma/Downloads/polis-4245.pdf

Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video juegos: Adicción y factores predictivos. *Avances en Psicología*, 18(1), 103-110.

<http://revistas.unife.edu.pe/index.php/avancesenpsicologia/article/view/1924/1957>

Villacres, M. (2019). Sistematización de experiencias prácticas de investigación: sistematización de la identificación de crisis familiares durante el proceso de caracterización familiar evaluadas en su contexto comunitario (Tesis de pregrado), Universidad de Guayaquil facultad de ciencias psicológicas, Guayaquil.

Watzlawick, P., Beavin, J., y Jackson, D. (1981). *Teoría de la comunicación humana: interacciones, patologías y paradojas*. Herder Editorial.

Woolfolk, A. (2010). *Psicología educativa*. Edición., Decimoprimer.

Yanke, R. (2014). Atrapados por el juego 'on line'. *El mundo*.

<https://www.elmundo.es/espana/2014/10/30/54515869268e3e23258b4571.html>

Zegers, B., y Larraín, M. (2011). El Impacto de la Internet en la Definición de la Identidad

Juvenil: Una Revisión, Universidad de los Andes. <file:///C:/Users/User/Downloads/469-461-1-PB.pdf>

Zubiri, F. (2013, August). Satisfacción y motivación profesional. In *Anales del sistema sanitario de Navarra* (Vol. 36, No. 2, pp. 193-196). Gobierno de Navarra. Departamento de Salud.

http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1137-66272013000200002&script=sci_arttext&tlng=en

Anexos

Modelo de consentimiento informado

Se realizará un estudio con el interés de comprender, los significados atribuidos a las experiencias sobre el uso de los videojuegos y las dinámicas interaccionales socio-familiar información que permita el desarrollo e implementación de proyectos de intervención y prevención sobre el mal uso de los videojuegos; y los efectos negativos que se puedan derivar de ella a nivel educativo, individual, interpersonal y familiar; asimismo minimizar el riesgo en el uso de estas herramientas y sacarles un mayor provecho a sus ventajas.

La recolección de la información se llevará a cabo por medio de una entrevista a profundidad la cual puede tener una duración de una hora y varias sesiones hasta que se aborde el tema de interés en su totalidad, con el fin de recolectar información valiosa que aporte a los objetivos de este estudio. Esta entrevista será grabada con el fin de ser analizadas de una manera eficiente. La información brindada será utilizada netamente con fines académicos, garantizando su absoluta reserva y confidencialidad. Cabe mencionar que es de suma importancia, que la información brindada sea clara y verídica, pues esto es lo que permitirá cumplir con el objetivo de esta investigación.

Yo _____ Identificado con la C.C _____
autorizo a las estudiantes _____, _____ y
_____ de décimo (X) semestre de la Universidad Antonio Nariño,
facultad de psicología, para realizar la aplicación de entrevistas y registro de evidencias como grabaciones de voz, También doy fe de que he sido informado sobre el propósito de la actividad,

las estudiantes me han explicado que la información brindada por mí, será de absoluta reserva y confiabilidad; utilizada netamente para fines académicos y que puedo retirarme del estudio cuando pueda sin ningún tipo de represalia.

Confirmando que he leído y comprendido perfectamente lo anterior, por lo tanto, autorizo mi participación libre y voluntaria al estudio titulado Significados que Atribuye un Adolescente a sus Experiencias sobre el Uso de Videojuegos, y las Dinámicas Sociales y Familiares.

Bogotá, Colombia _____ de _____ _____ 2020 Firmado del entrevistado _____

Firma de Psicólogas en formación _____ y _____

Trascripción de entrevista

Sesión # 1

Entrevistado. J.P

Entrevistador: V.M

Género: Masculino

Edad: 19 años.

Fecha: 22 de octubre de 2020- 3: 30 pm

Entrevistador: Bueno, como te venía comentando digamos que este es un estudio sobre, pues el uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación y está enfocado digamos sobre los videojuegos y en su vínculo con las relaciones sociales y familiares, entonces quisiera que me contaras un poco acerca de ti, a qué te dedicas con quién, ¿con quiénes vives? ¿Qué actividades realizas en tu tiempo libre?

J.P: Eee pues e yooo eee estudió Ingeniería de sistemas eee vivo con mis papás, mi mamá mi mamá y, mi papá mi mamá eee, mi hermana y mis dos sobrinos eee lo que suelo hacer en mis tiempos libres es pues jugar (risas) en el computador y ya y eso. Sería eso realmente en su mayoría, eso sería estar en el computador haciendo varias cosas. eee o leyendo o jugando, mirando Facebook e Instagram ee ese tipo de cosas.

Entrevistador: ¿Y qué tipo de juegos son los que realizamos desde el computador?

J.P: ee pues me gustan muchos los juegos más que todo eee online ósea con otras personas en donde uno se interconecta con otras jugadores y bueno hay varios tipos de juegos de eso digamos ee hay unos de disparos donde pues uno es un equipo de varias personas y tiene que derrotar a otros a otras personas que también están en su computador o también existen otro tipo de juegos más e como de jugar en equipo pero sin enfrentar a alguien ósea como de ee jugar osea no se sobrevivir y cosas así osea no sé.

Entrevistador: ¿Bueno y de qué edad comenzaste a jugar?

J.P: ussh eee no me acuerdo pues yo creo que desde que tengo uso de razón porque realmente no me acuerdo yo creo que desde lo ushh siete u ocho años, si por ahí siete u ochos años, que fue... y ya por ahí a los, yo comencé jugando con una play, una play uno eee y después ya cuando mis papas compraron el computador pues hay me quedé.

Entrevistador: ¿Y cuántas horas dedicamos al juego desde que comenzaste desde el principio?

J.P: eso eso es difícil de explicar digamos que yo no me doy cuenta de cuánto tiempo pasó porque pues eee puede ser mucho es es como que pierdo la noción sabes es como queeee no sé un día comencé a jugar a las doce de la tarde y bueno pues una de la tarde , dos de la tarde cual e tres, cuatro, cinco seis siete ocho hasta queeee, e hasta que me canse por decirlo así si? O haa digamos si me da hambre, pues como y otra vez vuelvo, si tengo que ir al baño pues voy al baño y luego vuelvo otra vez al computador y sigo derecho hasta que me de sueño, digamos bien podría ser hasta las cuatro de la noche y a esa hora dormiría.

Entrevistador: ¿y qué y cuáles fueron los motivos que que digamos que te llevo aaa te llevo a jugar?

J.P: eee pues ee pues era como muy atrayente ee todo el tema desee, es que es muy atrayente digamos a mí no me entretenían mucho los juguetes eee porque no, no se no me parecían muy interesantes, pero digamos que se haaa las cosas que se movían hay que no las podía controlar en la pantalla pues no era muy interesante entonces pues por eso es divertido los videojuegos en el computador y play y todo eso.

Entrevistador: ¿Y qué otro tipo de actividades realizadas?

J.P: eee pues yo pues, como solía ir al colegio, cuando cuando iba al colegio claro que yaa estoy en la universidad, pues eso ir al colegio y ya y llegar a casa a jugar no no no hacía muchas cosas no realmente no hacía muchas.

Entrevistador: ¿cosas y entonces e y hee en el colegio también realizabas ese tipo de actividades hee jugabas?

J.P: hee no porque pues hay no hay computadores en sí simplemente pues hacía mis clases, pues jugaba con mis compañeros, a no no jugaba porque realmente no me gustaba mucho jugar así que uno diga juguemos futbol ni nada de eso es que nunca me ha gustado el fútbol mi, ni los juegos así como físicos mmm casi no me gustaban entonces lo que hacía era charlar en el colegio y ya y cuando llegaba a la casa me ponía a jugar

Entrevistador: ¿Y en familia he en tus tiempos libres realizaban algún tipo de actividad?

J.P: ¿Con qué?

Entrevistador: ¿En familia pues con tu familia?

J.P: haa bueno ¡vale! Pues antes, antes mirábamos películas yy y no mucho más pero pues es que ahorita digamos hee, ellos a veces me dicen ahorita que que vea una película con ellos pero no me gusta porque no sé, es que casi no me gusta compartir casi tiempo con ellos porque hee siento que, que no somos muy, que no tenemos gustos parecidos si osea digamos ellos me dicen como si veamos una película de terror oo una película de comedia pero digamos que no me siento cómodo es como que estoy viendo esto con mi familia yy no me siento no me siento bien, hee digamos con mi familia tampoco me gusta ir aaa a viajes ni nada de eso porque lo que ellos se ponen hacer es digamos a tomar digamos por ejemplo pues a mí tampoco me gusta tomar ooo, pues a mí tampoco me gusta la música que escuchan, entonces realmente no me gusta pasar tiempo con mi familia porque siento que no tenemos así gustos en común.

Entrevistador: Y entonces he ¿la relación con tu familia cómo ha sido esa relación desde pequeño?

J.P: hee pues mi relación con , con ellos hee ha sido digamos que buena, ósea pues yo le hablo normal y ello me hablan normal, nos queremos pero pues digamos ellos me dicen que soy raro por si no digamos que me gusta música rara hee digamos música de internet no sé, digamos que a mí no me gustan esas, la música normal como vallenatos, rancheras o reggaetón o bueno lo que escucha la o la gente mayor no sé, es que tampoco sé cómo decirle a ese tipo de música, es decir ellos me dicen que soy raro, porque no paso tiempo con ellos y he y sí que soy raro pero en si no es una mala relación pero está bien.

Entrevistador: Sí y antes, ¿antes cuando estabas más pequeño en tu infancia cómo era la relación con ellos.?

J.P: heee pues también era una buena relación, pero, pero digamos que tenías conflictos debes en cuando porque como que me obligaban haa, como yo era más peque entonces me obligaban a ir a a los viajes, que ellos hacían haaa de vacaciones, pues a mí no me gustaba yo me la pasaba quejándose de todo el viaje cómo que ¿cuándo íbamos a llegar a la casa? ¿Cuándo vamos a llegar a la casa? Ya no quiero estar aquí y entonces era como que teníamos peleas si osea como que me castigaban, como usted no va a usar el computador hoy o no seque o no va a usar la play porque pues supuestamente estamos pasando tiempo en familia y que no sé qué y pues a mí no me gustaba pero me obligaban porque era muy joven pero no nada más de eso, ósea no teníamos peleas así duras que uno diga mejor dicho no no pero si así era la relación

Entrevistador: ¿Y la relación con tu con tu hermana?

J.P: Con mi hermana la relación es como muyyyy bueno depende digamos si yo me la llevaba bien con ella, digamos que ella me tapaba hee que yo me la pasaba en el computador, mucho tiempo porque como mis papás estaban trabajando y mi hermana era la única que estaba en la casa, entonces digamos que yo me la pasaba en el computador hay digamos unas doce quince horas ella no me decía nada porque pues, porque pues si no tenía por qué decirle nada a mis papas, a menos de que ella se enojara y por algún motivo les dijera no es que Joan estuvo ahí metido todo el tiempo y entonces ellos se ponían bravos conmigo porque mi hermanaaa si ósea la relación que ella y yo teníamos era más que todo de cómo estuviéramos en ese momento osea si nos llevábamos bien osea no pasaba nada si nos llevábamos mal ella pues me delataba con mis papas diciendo él estuvo 20 horas en el computador.

Entrevistador: Entonces cuando tú dices que tus papás estaban trabajando, cuando tu digamos comenzaste con el juego ellos ¿ya se encontraban trabajando oo estaban allí en la casa?

J.P: Mmm pues desde que yo me acuerdo ellos siempre han trabajado, entonces ellos nunca se daban cuenta entonces sí, yooo ellos se iban a trabajar yo llegaba del colegio, yo llegaba como a las 12 de la tarde y pues ellos se encontraban trabajando pues ahí, yo me sentaba en el computador hasta las seis de la tarde y ahí es cuando llegaban mis papas y pues yo seguía ahí y ellos me daban la comida y yo iba a comer, luego volvía al computador ellos se iban a dormir, yo me quedaba hay en la noche y mi mama pues digamos que me decía que no me quedara tanto tiempo, pero pues yo me quedaba ahí hasta las dos tres de la noche, pues digamos que ella se despertaba a no se digamos que tomar agua o algo ee y entonces digamos que yo meee yo apagaba el computador rápido y me escondía para que ella no se diera cuenta de que yo estaba en el computador, heee muchas veces si me descubrió y me regaña y pues algunos días por eso me quitaba el computador o la play, entonces si mme si ella ya estaba trabajando.

Entrevistador: ¿Y alguna vez has compartido con ellos con tu hermana o con tu mamá, han jugado, en los videojuegos?

J.P: mmm solo cuando yo era pequeño he jugábamos todo en la play, pero pues ya después de eso ya no porque ha pues ellos trabajaban mi hermana estudiaba, entonces ello no digamos que no compartimos mucho tiempo y cuando ellos querían compartir tiempo conmigo pues digamos que yo no quería hacer lo que ellos querían hacer y ellos tampoco querían hacer lo que yo quiero hacer, entonces noo no compartimos tiempo por eso.

Entrevistador: ¿Y tú dices que cuando estabas hee más pequeño, hee digamos a qué edad?

J.P: uuy yo creo que desde las ocho hasta los once por hay

Entrevistador: Hee ¿y en cuanto digamos en cuanto al estudio cuando pues te encontrabas en la escuela hee digamos tuu hee con los deberes con las tareas hee como hacías.?

J.P: Mmmm pues en realidad yo no hacía tareas óseas digamos yo me ponían hee, haga esta tare sí Yo no la hacía y cuando llegaba a el colegio hee la profesora me colocaba una nota en el cuaderno pues yo la arrancaba yo cogía el cuaderno y cruj arrancaba la hoja para que mis papas no se dieran cuenta (Risas). Pero pues nunca me fue mal en el colegio porque ósea aunque yo no hiciera tareas en la casa yo siempre ponía cuidado y pasaba las evaluaciones ósea no pues no tenía que hacer tareas porque digamos que pasaba al ras siempre entonces no no tenía que hacer tareas y las notas mis papas no se daban cuenta porque yo arrancaba las notas a menos en digamos que en los finales de periodo cuando les echaban todo el cuento de que su hijo no hizo estas cosas bla bla bla, pues me regañaba mi mama pue pero puecss como que uno se lleva la rutina no pues como fueron once años de colegio entonces siempre fue como la rutina de todos los periodos, entonces pues no que su hijo no hizo tareas y mi mamá me decía que si prometía que yo iba a hacer la tarea la siguiente vez, pero pues yo no las hacía pues igual pasaba, entonces realmente no afectaba mucho que no hiciera tareas porque igual pasaba las materias.

Entrevistador: ¿Ha sido bueno y la relación con tus compañeros en la escuela?

JP: Mmmm yo siempre fui como el que pasaba desapercibido en el colegio, porque no me gustaba llamar la atención, si me gustaba quedarme quieto en mi en mi puesto, sentado y pasar desapercibido sin que nadie me viera hee digamos que veces cuando hacían trabajos en grupo a veces si me quedaba de última ósea como que, como hay el que nadie elige pero pues eso realmente no me afecto mucho porque pues yo comencé como a socializar, charlando de a poquitos, entonces pues ya tenía mi grupito de dos tres personas, cuatro personas entonces ya no pasaba eso de como

deee de que de osea yo no pasaba como Bull ying por decirlo así simplemente me la pasaba con mis tres cuatro compañeros y ya yyy digamos cuando a veces hacían clases de educación física que nos ponían a hacer hay ejercicio o a jugar fútbol o todo eso pues a mí no me gustaba yo prefería quedarme sentado porque es que no se siempre detesto el fútbol y ee los deportes nunca me gustaron no sé.

Entrevistador: ¿Bueno y tu pues tus compañeros también realizaban ese tipo de actividad ee jugaban en play?

J.P: Eeee mmm creo que si osea no estoy seguro osea es que los planes que ellos hacían eran más de salir yyy y jugar afuera o caminar algo así o ir al parque no se eee pero pues como yo llegaba a la casa yyy y me ponía a jugar pues no me daba cuenta de lo que ellos hacían pues yo estaba en mi mundo entonces pues a mí no me importaba lo que ellos hicieran pues yo llegaba a mi casa y ya sii ,como ee son dos mundo aparte y la casa y el colegio digamos si estoy con mis compañeros yaa llego a mi casa y ya y ellos no tiene nada que ver hay ni nada.

Entrevistador: Pero ¿salías con ellos a algún lugar?

J.P: Amm solamente en grado once en el último año, digamos que hasta si hasta decimo yo no hacía nada digamos que yo salía de mí del colegio a la casa y ya, pero los último años si digamos que yo iba a las casas de ellos jugábamos en el computador o en la play que ellos tuvieran en la casa de y o a veces veíamos una película y digamos que ya después como que ya, ya comenzaba a salir con ellos aaa al parque o algo así eee pero ya después cuando se acabó el año y dejamos de vernos pues volví a mi rutina de estar en el computador en la casa.

Entrevistador: Bueno en un momento me referiste que tus padres digamos no les gustaba hacer lo que tú querías si lo que a ti te gustaba, entonces a qué a qué te refieres, cuando dices que a ellos no les gustaba hacer lo que tú querías hacer.

J.P: Eee si si digamos que a mí me gusta mucho jugar, pero me gusta jugar como de buena forma si osea digamos si yo estoy jugando un juego, digamos que tenemos que ser buenos en el juego paraaa, para lograr los objetivos ¿sí? Entonces digamos si yo, si yo quería jugar con mis papas ellos no sabían entonces eso me aburría que ellos no supieran y no querían entonces ellos no ni sabían jugar ni querían jugar lo que eee los juegos que me gustaban entonces por eso tampoco pasaba tiempo con ellos.

Entrevistador: ¿Bueno y en cuanto a las relaciones digamos con tus amigos eee en la actualidad ee sales ee compartes con ellos?

J.P: mmm pues eee los amigos del colegio eee como que se olvidaron si Salí del colegio y pum se fueron porque pues digamos que nadie volvió a escribir y y eso solo digamos que nos vimos por hay unas dos o tres veces después de que salimos y ya y como que a veces hablamos por ahí en internet pero no no así que yo diga que son mis amigos ni nada sino que son más conocidos uno a veces charla por ahí con ellos en el internet ee pero digamos que mis amigo ahora son personas que conocí en los juegos que un está jugando y digamos uno empieza hay a hablar y luego uno se agrega a charlar con ellos ee e digamos yo uso un programa que se llama discord que es para hablar y entonces es más que todo enfocado a los videojuegos ósea uno charla mientras juega, entonces ahora digamos son más que todo en el internet digamos que todas la noches, bueno la mayoría nono, no todas eee digamos que nos conectamos y jugamos mientras charlamos no jugamos digamos que nos conectamos a charlar eee hola que tal que hace eee no yo estaba probando este

juego yyy haaa que chévere no sé qué bla bla bla y bueno digamos queeee esos amigos los conseguí si por a través de los juego y también como por Facebook, no se eso fue como muy raro si como que eee yo conocía gente, que ellos conocían a esa gente y no sé cómo terminamos hablando a través de Facebook y de los juegos entonces digamos que a veces también salimos con mis amigos de internet eee porque son de aquí de Bogotá también entonces digamos que digamos que hay un evento haa de vez en cuando no se digamos el sofá o una convención de videojuegos y nos preguntamos que si queremos salir halla a dar un vuelta a jugar no se entonces si yo salía de vez en cuando, Sali pues porque digamos ahorita estamos en cuarentena y no pues no ya no se puede bueno pues ahorita ya está como regresando todo pero pues si antes de la cuarentena yoo estaba saliendo digamos cada dos meses cada mes a ese tipo de lugares con mis amigos de internet o una vez hicimos planes de ir a la casa de alguno, para jugar ver anime ooo para ir haciendo varias cosas como jugando juegos de mesa oo comiendo

Entrevistador: ¿Listo entonces digamos ee en cuanto a los juegos cual es el juego que más te gusta a ti?

J.P: Eeee el juego que más me gusta se llama League of Legends es un juego muy conocido el que más juegan, pues es un juego muy divertido no sé digamos que un poquito repetitivo, pero no mucho eh digamos que tiene mucha variedad de personajes entonces nunca se hace aburrido porque siempre estás viendo algo nuevo y si siempre estás viendo al nuevo entonces no se hace aburrido.

Entrevistador: ¿Entonces a qué te refieres cuando digamos que buscas algo que te anime?

J.P: ¿cómo así otra vez no no no entendí?

Entrevistador: ¿o sea ee en cuanto a los juegos sí? Que tú dices que buscas esos juegos que que como que te animen

J.P: Mmmm no yo no dije eso creo que te referías a que yo dije que veía anime con mis compañeros o sea manga.

Entrevistador: ¿ok ah ok entonces cuéntame qué es lo que tú sientes cuando estás jugando?

J.P: Mmm me siento como osea siento como que eee se me olvidan los problemas eee por decirlo así, eee pues no es que tenga muchos realmente pero como que aaa no se hace que me sienta bien, no sé cómo que no tengo que pensar en eso ahora y como soy bueno, entonces como que me va bien en el juego, entonces digamos que voy ganando y pues también me siento bien ee pues si no se no sabría que decir realmente cuando juego me siento muy bien, entonces es como que me gusta la sensación de estar jugando.

Entrevistador: ¿Y cuál es el tipo de juego que más te gusta, el de competencia y el de combate?

J.P: Sí me gustan los juegos de competencia, me gustan los juegos de competencias porque no se es que siento que soy muy competitivo ósea, pero en el juego claro porque ha digamos que hee no se no sabría cómo explicarlo, es que como que tengo no se una, como que tengo como talento no se una habilidad para los juegos entonces ee estar jugando contra alguien y derrotalo pues se siente sí, osea es que soy como muy competitivo realmente, mis juegos favoritos son donde una persona se encuentra contra otra.

Entrevistador: ¿Cuándo tú dices se siente bien osea explícame un poco más de eso a que te refieres?

J.P: Mmm digamos que está en un juego de luchas ehh pues tus derrotas al otro y sientes la satisfacción de haber ganado de haber ganado sí y ya y no es mucho más que eso es como que sentir esa sensación de derrotar a alguien.

Entrevistador: ¿pero todavía existe algún interés por el tipo de juego de mesa?

J.P: Eeee como

Entrevistador: ¿todavía existe algún interés por el tipo de juego de mesa?

J.P: Digamos que cuando yo era pequeño me gustaban los juegos de mesa y yo les decía a mis papas que jugaran, que jugar con migo si pero pues ellos andaban muy ocupados o no querían entonces yo de tanto insistir que jugáramos que jugáramos que jugáramos, pues digamos que ellos noo digamos que yo ya no les insistí más y me puse digamos que a jugar yoo en internet ya con varia gente y listo, no no no ya no volví a jugar juegos de mesa pero si me gustaban mucho

Entrevistador: ¿y qué tipo de juegos de mesa te gustan o te gustaban?

J. P; Las damas chinas en el ajedrez y cosas así, no me gustan los juegos de azar que ellos juegan como parques e oo cartas porque se gana por suerte y no por el uso de habilidades, ganar por suerte eso no es ganar.

Entrevistador: bueno y en este momento digamos cómo es esa relación con, con tu familia con tus padres con tu hermana

J.P: Eeee pues mmm digamos que yo me levanto y bajo a desayunar y pues mm charlamos pero, como dee realmente no estoy consciente de que charlamos pero solemos charlar en las mañanas

cuando desayunamos y en la tarde cuando almorzamos eee como una media hora y ya osea no sé cómo que tal les ha ido o es que esta persona hizo tal cosa osea como chismes no sé , pero pues no no solemos hablar de cómo chismes no sé pero pues cuando ellos pasan tiempo en familia pues yo no estoy hay digamos que se ponen a ver una película y me dicen pues que si quiero ir a ver y yo monino pues no quiero y entonces me voy pa mi cuarto

Entrevistador: ¿Y entonces cómo es esa comunicación entre ustedes o sea es constante?

J.P: Mmmm yo diría que ose es constante, pero nooo no no que no tanto ósea como que charlamos un poquito, pero pues como lo necesario osea que tienes hambre está bien ¿necesitas algo? Y ya no ósea no es tan profunda que uno diga no es que le voy a contar a mi mama que es lo que hice hoy que hice no sé qué cosas no no digamos que solo lo, suele ser más que todo si las necesidades básicas yy y alguna que otra ee conversación pequeñita y ya no no es muy profunda.

Entrevistador: ¿Bueno y tú compartes tus problemas con ellos tus emociones?

J.P: ee no no no no no me gusta hablar realmente de eso con nadie ,a mis amigos digamos que sí les puedo llegar a contar pero a mis papas no no no no me gusta, como que siento que el contar sobre mis cosas es solo para mí, no sé yo podría decir que que prefiero tratar de solucionar el problema por mí mismo y guardarme las emociones para mí y prefiero que nadie se entere de mis cosas ósea son solo para mi yaya no me gusta contarle los problemas a mis padres ni nada de eso.

Entrevistador: Eee digamos que bueno hablando un poco sobres eso osea sientes, bueno no sientes la necesidad de contarles a ellos, pero explícame un poco digamos acerca de cómo del por qué o a qué se debe

J.P: Mmm no realmente no me da la necesidad como de contarles porque yo creo que es como, el que no se, es como que contar el problema es como que tú también lo haces parte de la otra persona ¿sí? Entonces no por eso no me gusta contar problemas porque es como, como repartir el problema si decir como que mira ahora tengo este problema ahora, ahora también es tuyo (Risas) ayúdame, nono prefiero tenerlo para mí mismo y solucionarlo yo mismo, no se no me gusta no me gusta como expandir mis problemas a los demás por eso como que si, como que no me gusta osea no no me gusta agobiar a las personas con cosas mías no.

Entrevistador: ¿Pero tu sientes que ellos digamos te apoyan? ¿Sientes un apoyo por parte de ellos?

J.P: Ee si si si ellos me apoyan mucho, bueno mi mama más que todo porque mi papá digamos que osea como que nos da las cosas pero como que no hablamos tanto, bueno con mi papa más o menos pero bueno como que normal digamos que es el típico papá que casi no le pone cuidado a los hijos porque porque normal como que el papa es el que trabaja y la mama es la que le pone a uno cuidad cuidado en todo, ¿oye tienes problemas bla bla bla cuéntame? Digamos que mi mama me puede hasta acosar para que yo le cuente mis problemas, pero pues igual yo no sé los cuento porque no me gusta, digamos que mi mama me apoya mucho mucho, mi papá también, pero pues digamos que no me gusta compartir mis problemas

Entrevistador: Bueno y en cuanto a la parte digamos afectiva tu sientes digamos el afecto por parte de ellos ee digamos que ¿ellos expresan su sentimiento hacia ti demostraciones de cariño y amor?

JP: Sí sí aquí a veces si ellos me quieren mucho y yo también a ellos o sea si ellos me quieren mucho y yo también a ellos, pero a mí tampoco me gusta como expresar mucho, me da una

sensación como de escalofrío como que ahahaha no sé, que si nos queremos mucho pero como que no me gusta tanto así demostrarlo y me da como repelús no se

Entrevistador: ¿Si tú me habías comentado que tenías digamos unos sobrinos como es la relación con ellos?

JP: Mmmm ush es fea porque pues no no es que sea fea porque son mis sobrinos y pues ahí están y los quiero pero pero pues es que están muy jóvenes ósea tienen como cinco y seis años y pues el niño pequeño tiene como tres años y la niñas pequeña tiene como siete y es que hacen mucho ruido y entonces eso es muy feo, es horrible osea eso es inaguantable entonces no digamos que yo prefiero irme para mi cuarto osea digamos que antes yo sí veía algunas películas con mis papas y a sí digamos que yo salía con ellos debes en cuando, pero cuando llegaron los niño ya no me dan ganas para nada he de bajar ni ver una película con ellos porque es que los niños se la pasan haciendo ruido pero ese ruido tan fastidioso que uno dice no yo no quiero estar aquí, entonces desde que los niños están aquí pues mis sobrinos yo ya no casi, ósea eso ha cortado más la relación con con mis padres y mía de pasar tiempo con ellos porque pues hacen demasiado ruido y no me gusta es insoportable la verdad.

Entrevistador: Bueno quisiera que me contaras un poco tú, tú me manifestaste que de que a veces digamos estas jugando y digamos como que no tienes esa noción en el tiempo osea no te das cuenta de que hora es si ya amaneció si esta de noche, entonces digamos e cómo ha influido eso en la parte de tus sueños.

JP: Mmmm uy si digamos que mi sueño siempre se ee digamos que mi sueño es una locura total si digamos que a veces yo me podría levantar a las dos de la tarde a veces me podría acostar a las

6 de la mañana otro día digamos que me puedo levantar a las 8 pm y dormirme a las 12 de la de la mañana osea eso en un caos total mi horario de sueño puede estar como sea realmente ósea, cuando estoy estudiando más o menos se arregla porque pues, claro que tengo que ir a la universidad y a la casa pero cuando no estoy estudiando cuando estoy de vacaciones eee eso es un caos total si eee como ya te había dicho sí digamos que por culpa de los juegos porque en realidad es mi culpa pues se cómo que se descuadra mucho mi sueño como que prefiero seguir jugando entonces , como que sigo jugando entonces ya se va corriendo el horario entonces una vez me dormí muy tarde y ahora al siguiente día me despierto muy tarde y cada vez se va corriendo entonces termina un desastre total.

Entrevistador: Bueno tú dices que te cansas si y ¿entonces qué otras cosas has llegado a sentir, en cuanto a.... pues por el horario de sueño o por lo que estas digamos jugando?

JP: Eeee pues digamos que físicos sería pues por el dolor de espalda más que todo, como que uno estar tanto tiempo jugando ya le duele a uno como que las espalda y haaa es feo como que un permanente dolor de espalda que uno noo que mamera, pues realmente como no me gusta hacer ejercicio es como difícil para mí arreglar ese tema en vivo con el dolor de pues me duele la espalda, pero no quiero hacer ejercicio porque como que no tuve la costumbre pues es difícil tener la costumbre de algo que uno nunca tuvo, entonces pues sería así como el pues los dolores físicos así como de espalda de cuello incomodidad por, por eso porque nunca tuve la costumbre de hacer ejercicio.

Entrevistador: ¿Entonces cuando sientes esos dolores de espalda en el cuello que haces en esos momentos?

JP: Eee digamos que me pongo haa a estírate como que así (Estira los brazos no sé cómo, ee si varios ejercicios de estiramiento porque como pues ya es como inaguantable me pongo a hacer ejercicio no ejercicio en si sino solo estiramiento o también tomar pastas contra el dolor y ooo también subir a bañarme y estirarme hay también en la ducha para que se quite el dolor o también me acuesto en la cama para descansar la espalda.

Entrevistador: ¿Y cuántas horas duermes más o menos?

JP: Eeeee depende digamos si yo estoy estudiando me acosté muy tarde y tengo que levantarme temprano digamos que fácilmente podría no dormir en ningún momento y podría irme así cansado y entre materias digamos entre huecos que pues es el tiempo en que no hay clase digamos pues hay podía dormir o digamos que podía dormir también una o dos horas si no me acosté tan tarde oo tres o cuatro o cinco bueno depende ósea no sé cómo ya te dije es un completo desastre podría no dormir nada cómo podría dormir ocho horas o como podría dormir doce horas y ya.

Entrevistador: ¿Y en cuanto a la parte digamos de la alimentación?

JP: Mmm antes yo comía muy mal digamos muy muy mal, digamos que antes no desayunaba nunca, nunca, nunca, nunca, desayunaba porque pues siempre salía tarde a las cosas que tenía que hacer, entonces no desayunaba oo a veces ni siquiera almorzaba porque pues mi alimentación veces estaba como que tan mal que yo no sentía hambre entonces como que yo no desayunaba, tampoco almorzaba y por ahí como que tomaba una gaseosa y ya con eso quedaba y luego pues llegaba a la casa a cenar entonces la alimentación era un caos total porque pues digamos que ahora mi mama me pone más cuidado como que uste como está comiendo, bla bla bla entonces digamos como que ahora tengo más un orden, esta última cuarentena si he comido has tres comidas ee del

día pero antes sí como que era más complicado nunca desayunaba y a veces como que ni siquiera nunca almorzaba.

Entrevistador: Bueno tú me dices que desde que está el problema digamos de pandemia tú has estado en tu casa y muy poco sales ¿sí? ¿Entonces cuánto tiempo puedes durar encerrado en tu casa o en tu habitación más o menos?

JP: Mmmm pues no se realmente como que aquí a mí me gusta estar acá en mi habitación en mi computador es que yo no veo un límite ósea que yo diga como que ya me estoy usshh ushhh no sé yo creo que yo podría estar fácilmente hasta tres meses sin salir o y digamos que y si tuviera que salir pues salgo solo una rato porque digamos que en este ambiente me siento muy cómodo entonces no como que no me da el desespero de querer salir. Control.

Entrevistador: ¿Entonces como que bueno tú dices que sales un rato y sientes esa necesidad de querer volver entonces ósea que es lo que sientes en ese momento?

JP: Umm como desespero de ansiedad no sé cómo de quiero volver a mi cuarto osea, quiero estar en el lugar donde me siento bien es un desespero un desespero muy muy grande osea no se osea digamos que tus sales, con tus amigos y la están pasando bien y gradualmente de a poco hee como que me empieza a subir la ansiedad, quiero volver quiero volver hasta que yo ya no aguanto, porque no yaaa quiero irme quiero irme a mi cuarto cuarto.

Entrevistador: ¿Bueno, pero es exactamente al cuarto o porque o pues?

J.P: ¿Eeee pues como así?

Entrevistador: ¿No me entendiste, digamos tu sientes esta ansiedad por estar digamos en tu cuarto que te sientes cómodo, pero es esa necesidad por estar en la habitación en tu cuarto o porque ósea?

J.P: Mmm si digamos que es la necesidad de estar en mi habitación digamos en donde pueda hacer lo que yo quiera sí Sin que nadie me vea sin que nadie me escuche si nada solo yo mismo yo solo y pues en mi cuarto también aparte de estar en el computador también escucho música, también toco mis instrumentos musicales que tengo en mi cuarto, me gusta estar aquí haciendo mis cosas o leyendo un rato a veces, pero si me gusta estar aquí solo es es divertido no se me gusta estar acá me gusta, identidad.

Entrevistador: ¿y cuánto tiempo dedicas digamos a leer?

JP: Eeee pues es que no yo no tengo horarios en sí de nada, entonces digamos que a veces si yo estoy leyendo algo y me intereso mucho pues digamos que me lo puedo leer de corrido así completo digamos no sé qué yo digamos por casualidad leí un pedacito hay de un libro por tal motivo digamos que me lo puedo leer todo el mismo día y ya después lo volveré a leer en cinco meses por ejemplo, entonces como que todo depende de lo que yo esté haciendo, digamos que algo me entro que yo diga uff quiero terminar de leer ese libro, quiero terminar de ver esa serie o quiero terminar de hacer esto pues lo hago, como lo más seguido posible si, digamos por ejemplo si yo estoy viendo una serie también y me enganche y la serie tiene digamos 100 capítulos digamos que yo me los ve todos seguido así, me dure tres días de malos hábitos así sin dormir y que este yo viendo, viendo, viendo, yo me veo esos 100 capítulos.

Entrevistador: Bueno digamos que ya hemos hablado un poco de la relación con tus padres con tu hermana con tus sobrinos y la relación digamos como tal con tus primos ósea con familia pues tíos.

J.P: Eeee pues no realmente no tenemos una relación así ósea es que ni siquiera nos hablamos es como que sabemos que existimos para nada más si así tal cual.

Entrevistador: ¿Bueno hay algo que quisiera preguntarte, cuando tú te referías a que cuando estaba con tus amigos y tenías esa necesidad de estar en tu cuarto, a que te refieres que sientes cuando dices que ansiedad?

J.P: Mmm pues sería como el desespero no, sé no sabría explicarte lo que siento en realidad como que uno siente algo en el estómago si como si fuera vértigo y pues como que uno empieza a sentirse cansado de la mente como que ya no quiero estar aquí quiero estar en mi cuarto, sería esa como la sensación en sí que sentiría yo.

Entrevistador: Cuéntame un poco sobre ese significado que tienes sobre los juegos.

J.P: Mmmm no realmente no entiendo la pregunta.

Entrevistador: ¿Ósea que es para ti jugar, si esas experiencias que has tenido con los juegos?

J.P: Mmm pues no se la verdad ose pues a mí me gusta mucho jugar, pero pues si no le doy, así como un significado muy especial ¿, simplemente es algo que me divierte mucho y ya no se realmente que decir en esa pregunta?

Entrevistador: ¿Qué aspecto ves en ellos?

J.P: Digamos que me gusta mucho como el arte que de todo lo que es un video juego si como que me gusta digamos como que los dibujos el hecho de pensar como lo hicieron como están programados y la comunidad que se arma allí porque a veces hay como foros o en internet videos sobre tal o x juego, entonces uno se entretiene mucho hay, es como si fuera un mundo no se es como cuando tu lees un libro y te metes mucho en la historia pero pues con un video juego.

Entrevistador: ¿Cuál es la importancia de los juegos para ti?

J.P: Yo creo que es por, yo creo que da una facilidad, da una facilidad, como de socializar con otras personas personas, pero pues a través de un videojuego o sea no tengo que estar hay en frente de alguien pensando que va a decir de mí, se simplemente jugamos y a o sea no es algo así que me ponga en una situación fea de la vida así en persona.

Entrevistador: ¿Y lo que más te atrae de esos juegos son digamos como tal jugar o hacer las relaciones con otras personas?

JP: Mmm antes me gustaba más jugar solo ósea antes yo jugaba solo más que todo, pero pues cuando conocí los juegos entre persona, online entonces, pues no sé cómo que ninguna es prioridad las dos son importantes, ósea como que yo puedo juega unas semanas solo, pero, pues la otra semana si juego con varias personas y así si no, no hay prioridad sobre la otra.

Entrevistador: ¿Tú me dijiste que te gustaban los juegos por competencia tú has ganado premios?

J.P: Premios dinero si, en dinero, digamos que en dinero he ganado por hay un millón de pesos jugando o sea en productos, que median productos y yo los vendo, digamos que ya he ganado un millón pesos y también he ganado varios teclados y varios mouses ya, y si eso.

Entrevistador: ¿y a ti te gusta estar más físicamente con las personas o mejor mediante el contacto pues por medio del juego.?

J.P: Eee pues no se realmente como que creo que osea cuando voy con mis amigos del internet fue como muy raro si como que uno se siente no sé cómo extraño no sé decir cuál sería la sensación pero digamos ya cuando volvía salir con ellos en otras ocasiones como que ya sesenta normal, pero pues nono no preferiría...o pues si creo que preferiría estar en internet ,pero pues también me gusta estar con ellos de vez en cuando en persona pero pues si ee sería en internet la socialización que me gustaría.

Entrevistador: ¿y tú cuando estás en la universidad digamos también realizas este tipo de actividades?

JP: Eeee no porque no, no es que yo solo suelo hacer eso en mi cuarto porque es el lugar donde me siento cómodo ósea, digamos si es que igual en la universidad tampoco hay espacios que yo diga si vamos a jugar ee alguna cosa entonces nonono solo en mi cuarto.

Entrevistador: ¿Y cuál es la relación con tus compañeros de la universidad?

J.P: Mmm a es muy de compañeros (Risas) osea digamos que solo para trabajos y ya nada más no nada más fuera de eso.

Entrevistador: ¿Qué motivaciones te llevaron a jugar a esta en la parte online?

J.P: No ninguna era más que todo como él no sabe qué hacer, o sea no me gusta jugar futbol, no me gusta no sé cómo que era la opción más como la que estaba hay como la de, como la que por descarte, digamos que no me gusta socializar con mi amigos, no me gusta hablar mucho con mis

papas e no hay mucho que hacer pues nada juguemos en el computador o no hay nada juguemos y ya.

Entrevistador: ¿y académicamente actualmente en la universidad cómo vas?

J.P Eee pues como regular ee no me puedo dar el lujo de no hacer trabajos ya, pues los hago, pero regular osea no le dedico tanto tiempo a hacer trabajos porque igual tampoco tengo la costumbre de hacer trabajo entonces como que me rompe la cabeza estar haciendo trabajos y trabajos, pero pues no voy bien, pero tiempo voy mal.

Entrevistador: ¿Y tú sientes que el uso de videojuegos influye en tu parte académica?

J.P Mmm no creía, pues en mi caso sí, pero yo creo que es más que todo por las costumbres que uno adquiere cuando es pequeño, porque digamos si a mí me gustan muchos los videojuegos, pero yo nunca tuve como un horario ni una costumbre de hacer trabajos, pero no es por culpa de los videojuegos digamos si no tenía un horario, como que no tenía un control si, entonces noo, no es por eso no es por los videojuegos.

Entrevistador: Pues mira considero que en este momento podríamos dejar la entrevista hasta aquí, pues requerimos de otra sesión no se si tu cuentas con la disponibilidad para poder hacer otra entrevista.

J.P: Sí sí podría.

Sesión # 2

Entrevistador: P.P

Fecha: 25 de octubre de 2020 - 12:30 pm

Segunda sesión

Entrevistador: Bueno, entonces estábamos hablando, eee, la última vez de tu parte académica, eehh, ahí nos habíamos quedado. Entonces tú decías que nunca tuviste un horario, eehh varias veces durante la entrevista lo mencionaste, y dices que no tenías un control. Entonces quiero que me hables acerca de, de eso. ¿Tus padres nunca pusieron normas? Digamos a pesar de que no estaban trabajando no, no te establecieron como un control, un horario, o digamos los fines de semanas cuando ellos estaban, ¿cómo, ¿cómo era eso?

J.P: eehh, pueees, pues como mis papás estaban trabajando, pues yo ya lo había explicado, como ellos no se daban cuenta que yo no tenía malas notas, porque pues ellos se iban y cuando volvían, y yo arrancaba las hojas del cuaderno de las malas notas, pues entonces ellos nunca se daban cuenta de que, de que yo tenía un descontrol, entonces por eso es queee, que no tuve un control. Ellos no, no se enteraron básicamente.

Entrevistador: Y cuando ellos estaban en casa, digamos un fin de semana, ¿no establecían reglas, normas, horarios, eehh paraaa, hacer las tareas ohh quehaceres de la casa o lago?

J.P: pues eehh solamente el oficio, pero las tareas y todo eso, realmente noo, no no no, nop.

Entrevistador: ¿Y cuál era la forma en que te castigaban cuando discutían?

J.P: ehhhh, pues antes me pegaban, pero pues ahora cuando ya que estaba creciendo, pero pues, ya no me pegaban si no que me decían que me iban a quitar el computador. Entonces esa era como

la excusa más eeh, la que más más salía, como, si no hace tal cosa le quitó el computador, si no hace esto le quitó nel computador, si hace no sé qué blablablá le quitó el computador

Entrevistador: ¿Yyy, si cumplían con este, este castigo?

JP: eeeh, a veces, no recuerdo la verdad, eso ya fue hace varios tiempos, pero creo que sii, es que como igual se iban a trabajar después, entonces pues, eso ya dependía era de, de mi hermana.

Entrevistador: ¿ósea que siempre estuviste a cargo de tu hermana, eh, cuando estaban solos?
¿Osea nunca los dejaban a cargo de alguien más, de alguien que estuviera pendiente?

J.P: nooo, realmente eso casi no pasaba, osea alguna, alguna que otra vez, pero no no, por ahí mi abuelita, pero es que igual aas, como es, como es realmente tampoco le importaba a ella, entonces no realmente no, le ponía como el cuidado a mi hermana, pero pues mi hermana se iba a dormir, pues yo estaba ahí en el computador y ella no, tampoco le incomodaba (tosió).

Entrevistador: ¿y cuantos años tenía tu hermana, cuando, en esos momentos?

J.P: eeehh, no me acuerdo, como 5 años más que yo mm, digamos si yo tenía 11 ella tenía 16, si yo tenía 12 ella tenía 17, entonces sí, ya estaba en su adolescencia de, de 17 a 18 años por ahí, en eso tiempos

Entrevistador: ¿ósea que ella tampoco ponía reglas, oh oh límites de nada, no, no te daba algún tipo de órdenes o algo así como hermana mayor?

J.P: ¡no!

Entrevistador: y cuando en los momentos en los que no te dejaban jugar, o no podías jugar por alguna razón, o porque se iba el internet, o te interrumpían, ¿qué sentías?

J.P: ¿Ehh cómo? se corto

Entrevistador: que en los momentos en los que no podías jugar, porque se iba el internet o porque no te dejaban, o porque te interrumpían, o por alguna razón, ¿qué sentías?

J.P: eeeh, pues... molestia, molestia, como ganas dee, pues generalmente si, uno como que se molesta y golpea el mueble y el computador, como con el puño, como que aass, esta guevonada se, se cayó o se fue la luz, pues uno siempre se molesta, realmente ahorita eso también eso ocurre, digamos a uno se le va el internet, o se va la luz, y no puede pues as, ¡maldita sea! Eehh, pues si, esa era la reacción, digamos que, si me lo quitaban mis papás, ooh algo así. Pues eso realmente no pasaba mucho, si algo yo me molestaba y me iba para mi cuarto y ya, pero pues no, nunca fue así, algo muy grave

Entrevistador: ¿y cuando alguien teeee mmm, te interrumpía o, o algo? ¿O siempre has podido jugar tranquilo?

J.P: Ehhh, pues, siempre, creo que siempre he podido jugar tranquilo, eehhh si, nadie me molestaba, solo me decían como ey almorzar, algo así, yo decía, ahorita, y listo, no no me interrumpían, así enserio. Es que como antes yo no jugaba cosas online, entonces podía pausarlo yyy era lo que me pedían, entonces no no había problemas. En cambio, cuando comencé a jugar en línea, entonces me tocaba decir, esperen que ya voy pues, no puedo dejar ahí el juego, pue son se puede pausar, entonces no no puedo ir inmediatamente.

Entrevistador: mmmm, y eso era causa de discusiones, el no ir inmediatamente, o por parte tuya, que te interrumpieran, ¿te molestaba?

J.P: eeehh, pues a veces mi mamá se molestaba, pero ella entendía de que no podía ir inmediatamente, que no podía, pues si ella, o entendía, aunque a veces se molesta, pero noo, pero pues no podía hacer nada por que ella entendía que estaba en línea, siempre, no no no no, ¿pues se molestaba, pero no interrumpía.

Entrevistador: ¡bueno! Entonces ya que, que, pues que con ellos no hablabas mucho de sus emociones, de sus problemas... eeh que no te gusta hablar de tus problemas porque lo haces parte de otro, pero de las cosas buenas que te pasan, de tus emociones positivas, ¿hablas de alguien con eso?

J.P: eehh no, tampoco, no no no, no me gusta tampoco. Me gusta tener mis emociones para mí, y mis problemas para mí, y todo para mí, así digamos.

Entrevistador: ¿porque, a qué crees que se debe eso?

J.P: no sé.

Entrevistador: ¿sabes por qué?

J.P: yo pienso que realmente a las personas no le importa lo que a uno le pase, entonces no hay, no hay motivo para que uno exprese a lo se demás las emociones

Entrevistador: ¿Y los demás te expresan a ti sus emociones? Sus problemas

J.P: a veces, si a veces, y uno queda como aaahh, pues no sé, uno queda ahí como aaasshh, pues me está hablando de cosas que no me importan, entonces sii, es como bueno, ay no, normal.

Entrevistador: mmm, entonces no ofreces tu apoyo, un consejo, o algo o simplemente escuchas y ya

J.P: mmm, pues si, un consejo podía ser, pero de q realmente me importe , eso no eso no pasa, pero al contrario si yo contara algo pues realmente a la otra persona tampoco le importo, tal vez solo escuche y de un concejo pero pues igual, creo que igual eso uno no la va a necesitar, bueno yo no pienso que lo necesito realmente, osea si yo, yo soy el que tiene mis propios problemas, yo soy en , la persona más óptima para, para qué, para darme mi propio consejo, entonces no.

Entrevistador: aaahh bueno, tu mencionabas que, que con tu familia se querían, entonces, eehh por qué crees que se quieren, cuáles son esas demostraciones de cariño que hay entre ustedes o para ti que es querer, de pronto para algunas personas es diferente una demostración de cariño que para, para otras

J.P: eeehh, pues no, no sé ,toca pensar un poquito, eeehh, pues, mmmm, yo creería que, que es como por el tiempo que llevamos compartiendo, por el tiempo que llevamos compartiendo si, pues que ocurrieron bueno momentos yyy, entonces por eso creo que le tengo cariño , qué pues sí, siempre ha estado toda la vida conmigo, y pues uno recuerda que han pasado tiempos buenos, y pues uno por eso les tiene cariño y pues bueno, uno tiene charla con ellos pues si, por eso

Entrevistador: mmm bueno, yyy (silencio), perdón y que, y como son digamos la forma en que ellos expresan sus emociones, su alegría, su rabia, cualquier otra emoción como la expresan ellos, Con qué acciones o palabras.

J.P: mmm, pues mi mama eesss, looo expresa directamente, si ella está enojada, pues demuestra su enojo, o si ella quiere hablar con uno, y si lo quiere a uno pues ella lo demuestra directamente hablándolo, expresándose con palabras yyyy con sus gestos, yyyy mi papá pues, mi papa si esta bravo pues demuestra que está bravo pero si está feliz eeehh que digamos que nos compra cosas y ya (risas).

Entrevistador: mmm, ¿y su hermana como demuestra sus emociones?

J.P: eehhh, no sé, pues ella los demuestra con su actitud, generalmente y si esta brava, pues aaa eee, lo demuestra con su actitud horrible que tiene, y no nada más comunicación.

Entrevistador: mmm osea que, en general ehhh, la única que expresa palabras ehhh es tu madre

J.P: ¿sii?

Entrevistador: mmm si,

Entrevistador: y digamos al momento también debe, de que hay una discusión, no sé cómo la forma de disculparse con alguien con eehh, ¿si lo hacen?

J.P: mmm, sii ella lo hace

Entrevistador: ¿y tú papá y tu hermana y tú lo hacen?

J.P: eeehh, ellos nooo, ello se queda bravos hasta que el otro seda o se olvide del tema, y yo mmmm, es que yo realmente no ha, cuando no siento que deba disculparme, porque siento que no he cometido un error y cuando sí pues si si, si realmente si me disculpo, pero pues no sé, eso ya depende de la conversación, digamos si yo digo algo feo que a la otra persona la ofendió a mí no

me pareció ofensivo pues entonces pues yo no me disculpo (risas) son palabras y ya no y no tiene que ser algo que uno diga hay no discúlpeme por favor

Entrevistador: con tus amigos, eehh que es para ti la amistad o como es esa demostración de emociones

J.P: eehh pues sería como un buen ambiente de, pues donde no haya como problemas así que mmm no sé, es que con los amigos pues es que no sé, es que nunca me ha ido mal en eso mmm, pues no sé, si uno conoce a alguien y se llevan bien pues eso es todo, no no no, no es nada nada raro (risa), no se

Entrevistador: aahhh, mmmm y de qué hablabas cuando mencionabas que te gustaba el juego y los clanes que allí se formaban, ¿qué quieres decir con clanes?

J.P: eehh pues digamos que a veces uno está en un juego y pues como que se arman por grupos para, como para compartir, si también es como que uno tiene suuu grupo deee personas, no amigos porque pues a veces no son amigos, simplemente es otra gente, pero pues uno como que eehh seee junta con ellos, pues hacen como suuu, como suuu, pues no sé, como su reinado, no sé, cómo su grupo deee, para combatir sii, entonces eso es muy chévere porque pues uno como que se siente parte yyy compite contra los demás yyy gana cosas, cosas en el juego, porque pues es lo de la vida real, los torneo de la vida real son muy poquitos.

Entrevistador: y cuandooo, cuando ganas esos premios eehh de la vida real o el juego, ¿cómo te sientes? ¿eso es importante para ti? ¿es una motivación?

J.P: los del juego realmente nooo, por qué pues como son, entonces es como medio tontería, siiii, pero pues bueno es como que ahh bueno gane esto, chévere, pero digamos si son en la vida real, pues eso si es chévere, uno se siente bien por qué pues eso es dinero que uno consiguió

Entrevistador: ¿y has gastado tu plata real, para conseguir algunos beneficios en el juego?

J.P: mmm, solo una vez , pero muy poquito, osea en sí, digamos queeee, hay gente que le gusta personalizar toda sus cosas, que son de paga, digamos es como ponerle a un personaje eeh no se una máscara o un disfraz, se llaman como es qui sii, como trajes, mm mucha gente gasta mucha plata en eso, yo solo lo hice una vez y fueron como 10.000 pesos pero, pero no no más allá de eso porque igual me parece como un poquito tonto. Pero como era mi personaje favorito, pues lo hice, pero igual no fue mucho, igual de todo lo que he ganado he ganado más de un millón de pesos en premios, entonces no no, y también gano dinero de ese tipo, osea. Cuando a veces juego me dan es traje, entonces pues no tengo la necesidad de comprarlo, realmente.

Entrevistador: Y ese personaje del juego, es de alguna manera importante para ti, te identificas con el

J.P: ehhh pues, siiii, podría decir queeee

Entrevistador: se escucha entrecortado, no alcance a escuchar nada

Entrevistador: ¿aahh bueno... ya?

J.P: sí ya, bueno pues yo estaba diciendo que realmente no me identifico con él, pues ni siquiera es humano, pero pues me gusta el personaje, ehhh pues yo, pues yo compre un saco del también,

del, de mi personaje favorito y lo uso de vez en cuando, pero no, que me identifico con él no, pero me gusta mucho

Entrevistador: y digamos que características tienes eehh ese personaje para que te atraiga

J.P: Realmente no son características físicas y no, características ee pero es que no realmente no son características físicas, sino fueron las del juego, ¿qué tiene qué es un personaje que tiene como mi estilo de juego? ¿Qué es a distancia y que aguanta y que tiene daño entonces por eso más que todo?

Entrevistador: Y cuando te referías a que iban a convenciones con tu grupo de amigos que conseguiste. en el juego, convenciones a un evento que se llama sofá, foros Cuéntame un poco más acerca de eso que hacen ahí de qué se trata.

J.P: Lo que hacemos es simplemente pasar un rato, o sea, es simplemente del tipo de evento que se haga digamos a veces hacen. un evento deseese, es que bueno, a ver digamos, el videojuego que me gusta liague of Legends también tiene como su mundial de competir de que transmiten a veces hacen eventos de ir a verlo Como si fuera un partido de fútbol Por ejemplo a veces vamos allá a un sitio para reunirnos y pues simplemente lo vemos y ya, mientras comemos y discutimos sobre lo que pasa o simplemente vamos a jugar o a mirar a veces hacen eventos así también como al aire libre eventos como no sé., cómo explicarlo bueno recreativo ,así Como no sé has un traje improvisado de algún personaje con la basura que encuentres y ya son cosas así, eso es lo que hacemos.

Entrevistador: ¿y cómo te sientes en ese momento? Tú dices. qué cuando sales te da un poco de ansiedad y quieres volver al cuarto, pero en ese momento en esas convenciones con ese grupo de amigos que tienen los mismos intereses ¿cómo te sientes?

J.P: eeh, pues se siente bien como son las personas con las que uno habla regularmente entonces es, se siente chévere. pero pues si eso me pasa gradualmente Pero mientras se pasa el tiempo digamos que me gusta estar ahí como unas cinco seis horas y ya de ahí en adelante digo ya no quiero más ya necesito irme para mi casa.

Entrevistador: ¿pero eso es más por las ganas de estar en tu cuarto y jugar? o ¿hay algún tipo de incomodidad al tener contacto con la gente? ¿Por qué? tú decías que era una situación incómoda qué de pronto te miren, qué lo qué piensen de ti entonces, ¿qué? ¿pasa en esos momentos con las personas?

J.P: no no realmente no ocurre nada no, no ocurre nada, solo es que me dan ganas de volver a escuchar música duro a asaltar en mi cuarto estar en mi cuarto y expresarme Como yo quiera conmigo mismo eso es lo que me dan ganas.

Entrevistador: Aaaa bueno en cuanto al tipo de música tu mencionas que era música rara de internet quisiera saber un poco de eso a que te refieres con música rara y de internet

J.P: Eeh pues es música que nadie conoce o sea en la vida real que uno le diga mamá esto, no esas canciones son comooo, si es que son es como la cultura de internet básicamente, cosa se generó hay y se queda ahí que no conoce mucha gente, es como, soon , osea la música que yo escucho se llama vocaloid yyy es, son básicamente cantantes sintéticos ósea que no existen y que alguien que alguien los generó por computador y cantan, y pues casi nadie escucha eso.

Entrevistador: ¿Y hay alguien con quien compartas ese gusto por ese tipo de música?

J.P: No

Entrevistador: Bueno y en cuanto al juego que te dicen tus padres en relación con eso, tu me decías que tu madre ya ahora anda en casa y que, pues cuida como esa parte de alimentación tuya para que comas tres veces al día cómo es esa parte de del juego hay un control por parte de ella ahora hacia el juego, hacia los deberes de la casa o los deberes de la universidad.

J.P: eehh pues digamos que no mucho porque pues ella me dice pues, pues yo estoy en mi cuarto y entonces pues ella, yo ya estoy grande ya tengo 20 años, entonces ella me dice digamos, casi no me molesta realmente, solo me pide que lave la loza y ya, eso es lo más, como lo más crítico que tengo que hacer o si no ella se molesta, pero no no me molesta mucho, de vez en cuando me dice algunas cosas y es como si yo lo hago y ya se le olvida.

Entrevistador: O sea que es tu cuarto y tu cuarto para ti qué significa

J.P: eehh hay esa pregunta está muy, como muy muy general

Entrevistador: Que es tu cuarto para ti, como lo definir.

J.P: Hay no sé el lugar donde me siento bien y ya.

Entrevistador: Alguna persona de tu familia eeh digamos se queja por este por estar tanto tiempo encerrado, por este aislamiento, por estar tanto tiempo encerrado, en el computador, ellos creen que es algo buen o algo malo que piensan ellos.

J.P: Pues sí, pues mi mama es la que se la pasa quejándose de eso, pero pues hago no sé, pues ella se queja y quiere que yo salga, pero pues, pues si ella se queja y no le gusta que yo esté acá, pero pues, pues sí que puede hacer ella realmente a mí me gusta estar acá.

Entrevistador: aahh bueno esto sería todo muchas gracias por tu tiempo.

