

**LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LA DINÁMICA FAMILIAR DE LOS  
ADOLESCENTES**

**KATIA CECILIA ARDILA CASTILLO**



**Universidad Pontificia Bolivariana**

**Escuela de Ciencias Sociales**

**Especialización en Familia**

**Bucaramanga, 2021**

LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LA DINÁMICA FAMILIAR DE LOS  
ADOLESCENTES

KATIA CECILIA ARDILA CASTILLO

ID: 000407908

Proyecto de grado presentado como requisito para optar al título de:

ESPECIALISTA EN FAMILIA



Luz Yamile Flórez Orduz

Directora del Proyecto

Universidad Pontificia Bolivariana

Facultad de Psicología

Bucaramanga

2021

### **Dedicatoria**

*A Dios, por la oportunidad de escalar otro peldaño hacia el éxito profesional*

*A mi familia, porque fueron un pilar importante en mi formación académica*

*A la universidad Pontificia Bolivariana y los docentes que estuvieron presentes durante la formación académica, por acogerme como un miembro más de su familia y brindarme la oportunidad de seguir creciendo profesionalmente con sus enseñanzas.*

*A todas las personas que de una u otra manera estuvieron presentes en mi formación académica.*

*A mi mamá Ana Senaida Castillo García (QEPD), por darme la vida y alentarme siempre a luchar por mis sueños.*

## **Agradecimientos**

A:

Dios por regalarme el don del entendimiento y la perseverancia, por ser mi fortaleza y mi pilar, sin Él no habría podido cumplir el sueño de especializarme en familia. Gracias Dios por estar siempre presente en mi vida, acompañándome en cada paso que doy.

Mi esposo Wilson Rene Uribe Hernández, por apoyarme siempre en mis decisiones, y por entregarme su amor incondicional. Gracias por ser mi eje central.

Mis hijos Stefanny Briyith Uribe Ardila y Carlos Rene Uribe Ardila, por no dejarme desfallecer y alentarme a lo largo de mi vida profesional y personal. Gracias, hijos por ser mi todo.

Mi papá Carlos Julio Ardila Acevedo, por estar conmigo en las buenas y en las malas y por aportar a mi crecimiento personal y profesional. Gracias, papá por ser mi motor, el ejemplo a seguir.

La profesora Luz Yamile Flórez Orduz, por su dedicación y compromiso. Gracias por sus aportes y enseñanzas.

Mis Amigas de la parroquia María Reina de los Apóstoles, por animarme siempre y estar ahí para mí. Gracias por tenerme siempre en sus oraciones.

## Tabla de contenido

Introducción	8
Objetivos	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos	11
Marco Teórico	11
Familia	12
La dinámica familiar y los videojuegos	14
Los videojuegos	18
Factores que alteran la dinámica relacional por los videojuegos	21
Efectos negativos y positivos de los videojuegos	24
Metodología	28
Discusión de Resultados	32
Conclusiones	38
Referencias	39

## **RESUMEN GENERAL DE TRABAJO DE GRADO**

**TITULO:** LOS VIDEOJUEGOS Y SU INFLUENCIA EN LA  
DINÁMICA FAMILIAR DE LOS ADOLESCENTES

**AUTOR (ES):** Katia Cecilia Ardila Castillo

**PROGRAMA:** Esp. En Familia

**DIRECTOR (A):** Luz Yamile Flórez Orduz

### **RESUMEN**

Esta monografía permitió comprender los efectos del videojuego en la dinámica familiar de los jóvenes, para ello, se ejecutó una exploración bibliográfica de 132 documentos. Entre los principales hallazgos se estableció, que los efectos pueden resultar favorables o desfavorables dependiendo del acompañamiento parental y los criterios para la elección del videojuego al interior de la familia. Los estudios mostraron una estrecha relación entre los videojuegos y su influencia en la dinámica familiar de los jóvenes atendiendo a categorías como: la comunicación, el establecimiento de normas, nivel de participación, pautas de crianza, acuerdos, roles, límites, distribución de tiempos y análisis de los posibles riesgos. El estudio deja algunos indicadores para la prevención y el acompañamiento cuando existan casos donde el uso inadecuado de los videojuegos resulte conflictivo.

### **PALABRAS CLAVE:**

Videojuegos, familia, dinámica, adolescentes, influencia, efectos de los videojuegos, comunicación.

## GENERA SUMMARY OF WORK OF GRADE

**TITLE:** THE VIDEO GAMES AND ITS INFLUENCE ON THE FAMILY  
DYNAMICS OF ADOLESCENTS

**AUTHOR (S):** Katia Cecilia Ardila Castillo

**FACULTY:** Esp. En Familia

**DIRECTOR:** Luz Yamile Flórez Orduz

### ABSTRACT

This monograph allowed us to understand the effects of the video game on the family dynamics of young people, for this, a bibliographic exploration of 132 documents was executed. Among the main findings, it was established that the effects can be favorable or unfavorable depending on the parental support and the criteria for choosing the video game within the family. The studies showed a close relationship between video games and their influence on the family dynamics of young people according to categories such as: communication, the establishment of norms, level of participation, parenting guidelines, agreements, roles, limits, distribution of times and analysis of possible risks. The study leaves some indicators for prevention and support when there are cases where the inappropriate use of video games is conflictive.

### KEYWORDS:

Videogames, family, dynamics, adolescents, influence, effects of videogames, communication.

## Introducción

A través de la historia de la humanidad se han presentado cambios importantes en las dinámicas familiares, surgiendo nuevos mecanismos que han configurado un mundo avanzado y complejo; un ejemplo de ello son los videojuegos que actualmente representan una de las principales fuentes de entretenimiento modificando distintas esferas del desarrollo humano (familiar, social, cognitivo y emocional (Marco & Chóliz, 2014, p. 46).

Los videojuegos han incidido en los lugares asociados con las prácticas de entretenimiento, valores, religión, cultura, economía y vida familiar, especialmente en los púberes quienes han crecido sumergidos en el mundo de la tecnología (Huanca, 2011; Ameneiros & Ricoy, 2015).

En el contexto tecnológico de los videojuegos se han hecho comunes las preocupaciones de algunos padres de familia por el mal uso y las posibles adicciones que se pueden generar por la práctica de estas herramientas y su relación con las redes sociales;

Convirtiéndose en pieza vital de la cotidianidad de los jóvenes, trayendo consigo consecuencias en su forma de actuar, fundamentalmente, en la socialización e interacción con el otro, ya que están expuestos a riesgos innumerables que generan violencia, agresividad, ansiedad y erotismo (Lin & Lepper, 1987 citados en Ubaque, 2010, p.17).

Además, muchos de estos dispositivos se convierten en fuentes problemáticas de la crianza familiar y en algunos casos los padres tienen dificultades para ejercer el control, definir normas, poco intercambio afectivo y pobre comunicación haciendo más vulnerables a sus hijos (Serguienko, 2018).

En este orden de ideas, las indagaciones de Amaro y Yépez (2017) demostraron que los jóvenes son la población más afectada con el mundo tecnológico, debido al grado de

identificación y la dedicación de período excesivo al uso de estos, a tal punto que generan desatención en sus obligaciones académicas, desobediencia a sus progenitores, aislamiento de su mundo real, inhibición social con sus pares y efectos en el desarrollo emocional y psicosocial.

Por tanto, esta monografía tiene como fin comprender la influencia de los videojuegos en el ámbito familiar.

### **Planteamiento del problema**

Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) actualmente forman parte de la vida cotidiana. Estas se consideran los canales de socialización más potentes en el presente, que contribuye en nuevas maneras de relacionarse, de crear y acceder a un mercado variado, inagotable y omnipresente de contenido audiovisual (Arza, 2008).

A nivel Mundial, aparecen en el mercado muchos videojuegos y éstos no tienen un uso adecuado por parte de algunos usuarios, lo que ha conllevado a diversos problemas de adicciones y comportamientos desadaptativos. Lo anterior, ha suscitado líneas de investigación que apunta especialmente a la población infantojuvenil, necesitando información más actualizada y enfocada en diversos programas de prevención e intervención para los jóvenes y las correspondientes familias (Buiza, García, Guerrero, González & Hernández, 2017).

Por lo general, los púberes están mucho más familiarizados con el uso de las tecnologías y el desarrollo de las nuevas versiones de los videojuegos, existiendo dificultades por parte de padres y abuelos, también llamados inmigrantes digitales para el control parental, por tanto, han tenido la necesidad de ajustarse y aprender el manejo de estos dispositivos (Amavi, 2020, p.13).

La Asociación Española de Videojuegos (2019), señala que los púberes son quienes más acceden a dispositivos electrónicos, representando el 80% edades que oscilan los 6 y 10 años, una cantidad similar entre los 11 y 14 años con el 78% y entre 15 y 24 años el 66%.

Derivando problemas de adicción, y por ende alteraciones en el sueño, alimentación, aislamiento e incluso la desconexión con la realidad (Muros, Aragón & Bustos, 2013; Molleada, Diez, Izquierdo & Díaz, 2006; Etxeberria, 2008; Sánchez- Rodríguez, Alfageme & Serrano 2010; Díaz, 2006).

Por otro lado, se ha encontrado que los adolescentes con problemas familiares son más vulnerables al riesgo de generar adicción a los videojuegos, así lo demostraron Andrade y Moscoso (2019) al señalar que la “disfunción familiar aumenta 2.5 veces el riesgo de adicción” (p. 33). En este caso, los adolescentes creen que los videojuegos son el mejor escape a situaciones estresantes (Gonzálvez, Espada & Tejeiro, 2017). Y esta afirmación acarrea una conducta dependiente a los videojuegos que perturbará el estado de salud socio familiar (Buiza, 2018).

En contraste entre especialistas en el tema, algunos consideran que los videojuegos en esencia no son preocupantes, que representan una manera de entretenimiento y de nuevas enseñanzas, que al usarse de forma adecuada sirven para el desarrollo de la atención, la concentración, la memoria y habilidades motoras, además, de fomentar los procesos de socialización. Resaltan que lo relevante, es que no sea la única forma de ocio, sino una elección más, ya que la sobreexposición puede ser perjudicial a nivel físico y psicológico (Hernández, 2019). Teniendo en cuenta lo anterior, se hace necesario indagar en la pregunta: ¿Qué influencia ejercen los videojuegos en el comportamiento de los adolescentes y su afectación en la dinámica familiar?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Comprender la influencia de los videojuegos en los adolescentes frente a la dinámica familiar.

### **Objetivos Específicos**

Describir las posibles rupturas que se pueden dar en la interacción del sistema familiar por el uso de los videojuegos.

Contrastar los diferentes estudios acerca de la influencia de los videojuegos en el comportamiento de los adolescentes.

Identificar la influencia de los videojuegos en la comunicación familiar.

## **Marco Teórico**

Esta monografía parte del presupuesto del modelo sistémico, que concibe que cada persona del grupo familiar interactúa con los demás e incide recíprocamente, teniendo como causa que toda alteración en uno de los miembros afectara sobre el sistema y producirá cambios en busca de guardar el equilibrio que existía (Pinho, Pereira & Chaves, 2017).

La perspectiva sistémica comprende a la familia como una “compleja red de interrelaciones que le dan singularidades y elementos fundamentales, donde el todo es más que la suma de sus partes, fundándose límites, coexistiendo una causalidad circular entre los sujetos, que pueden llegar a tener un mismo fin por diferentes caminos,

compensar necesidades que aportan a darle forma a su organización” (Viveros, 2007, p.87).

Las dinámicas familiares no son estáticas, sino que evolucionan y están atravesados por las diversas crisis y tensiones que permiten nuevas construcciones de realidad y desarrollo individual y familiar (Ariza & Guevara, 2002).

Es así que, en la aproximación sistémica, incluye características que están todo el tiempo en interacción: 1) la estructura, que muestra los aspectos de jerarquía, roles, constitución y subsistemas de la familia; y 2) el funcionamiento, análogo con los esquemas de interacción y evolución, que indica a la familia como un sistema morfo genético que se halla invariablemente ascendiendo en complejidad (Hernández, 2007).

## **Familia**

Es una de las instituciones con mayor poder en la existencia de los individuos, estimada como un conjunto de individuos que comparten lazos de convivencia, consanguinidad, afinidad y afecto. Es un elemento de la sociedad y se encuentra establecida tanto por el sistema financiero como por la situación histórico-social y formativa (Louro, 2002 citado en Layme, 2019).

Una definición integradora de la familia se puede concebir como “un conjunto constituido de elementos combinados entre sí por pautas de comportamiento y por funciones dinámicas en constante interacción con el exterior” (Andolfi, 1991, p.20).

Por tanto, la familia es una red de comunicación natural con una biografía natural que traspasa ciclos en su desarrollo, que conjeturan crisis naturales, por lo que evoluciona, asciende, madura y/o se fragmenta (Maganto, 2004).

En esta misma línea, Pichon-Riviére y Taragano (1985), deducen que el sujeto es emanado por la cultura y es la familia la que actúa como organización intermedia entre la sociedad y el individuo. Afirmando lo anterior, es la institución necesaria para que una vez adultos, los jóvenes puedan desarrollar sus propios proyectos de vida y cumplir con las expectativas que la sociedad y el estado depositan en ellos.

Los sujetos conocen las reglas de conducta que interactúa con los demás, como organismo vivo, reproductivo y de socialización; reparte bienes y servicios al interior de la misma, promoviendo conocimientos de orden grupal y de relación social (Viveros, 2007, p.88).

La dinámica interna de la familia da cuenta de las innumerables formas de relacionarse y cómo estas se hincan con roles, autoridad, normas, comunicación, ocio y relaciones emocionales (Viveros, 2007).

De manera, que la familia tiene una responsabilidad importante en la formación del ser humano permitiéndole adaptarse a otros entornos como las instituciones académicas y la sociedad, cada uno de estos medios va a intervenir en el sujeto y en la relación entre ellos; apoyada en la teoría del autor Bronfenbrenner (1987) que presenta una perspectiva ecológica del desarrollo del comportamiento humano. Esta representación admite al ambiente ecológico como una red de estructuras constituidas en diferentes niveles, en donde cada uno de estos acoge al otro.

Bronfenbrenner (1976,1977, 1979,1992) describe cuatro niveles de influencia ambiental 1) microsistema que hace referencia al nivel más cercano de la persona (individuo y familia); 2) mesosistema que percibe las interrelaciones de dos o más entornos donde el sujeto participa activamente (escuela, trabajo y pares); 3) exosistema relación entre uno o más espacios donde se producen eventos que se interponen en el desarrollo de la persona (familia extensa, trabajo,

barrio, medios de comunicación); y 4) macrosistema que hacen parte: valores, normas y tradiciones.

Además, la teoría ecológica señala que es ineludible, para el desarrollo armónico del individuo, estar sumergido en un medio que sea próspero y perdurable en el ambiente que le rodea (Bronfenbrenner, 1934 citado en Ruiz & Plata, 2015).

En resumen, la visión de Bronfenbrenner se puede simplificar en tres ideas: (1) el sujeto en desarrollo es un ente dinámico, que reforma el propio entorno en el que habita; (2) la interacción del sujeto con el contexto es bidireccional; y (3) el ambiente progresa para rodear las interconexiones entre estos hábitats y las influencias externas que emanan de los entornos más amplios (Navarro, Musitu & Herrero, 2007).

Por ello, Benites (1997) citado en Barrios y Pérez (2018) considera que la función más significativa de la familia es servir como agente socializador que promueva circunstancias y experiencias valiosas que suministran el óptimo desarrollo biopsicosocial de los hijos.

En este sentido, el funcionamiento integral de una familia se da por medio de una red de información y en su espacio más interno, creando procesos emocionales en constante crecimiento, que se repite en el espacio de la conducta propia de sus integrantes y se muestra de forma metódica en la conducta del grupo familiar (Layme, 2019, p. 19).

### **La dinámica familiar y los videojuegos**

La familia desempeña un rol primordial en el desarrollo humano, formación de la personalidad y afianzamiento de la voluntad por medio de la ganancia de hábitos. Las transiciones deliberadas e involuntarias en el contexto o dinámicas familiares que median en todos los integrantes (Cusme, Pinto & Mogrovejo, 2020).

Además, cumple funciones fundamentales para la aparición de conductas adaptativas en los hijos; la presencia de una comunicación fluida, es vital para la estabilidad emocional de sus integrantes. Por el contrario, un clima familiar intolerante con falta de afectos predispone la adquisición de conductas adictivas o disruptivas (Zaldívar, 2007).

Durante la etapa del ciclo vital, del púber, la familia empieza a interactuar con un régimen poderoso y a menudo competidor, donde la tarea primordial de los padres con hijos jóvenes es lograr su socialización y la negociación de límites que permitan una buena incorporación a la vida social (Benites, 1997 citado en Barrios y Pérez, 2018).

La adolescencia inquieta el ciclo de vida familiar y el estilo de vida de ella más que ninguna otra edad; los púberes inician la búsqueda de su identidad desestabilizando el sistema y obligando a realizar convenios para mantener las relaciones y la salud mental. Cuando la familia está apartada, con dificultades sin disipar, relaciones parentales poco claras, desorganización familiar y relaciones interpersonales carentes entre los integrantes familiares este periodo será inseguro, reemplazando el apoyo del joven por el conflicto (Layme, 2019).

Desde esta perspectiva, se rotula que el joven crece y se adecua a través de intercambios con sus contextos más contiguos o microsistemas (familia, pares y escuela) y espacios más alejados tales como el trabajo de los padres, la formación del profesorado o la sociedad en general, constituidos en estructuras concéntricas anidadas. Funes (2005) apoya esta perspectiva ambiental del desarrollo adolescente y destaca que:

La condición para hallar valor a la pubertad y a sus formas de relación son el derivado de diversas interacciones: siendo el producto de tiempos determinados e influenciados por lo que aparece en su entorno (p.52).

Generalmente se sabe que los jóvenes se desarrollan adecuadamente cuando en el seno de la familia se crían sanamente, en la medida en que actúe como un medio abierto, con reglas y roles apropiados a cada escenario, donde sus miembros se informen, manejando las diferencias propios, lo que favorece la unión y suscita el progreso de sus integrantes (Olson, 1983; Huerta, 1999 Citado en Barrios & Pérez, 2018).

La comunicación familiar saludable dependerá de los patrones comunicativos claros y directos. Sus integrantes suelen expresar de manera sincera sentimientos positivos o negativos, sin negarle a nadie la oportunidad de manifestar libremente su afectividad (Layme, 2019, p.23).

Es así, Johan Huizinga (2007) en su libro “Homo Ludens” afirma que para que el ejercicio familiar sea propicio, los límites de los subsistemas deben ser puntuales, que permitan el progreso del propio sistema, las relaciones con otros subsistemas sin involucrarse con ellos.

En consecuencia, para comprender un poco mejor este tipo de comportamientos, se hace necesario profundizar en los diferentes contextos en los que está inmerso el adolescente, en especial el sistema familiar.

Los individuos independientes de su grupo etario o estrato social invierten gran cantidad de espacio frente a las pantallas de los dispositivos electrónicos, que si no se usan con control y límites pueden provocar diferentes contrariedades en los lugares de la vida, como el desempeño personal, la interacción familiar y social (Echeburúa & de Corral, 2010).

Los cambios socioeconómicos han generado que los padres trabajen por más tiempo, lo que ha disminuido los espacios de interacción familiar. Para subsanar esta insuficiencia, muchos padres adquieren lo que sus hijos desean (celular, laptop, Tablet o consolas). A pesar de cumplir con sus voluntades, estos objetos no satisfacen el vacío existencial que pueden sentir los hijos porque sus custodios no están ahí con ellos, como desenlace,

desatienden su desarrollo biológico, cognitivo, afectivo, social y moral (Cusme, Pinto & Mogrovejo, 2020, p. 43).

Muchos estudiosos en el tema concuerdan con que los púberes son los principales destinatarios de los medios de comunicación, en especial los videojuegos; sin embargo, al no tener suficiente discernimiento, ni saber interpretar la realidad de forma adecuada requieren de supervisión continua por parte de sus padres o cuidadores (Díaz, 2006; Marín-Díaz, 2004; Griffiths, 2003; Luque & Aguayo, 2013).

Los jóvenes al no contar con los capitales propios suficientes, pueden sufrir una desorden psicológica, problemas revelados en baja autoestima, deserción del hogar, automutilaciones, tristeza dilatada, conductas sexuales de riesgo y/o consumo de sustancias psicoactivas; elementos que pueden suscitar angustia, ansiedad o distrés, que pueden ser canalizados por algunos jóvenes de una forma sana (deporte, grupos juveniles, estudio) o de carácter disfuncional con presencia de conductas evitativas, agresivas o encierro, las cuales son la entrada para que el púber despliegue un proceder alienado a los videojuegos (Cusme, Pinto & Mogrovejo, 2020).

En efecto, ante el viable alineamiento y la carencia de realidad que los medios virtuales pueden generar, la familia debe erigirse como canalizadora de todo el proceso de comunicación entre estos medios digitales y el adolescente.

Por ello, la importancia de establecer límites temporales de juego, comprobar el contenido de estos, fomentar el uso de estos dispositivos en grupo, mantener una escucha activa e impartir normas claras frente a las responsabilidades personales y educativas de los jóvenes (Luque & Aguayo, 2013; Castellana, et al., 2007; Díaz, 2006; Marín-Díaz, 2004; Griffiths, 2003).

## Los videojuegos

El juego es una manera de actividad llena de sentido, que no solo desempeña una función social, sino cognitiva y afectiva (Palumbrieri & Mannino, 2008). El juego proporciona coordinación, aprendizaje y promueve valores y significados culturales (Cubero, 2007).

De esta manera, es importante indagar acerca del origen de los videojuegos, con el fin de determinar el principal interés de crear este espacio para las familias. Cerca de la década de 1950, tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, se produjeron los nacientes intentos por efectuar presentaciones de carácter lúdico, inicialmente solo se podía acceder en establecimientos públicos, al cual se le tenía que depositar una moneda para poder jugar; posteriormente llegarían los videojuegos gracias a las consolas domésticas, donde la familia se recrearía sin salir de casa (Belli & Raventós, 2008).

A partir de la década de los 80s, los videojuegos se han transfigurado en un fenómeno de aglomeraciones a nivel mundial, su industria mueve más patrimonio que Hollywood, y son pocos los adolescentes que no conocen de estos programas. En los últimos tiempos el artefacto más regalado es el videojuego (Universidad de Granada, Confederación Española de Clubes, Centros y Federaciones UNESCO, 2003). Existen miles de videojuegos con una extensa variedad de objetivos y temas, que pueden ser jugados cooperativa o competitivamente; es decir, en solitario o con otros participantes online o presentes; múltiples son los intentos por clasificarlos (De Sanctis, Distéfano & Mongelo, 2017).

Algunos videojuegos son distinguidos como Juegos Serios (JS) que son plataformas desarrolladas bajo los compendios de la tecnología y el diseño de juego, pero con el fin de trascender la diversión para lograr un fin educativo, social, político o de salud (Calvo-Ferrer, 2018; Hernández & Pérez, 2018; Zyda, 2005).

En el 2011 se implementó en el mundo el sistema de clasificación de los videojuegos a través del código Pan European Game Information (PEGI), que viene en empaques y tienen signos que notifican a los compradores sobre el contenido de los videojuegos y advierten el rango de edad para el que es idóneo (Picaron-Fajardo, 2017).

La clasificación según su contenido se establece de la siguiente manera: (Early Childhood) para infantes de 3 años. No existe material inapropiado; (Everyone) infantes de 6 años, exhibe dibujos animados y violencia moderada; E10+ niños mayores de 10 años, posee contenido temático, violencia moderada, fantasía y temas sugestivos mínimamente; (Teen) preadolescentes y jóvenes hasta 13 años, sujeta a violencia, apuestas y lenguaje fuerte; (Mature) adolescentes de hasta 17 años, exhibe violencia intensa, iconografías de contenido sexual, sangriento y lenguaje moderadamente fuerte; (Adults Only) para sujetos mayores de 18 años, violencia prolongada y contenido sexual explícito; (Rating Pending). Accediendo no solo conocer a quien está encaminado sino los potenciales riesgos al momento de manipularlos (Pinto, 2019, p.48-49).

En la investigación titulada la familia digital: efecto e influencia de las nuevas tecnologías en la dinámica familiar, realizado a padres de familia se encontró que los juegos que eligen sus hijos muestran que el 63% juegan a videojuegos que están de moda, el 51,9% prefieren juegos recomendados para su edad y el 25,9% educativos (Amavi, 2020, p. 31).

Investigación que concuerda con Idarraga, Álvarez y Ríos (2017) que señalan que el 82% de los adolescentes no tienen supervisión de un adulto al momento de usar los videojuegos.

Así mismo, varios estudios encontraron que los videojuegos clasificados como activos funcionan para complementar los niveles de actividad física, convirtiéndose está en una actividad

que permite compartir y practicar en familia, permitiendo que los jugadores interactúen corporalmente utilizando sus manos, brazos, piernas o el cuerpo completo (Sánchez-Alcaraz et al., 2020; Corvos, et al., 2020).

Así pues, son diferentes las tipologías y posibilidades que ofrecen los videojuegos con el objetivo de animar su uso, ya sea por sus seductoras particularidades visuales y auditivas, y/o por la posibilidad de jugar con otros jugadores al mismo tiempo, entablar nuevas relaciones sociales, deseos de competir, ganar y liderar, estos dispositivos logran captar la atención de todos los grupos (Carbonell, 2014; Díaz & Marín-Párraga, 2014; Ameneiros & Ricoy, 2015).

En efecto existe un lazo estrecho entre la pubertad y los videojuegos. Este fenómeno revela que el chico explora experiencias tentadoras para tener aprobación entre sus pares. Estaña (2018) alude que:

El uso exagerado del internet y los juegos en línea señala a los chicos de esta sociedad del conocimiento, predominando sus placeres propios por encima del bien común; además no les importa pasar por encima de normas éticas para conseguir sus beneficios lúdicos como comprar nuevos juegos, avatares, niveles o accesorios de juegos (p. 33).

Incluso, cuando el consumo de los videojuegos es reiterativo, el niño, niña o adolescente adecua sus necesidades al artefacto supliendo algunas de las mismas como comer o dormir. Un elevado tiempo de exposición a los videojuegos se coliga, según Luque y Aguayo (2013), a conductas estáticas y adictivas que se hallan vinculadas con un bajo rendimiento académico y otros trastornos conductuales.

Como se ha visto las transformaciones sociales, culturales y tecnológicas están generando cambios en las familias; por lo que Minuchin (2004), dentro de las propiedades del sistema define que las familias han decrecido en su funcionalidad, mutando de estructura y permeando la

conducta de los adolescentes, dándole cabida a comportamientos inapropiados y actitudes agresivas.

El establecimiento de vínculos afectuosos entre los miembros del hogar, la estructura familiar y el rol de los padres está siendo afectado por la sociedad actual, debido a que estos dedican mayor tiempo a actividades laborales, pasando a segundo plano la interacción, incidiendo en los factores protectores de los jóvenes (Horno, 2012).

De forma que, el contexto familiar actúa como factor de resguardo ante las conductas problemáticas de los púberes, puesto que la afinidad familiar, la comunicación y el apoyo de los padres, la relación positiva, los vínculos afectivos estrechos, el compromiso de los padres en temas pedagógicos y la actitud no permisiva de los cuidadores respecto al uso de los videojuegos (Rodrigo, et al., 2004). Son recursos comprobados que se logran optimizar mediante la mejora de las destrezas formativas de los progenitores (Ramos, Ubierna & Blanco, 2008).

### **Factores que alteran la dinámica relacional por los videojuegos**

Un elemento que trastorna la dinámica familiar es la pérdida del autocontrol por parte del adolescente. El videojuego se convierte en un estímulo difícil de desistir, ya que genera emoción para los jugadores. Este escenario cesa afectando a los padres, quienes muchas veces no tienen las pericias idóneas para regular su propia conducta y apelan a actos violentos (Bertrán & Chamarro, 2016; Labrador, Requesens & Helguera, 2018).

En consecuencia, el enojo y el enfado son las emociones negativas que imperan en el ambiente familiar como resultado de los videojuegos, que en muchas situaciones se convierten en violencia, siendo asimilada e interiorizada por una gran cuantía de los jugadores de videojuegos (Mamani, 2017); muchos de éstos, prefieren silenciarse y aislarse en su habitación sin considerar el tiempo que invierten en sus juegos preferidos.

Otro factor, hace referencia al incumplimiento de las labores domésticas y escolares dado que los jóvenes dedican mayor tiempo a los videojuegos, generando conflicto familiar, como, por ejemplo, no conseguir a un convenio con los tutores provoca angustia, conflictos y altercados entre padres e hijos y, a su vez, entre los cónyuges, debido a que no se respetan las normas y reglas establecidas (Cusme, Pinto & Mogrovejo, 2020).

En un estudio realizado por Amavi (2020) señala que lo que más les preocupan es el abandono de las obligaciones (63%), seguido del acoso o las adicciones (51,9%), de igual modo lo relacionado con la incomunicación o el aislamiento (44,4%).

Según Ingrassia (2017) estas condiciones lesionan la vida social y familiar porque los púberes inician a ser estigmatizados por las demás partes del sistema familiar, y en estos eventos, los jóvenes pueden desplegar inclinaciones negativas, sentimientos de culpa y/o autoreproches que estropean la relación intrafamiliar y el bienestar psíquico. Como se ve reflejado que:

Ante las crisis familiares (muerte de una persona allegada, enfermedad de algún familiar y/o amigo, divorcio de los cuidadores, pérdida del empleo de uno de sus progenitores) el púber no busca expresar, sino que se encierra en su área de interés: celular, redes sociales y/o videojuegos, donde no tiene que exteriorizar aquello que le causa incomodidad porque funcionan como espacios para dejar de lado su realidad momentáneamente (Patiño, 2020, p. 25)

Por consiguiente, estos tipos de juegos se convierte en una forma de alienación que incide negativamente en el comportamiento de los púberes (Chacón, Zurita, Castro & Linares 2017) situando en riesgo el rol de la familia y la escuela (Muros, et al. 2013; Vallejo & Capa 2010 citado en Ccorimanya & Quispe, 2019).

Información que concuerda con el relato de Daniel Simons reconocido por diseñar el videojuego Bildo, quien en un video divulgado en YouTube afirma:

Ese aparato para mí representaba un portal en la cual yo ingresaba en una realidad que si quería vivir. En mi vida real, yo tenía un padre totalmente ausente y una madre que sufría de depresión, pero cuando ingresaba a los videojuegos, yo era un héroe, derrotaba a los malos (TEDx Talks, 2017, 1m43s).

En este caso, los videojuegos se convierten en un escape a circunstancias de estrés, tristeza y ansiedad (De la Calle, Muñoz, 2018) y un medio para expresar emociones displacenteras como la agresividad (Mamani, 2017).

En los estudios realizados acerca del uso desmedido de los videojuegos se observó que los adolescentes se desconectan de la realidad, entrando en su propio mundo, excluyendo no solos a los adultos sino a sus mismos pares; haciéndolo de una forma gradual, en una dinámica adictiva determinada por el poder del propio juego (Patiño, 2020; Molleada, et al, 2006; Etxeberria, 2008; Sánchez-Rodríguez, Alfageme & Serrano, 2010; Muros, et al., 2013; Peña, 2020; Cortez, 2020) este fenómeno se denomina creación de un mundo virtual (De La Calle & Muñoz, 2018).

Varios estudios han demostrado que el derroche de tiempo se transmuta en una característica del uso equívoco de videojuegos, debido a que estos desencadenan problemas a nivel familiar, personal, académico, social y ocupacional (Cusme Pinto & Mogrovejo, 2020; Ricoy & Ameneiros, 2016; Andrade & Moscoso, 2019; Ingrassia, 2017; Echeburúa, Salaberria & Cruz, 2014).

También, Cusme Pinto y Mogrovejo (2020); Amaro y Yépez (2017) destacan en sus investigaciones que cada vez los púberes pasan más tiempo conectados a juegos en línea, convirtiendo estas herramientas en algo prioritario sobre otras necesidades esenciales, sociales y

trascendentales como tomar la decisión sobre una profesión, formalizar una relación de pareja, desarrollarse productivamente en un trabajo o simplemente ser un ente proactivo en la sociedad.

Ricoy y Ameneiros (2016) mencionan en su artículo que estos problemas generados por los videojuegos pueden dificultar o evadirse por las prácticas de crianza que tienen algunos padres con sus hijos y que se pueden prevenir con el adecuado proceder de los cuidadores en la corrección de sus hijos.

Información apoyada por Idarraga, Álvarez y Ríos (2017) donde mencionan que la norma aplicada en cada hogar es un factor determinante para controlar el uso de los videojuegos y por ende aprovechar sus beneficios o desencadenar los efectos negativos, resaltando que si no se actúa oportunamente las acciones de los adolescentes tenderán a ser inadecuadas constantemente.

Además, la familia está constituida por reglas y límites claros, difusos y rígidos. Estos elementos permiten observar la impregnación entre los subsistemas; existen familias aglutinadas y enfrentadas que tienen una repercusión sustancial en el funcionamiento familiar (Eguiluz, 2004).

### **Efectos negativos y positivos de los videojuegos**

La revisión de la literatura ha llevado a encontrar varios estudios que señalan efectos positivos y negativos de los videojuegos para el comportamiento humano, especialmente en los jóvenes (Cusme, Pinto & Morgrovejo, 2020; Serna, 2020; Montes-Bravo, 2017; Bertran & Chamarro; 2016; Argandar, 2017; Bean & Fierro, 2016; Lemos & Espinosa, 2015).

Entre los efectos negativos que promueven los videojuegos en los púberes se subrayan: La adicción, que radica en el uso excesivo o compulsivo de videojuegos hasta el punto de obstruir

con la vida personal y las actividades cotidianas del sujeto que los utiliza. En efecto algunos de los signos o indicios emocionales de la adicción a los videojuegos incluyen sentimientos de inquietud y / o irritabilidad cuando no puede jugar y aislamiento de los amigos o familiares para pasar más tiempo jugando (Montes, 2017; Carbonell, 2014; Griffiths, 2005).

En el estudio llamado “influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos” con una población de 89 púberes cuyas edades fluctúan entre 13 a 16 años, se logró evidenciar que las relaciones familiares influyen significativamente en la adicción a los videojuegos, puesto que en su lugar familiar viven relaciones conflictivas un 57,3%, una comunicación agresiva en un 40,4%, lo que genera que los jóvenes busquen lugares para escapar de este contexto familiar y pasan de 4 a 6 horas jugando videojuegos (Mamani, 2017).

Por otro lado, autores como Montaña (2020); Sánchez (2017); Luque y Aguayo, (2013); Gentile, Bender y Anderson (2017) concuerdan que la mayoría de los videojuegos generan agresividad, en razón de que algunos juegos contienen temáticas violentas y la exposición frecuente a este tipo de juegos puede cultivar una sutil influencia negativa a largo plazo, minimizando la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción general de que el mundo es peligroso y adquiriendo comportamientos sociales reprimidos.

En un estudio realizado por Sánchez (2017) se encontró que el 71% de los adolescentes presentan niveles medio, bajo y muy alto de agresividad, cuyo porcentaje concuerda con la proporción de púberes usuarios de videojuegos (79,3%).

Varias investigaciones han encontrado que en promedio los jóvenes que juegan más de 6,3 horas por semana tienen mayor tendencia a poseer una peor salud mental y la aparición de comportamientos problemáticos, especial de conductas agresivas (Cuberos, et al., 2017; Montaña, 2020; Remigio-Vásquez, 2017).

Otro de los factores, es el aislamiento social varios estudios refieren que cuando la acción de juego es predominantemente insociable, el joven se aleja de sus compañeros y reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus destrezas sociales (Cuberos, et al., 2017; Montaña, 2020; Amaro & Yépez, 2017; Vilar, 2019; Thompson, et al., 2011; Holtz & Appel, 2011).

Igualmente, el bajo rendimiento académico se ha relacionado con el uso descontrolado de los videojuegos (Montero, 2018; Amaro y Yépez, 2017; Cruzado, Matos y Kendall, 2006), además, del deterioro en los vínculos con la familia y los pares (Vilar, 2019; Echeburúa, et al., 2014).

Algunos investigadores realizaron encuestas a 106.000 infantes y jóvenes escolares de 4 a 18 años, para conocer el tiempo que invirtieron en cada uno de estos dispositivos correlacionándolo con niveles académicos, evidenciando que aquellos que vieron excesivamente televisión y videojuegos obtuvieron puntuaciones más bajas en los resultados escolares (Adelantado, Moliner, Cavero, Beltrán, Martínez & Álvarez, 2019).

También, se ha evidenciado que el poco tiempo a otras actividades de ocio son desplazadas por el uso de los videojuegos (Montaña, 2020; Cuberos, et al., 2017; Huanca, 2011) dejando de lado programas o eventos que pueden tener mayor éxito en las relaciones sociales y familiares (Castro- Sánchez, et al., 2017; Ricoy & Fernández-Rodríguez, 2016; Cruzado, Matos & Kendall, 2006).

En esta misma línea argumentativa, estudiosos en el tema han hallado correlaciones entre las conductas delictivas o problemáticas con el ejercicio de videojuegos, que por ser una actividad respectivamente costosa, y que con frecuencia los jugadores son púberes que no tienen recursos financieros propios, sospecha una circunstancia que puede trascender en la aparición de

conductas delictivas o antisociales con el fin de costear las partidas o la adquisición de juegos (Villafranca, 2019 citado en Montaña, 2020; López Fernández, Et al., 2020; Ruiz, 2014).

Además, se ha demostrado que los jóvenes que usan con mayor tiempo las herramientas tecnológicas tienen un 50% más de probabilidad de tener conductas de riesgo, tales como el consumo de sustancias psicoactivas, sexo sin protección (Carson, et al., 2011) y sedentarismo (Ramírez, et al., 2018; Castro, et al., 2017).

Ahora bien, no todo son consecuencias negativas, existen trabajos académicos sobre los beneficios de los videojuegos, entre los que se pueden referirse: el favorecimiento del desarrollo intelectual, emocional, cognitivo, social y motor; además de la mejora de procesos asociados con la memoria, la atención, la imaginación, la meta cognición y el lenguaje (Pinto, 2019; Scholten, Malmberg & Lobel, 2016; Chacón, et al, 2017; López-Wade, Uc-Cohuo & Ramos, 2015; McLean & Griffiths, 2013; Lorca, 2006; Marqués, 2001).

Algunos videojuegos (World of Warcraft, Minecraft, Stardew Valley, Los Sims 3) tiene un propósito social, es decir, los jugadores hacen amistades a través del juego y juegan con amigos en la vida real y/o familiares, mejorando la capacidad de socialización y la regulación emocional (Gaetan, Bréjard & Bonnet, 2016; David, Cardos & Matu, 2019; Scholten, et al., 2016; Carbonell, 2014; Granic, et al., 2014).

Tanto así, que se favorece el autoconcepto, el autocontrol, la autoestima; el manejo de la ansiedad y frustración (Domínguez, 2019; David, Cardos & Matu, 2019; Rodríguez, Rey, Vara, Wrzesien, Pérez- López, 2015 citado en Osa, 2019).

Estos juegos tienen un valioso potencial formativo, debido a que permiten ajustar el tradicional objetivo lúdico de este medio con una función pedagógica, promoviendo conductas deseables como acrecentar el gusto de vegetales y frutas, aumento en la actividad física y

promover la educación ambiental y pedagógica (Sierra-Daza & Fernández, Sánchez, 2017; Tuzel & Hobbs, 2017; Machorro, 2019 citado en Montaña, 2020; Thompson, et al., 2010).

### **Metodología**

En el presente trabajo se realizó una revisión bibliográfica descriptiva, esta metodología permite responder la producción de la investigación más relevante e importante en un campo de estudio determinado que al mismo tiempo puede ser muy extenso, asumiendo que reúne los principales antecedentes sobre el tópico de interés (Alexandre, González, González & Alonso, 2011). En este caso sobre la influencia que ejercen los videojuegos en la dinámica familiar de los adolescentes desde el enfoque sistémico.

Lo anterior se ejecutó a través de la búsqueda y recopilación de información significativa para su consecuente análisis crítico.

Los pasos dentro de esta investigación fueron:

#### **I. Revisión Teórica**

Se buscaron plataformas bibliográficas como libros, artículos, tesis de grado, documentos y testimonios de adolescentes en diversas bases de datos electrónicas para la búsqueda de las publicaciones como Google Scholar, Dialnet, Redalyc, SciELO y Scope.

Se seleccionaron 61 artículos científicos, 26 tesis de grado, 9 libros, 3 capítulos de libros, 3 noticias de periódicos digitales, 2 documentos de organizaciones y un recurso digital (video de YouTube) que hace referencia al testimonio de un adolescente.

Para la búsqueda del tema a consultar se utilizaron las siguientes palabras claves: adolescencia, videojuegos, familia, influencia familiar y social, relaciones interpersonales, efectos de los videojuegos, interacción, conducta, utilizadas tanto en español como en inglés.

## II. Organización de la información

Los datos recogidos se organizaron en la plataforma Excel, de acuerdo a las temáticas y objetivos, es decir, a través de los grandes temáticas: familia, dinámica familiar, adolescencia, tipos, influencia, efectos y beneficios de los videojuegos, alteraciones familiares por videojuegos.

## III. Elaboración de la monografía

Se elabora la monográfica realizando los demás apartados según los objetivos trazados, identificándose las categorías de estudio de acuerdo a lo encontrado con relación a los efectos de los videojuegos en los púberes, siendo: adicción, agresividad, bajo rendimiento escolar, poco tiempo a otras actividades de ocio, aislamiento social, conductas delictivas o problemáticas.

Y en cuanto a las categorías de efectos positivos: entrenamiento y manejo de habilidades, ventajas terapéuticas y medio pedagógico.

## **Resultados**

A través de la revisión documental es evidente que varios autores consultados concuerdan que la perspectiva sistémica es imprescindible para comprender el funcionamiento de la familia, donde los roles, límites y reglas son importantes y constituyen un parámetro útil y necesario para preservar el equilibrio de sus miembros; por ende las dinámicas familiares no son estáticas, sino que evolucionan y están atravesadas por diversas crisis y tensiones que permiten nuevas construcciones de realidad ( Pinho, Pereira & Chaves, 2017; Ariza & Guevara, 2002; Olson, 1983; Huerta, 1999 Citado en Barrios & Pérez, 2018; Johan Huizinga, 2007).

En consecuencia, las investigaciones consultadas sobre rupturas en la interacción del sistema familiar por el uso de videojuegos mostraron que los cambios socioeconómicos han generado que los padres trabajen por más tiempo disminuyendo espacios de interacción entre la familia. Supliendo esa ausencia a través de aparatos tecnológicos que en muchos casos afecta el desarrollo biológico, cognitivo, afectivo y social de los adolescentes (Cusme, Pinto & Mogrovejo, 2020; Ccorimanya & Quispe, 2019; Serguienko, 2018; Buiza, et al., 2017; Horno, 2012).

Así mismo, se halló que los adolescentes que son más vulnerables al riesgo de forjar adicciones a los videojuegos, son aquellos que tienen problemas o atraviesan crisis familiares como por ejemplo muerte de una persona importante, enfermedad de algún familiar, divorcio de los cuidadores, pérdida del trabajo de uno de los miembros del hogar, ya que consideran que los videojuegos son el mejor escape a situaciones adversas.

Otros elementos que alteran la dinámica familiar son la carencia o las inadecuadas pautas de crianza, la pérdida del autocontrol, el incumplimiento de las labores domésticas y escolares por parte del adolescente; debido a que los videojuegos se convierten en un estímulo difícil de renunciar. Los progenitores no poseen con las pericias apropiadas para regular su propia conducta y acuden a conflictos e incluso a actos agresivos para intentar controlar las conductas de sus hijos frente a los dispositivos electrónicos (Cusme, Pinto & Morgrovejo, 2020; Bertran & Chamarro; 2016).

Por otro lado, varios estudiosos en el tema han señalado diferentes efectos positivos y negativos de los videojuegos en el comportamiento humano, especialmente en los jóvenes (Serna, 2020; Montes-Bravo, 2017; Argandar, 2017; Bean & Fierro, 2016; Lemos & Espinosa, 2015).

De este modo, muchos académicos resaltan que los videojuegos desarrollados bajo los principios del entretenimiento, pero con un fin educativo pueden favorecer el desarrollo intelectual, emocional, cognitivo, social y motor; además de fortalecer procesos asociados con la memoria, la atención, la metacognición y el lenguaje. Además de mejorar la capacidad de socialización y la regulación emocional (Pinto, 2019; Chacón, et al, 2017; Scholten, Malmberg, Lobel, 2016; López-Wade, Uc-Cohuo & Ramos, 2015; McLean & Griffiths, 2013; Lorca, 2006; Marqués, 2001).

Por el contrario, se halló que entre los efectos negativos que promueven algunos videojuegos en los púberes se presentan las adicciones, la agresividad, el bajo rendimiento académico, el deterioro en los vínculos con la familia y los pares, el poco tiempo dedicado a otras actividades de ocio, conductas delictivas asociadas al juego, aislamiento, desconexión de la realidad y en algunos casos sedentarismo y problemas de sueño y alimentación (Etxeberria, 2008; Amavi, 2020).

Siendo importante destacar que esto se explicaría por los contenidos violentos, el uso descontrolado de los juegos y la carencia de normas y acompañamiento familiar en este tipo de plataformas que pueden cultivar una influencia negativa a largo plazo.

Por consiguiente, la gran expansión de los medios virtuales ha transformado, en gran medida, la dinámica de la familia, pues han incitado la creación de nuevas representaciones de comunicación y expresión de sentimientos. Como lo ha afirmado García y Marín (2003) la relación medios-familia/familia-medios es intensamente complicada, pues los medios han favorecido en mayor o menor medida a la alteración de las relaciones entre los integrantes del hogar, dispersándolos, además de fomentar la ociosidad y la concepción de nuevas necesidades que no se tenían.

Por lo cual, la familia es la clave del desarrollo del joven, siendo el primer filtro de la información que sus miembros reciben. Los padres a través del diálogo pueden generar una formación en la actitud crítica y analítica de los adolescentes ante el consumo de los videojuegos (Cabero & Romero, 2001).

Consecuente con la afirmación de Coleman y Hendry (2003) quienes apuntan que más que el control, la clave es la comunicación y la relación armónica entre padres e hijos, así como lo defiende Bronfenbrenner (1992) señalando que es ineludible para el progreso armónico del ser humano, estar sumergido en un hábitat que sea propicio y perdurable en el ambiente que le rodea.

Finalmente, la investigación de Idarraga, Álvarez y Ríos (2017) muestra que el 82% de los jóvenes no tienen supervisión de un adulto al momento de usar los videojuegos; y en relación con la postura sistémica que supone que cada miembro de la familia interactúa con los demás y se median recíprocamente (Pinho, Pereira & Chaves, 2017). Se hace importante resaltar que la familia es un factor determinante, que debe velar por la integridad emocional y física de los adolescentes a través del control adecuado del uso de los videojuegos, del establecimiento de normas, de la activa comunicación, las adecuadas pautas de crianza y el compartir espacios de integración familiar se podrán aprovechar los beneficios de los videojuegos.

### **Discusión de Resultados**

En esta monografía se ejecutó una exploración bibliográfica concerniente a temáticas que se enmarcan dentro del enfoque sistémico, encontrándose varios estudios que relacionan algunos componentes de las posibles rupturas en el sistema familiar y social por el uso de los videojuegos, especialmente en los infantes y púberes, situación dada generalmente cuando los padres no comparten el tiempo suficiente con sus hijos y pretenden subsanar la ausencia a través

de herramientas tecnológicas (Cusme, Pinto & Mogrovejo, 2020; Ccorimanya & Quispe, 2019; Serguienko, 2018; Buiza, et al., 2017; Horno, 2012).

De ahí que, la adolescencia afecta el ciclo de vida familiar debido a que los púberes inician la exploración de su identidad desestabilizando el sistema y obligando a realizar convenios para mantener las relaciones y la salud mental. Si la red familiar está alejada, con contrariedades sin solucionar, relaciones parentales poco claras, desorganización familiar y relaciones interpersonales carentes entre los integrantes familiares este ciclo será problemático, reemplazando el apoyo del joven por el conflicto (Layme, 2019, p. 24).

Es así que desde el modelo ecológico esbozado por Urie Bronfenbrenner (1987) y la "La Teoría Ecológica de los sistemas", acentúa la importancia crucial que tiene el estudio de los contextos en los que se desenvuelve el ser humano. Resaltando el desarrollo como un cambio impercedero en la condición en el que la persona percibe el ambiente que le rodea, y en el modo en que se incumbe con él. Consintiendo evaluar todas aquellas variables que influyen directa o indirectamente sobre el mismo; es por ello que esta monografía cobra valor cuando analizamos la influencia de los videojuegos en los jóvenes a través de los niveles propuestos por este autor.

Desde los resultados hallados, la comparación con los niveles propuestos por Bronfenbrenner (microsistema, mesosistema, exosistema y macrosistema) y la relación con la etapa de la adolescencia, es necesario resaltar que este periodo de vida es crucial en el desarrollo del individuo donde la falta de autoestima, la carencia de normas, la falta de afecto, la ausencia de padres, la falta de comunicación y los problemas familiares (muerte de un allegado, enfermedad de un familiar, divorcio de los progenitores, pérdida del empleo de uno de los miembros del hogar) generan en los infantes y jóvenes aislamiento con sus padres,

encontrando apoyo en sus pares o dispositivos electrónicos, resultados que se reflejan en los estudios realizados por Layme (2019), Andrade y Moscoso (2019).

Todo esto debido a que los espacios de interacción familiar han disminuido y muchos cuidadores han suplido su ausencia a través de mecanismos de entretenimiento (Cusme, Pinto & Mogrovejo, 2020; Ccorimanya & Quispe, 2019; Serguienko, 2018; Buiza, et al., 2017; Horno, 2012).

En el estudio llamado: influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos, con una población de 89 púberes cuyas edades fluctúan entre 13 a 16 años, se logró evidenciar que las relaciones familiares influyen significativamente en la adicción a los videojuegos, puesto que en su lugar familiar viven relaciones conflictivas un 57,3%, una comunicación agresiva en un 40,4%, lo que genera que los jóvenes busquen lugares para escapar de este contexto familiar y pasan de 4 a 6 horas jugando videojuegos (Mamani, 2017).

Información coherente con la correlación que existe entre las familias disfuncionales y la adicción a los videojuegos, donde se ha evidenciado que la frecuencia de adicción es mayor en jóvenes que presentan disfunción familiar severa y moderada (Díaz, 2016).

También se encontró que la pérdida de autocontrol y el incumplimiento de las labores domésticas y escolares por parte de los jóvenes, debido a los videojuegos se convierten en un estímulo difícil de renunciar (Cusme, Pinto & Mogrovejo, 2020; Labrador, Requesens & Helguera, 2018; Bertrán & Chamarro, 2016).

En una investigación realizada por Ruiz y Plata (2014) se observó que, desde la dimensión social en relación a los videojuegos, los púberes no alternan ninguna otra acción fuera de la institución educativa que les permita fructificar su tiempo libre, es por ello que el 60% de los participantes utilizan estos juegos todos los días y un 40% solo los

fin de semana en un promedio entre tres y seis horas diarias. En este sentido desde la necesidad de afecto el 41% de los partícipes refieren que les agrada sentirse reconocidos como buenos jugadores ante los demás, y un 10% utiliza videojuegos para ser tenido en cuenta por su grupo de amigos (p.55).

Así mismo, la literatura concuerda con que el despilfarro de tiempo que dedican los jóvenes a los videojuegos desencadena problemas a nivel familiar, personal, académico, social y ocupacional (Cusme Pinto & Mogrovejo, 2020; Andrade & Moscoso, 2019; Ingrassia, 2017; Amaro & Yépez, 2017; Ricoy & Ameneiros, 2016; Echeburúa, Salaberria & Cruz, 2014).

Por ello desde esta perspectiva se hace indispensable el acompañamiento permanente de la familia, la comunicación activa, la expresión de sentimientos, el control del contenido que ven y el uso que le dan a los videojuegos, restringiendo accesos, limitando tiempos, asignando responsabilidades y compartiendo tiempos con ellos.

Así como lo afirma Layme (2019) “la comunicación familiar saludable dependerá de los estándares comunicativos claros y directos. Sus miembros suelen expresar de manera abierta sentimientos positivos o negativos, sin negarle a nadie la oportunidad de manifestar libremente su afectividad” (p.23).

Afirmación que concuerda con Barrios y Pérez (2018) que aluden a que los jóvenes se desarrollan adecuadamente cuando crecen en ambientes y familias con sistemas abiertos, con pautas y roles apropiados en cada escenario, donde sus miembros se comunican, manejan las discrepancias individuales, favorecen la afinidad y promueven el desarrollo de todos sus integrantes.

Por otra parte, y en aras del análisis del macrosistema, la gran expansión de los medios virtuales ha transformado, la dinámica de la familia, pues han incitado la instauración de nuevas representaciones de comunicación y expresión de sentimientos. Así como Marín y García (2003) refieren que los dispositivos digitales han contribuido en la variación de las relaciones entre los miembros de hogar, dispensándolos, además de fomentar la ociosidad y la reproducción de nuevas necesidades que realmente no se tienen.

Consecuente con Prado (2001) que señala que los aparatos tecnológicos han influido en el conocimiento que se tiene de la realidad, de los hábitos, las relaciones, los valores y las costumbres.

Como se ha visto las transformaciones sociales, culturales y tecnológicas están generando cambios en las familias; por lo que Minuchin (2004), dentro de las propiedades del sistema define que éstos han empobrecido en su funcionalidad, mutando de estructura y permeando la conducta de los adolescentes, dándole cabida a conductas inadecuadas y actitudes abruptas.

Además, se encontró que en el 2011 se implementó en todo el mundo una legislación del sistema de clasificación de los videojuegos a través del código PEGI (Pan European Game Information), que viene en los empaques y tienen indicaciones a los clientes sobre el contenido de los videojuegos y advierten la edad para el que es idóneo (Picaron-Fajardo, 2017).

Esto con el objetivo de que los videojuegos que se le compren o proporcionen a los adolescentes sean acordes a los contenidos y temáticas según su edad, sin exponerlos a contenidos violentos o sexuales (Pinto, 2019).

Como se ha encontrado a través de esta monografía se puede precisar que la familia no es el único factor que influye en el comportamiento inadecuado de los jóvenes frente a la práctica de

los videojuegos, también aparecen factores emocionales, escolares, relaciones con sus pares y el contexto socio-histórico actual del que forman parte los jóvenes, así como lo menciona Blakemore (2012) que el avance acelerado de las nuevas tecnologías trae consigo cambios en las dinámicas familiares y transformaciones sociales.

Es así que estos cambios tecnológicos ya hacen parte de la vida diaria y de las convenciones actuales de interacción personal, familiar y social trayendo muchos beneficios; pero cuando no se usan de forma adecuada pueden desencadenar problemas en los jóvenes que terminan afectando sus áreas del funcionamiento escolar, emocional y familiar; por ello, es importante insistir en una adecuada comunicación y compañía parental.

Autores como Idarraga, Álvarez y Ríos (2017) señalan que el adecuado acompañamiento familiar debe estar basado en buenas pautas de crianza y una comunicación permanente entre cuidadores e hijos, donde los padres orienten a los chicos en la interpretación de los contenidos que exponen estas herramientas y el interés por las actividades que realizan. Para que estas herramientas virtuales se conviertan en estrategias pedagógicas que logren incentivar el aprendizaje motor y cognitivo.

Conjuntamente, se sugiere la importancia del nivel de información que los padres tienen al momento de comprar los videojuegos, debido a que estos tienen temáticas que deben adquirirse con cuidado, dado que, de acuerdo a la edad el contenido de los videojuegos influirán de forma positiva o negativa en los adolescentes (Buiza, 2018; Etxeberria, 2008; De la Calle & Muñoz, 2018; Mamani, 2017; González et al., 2017; Díaz, 2006; Cusme, Pinto & Morgrovejo, 2020; Serna, 2020; Montes-Bravo, 2017; Argandar, 2017; Bertran & Chamarro, 2016; Bean & Fierro, 2016; Lemos & Espinosa, 2015).

## Conclusiones

De acuerdo a la revisión bibliográfica es posible concluir que la influencia de los videojuegos es significativa en las rupturas del sistema familiar, pues de acuerdo al tipo de familia y su funcionalidad los videojuegos influirán positiva o negativamente entre los miembros de hogar. Puesto que, cuando los sistemas familiares carecen de límites, reglas, normas, comunicación, afecto y acompañamiento los videojuegos se convierten en un determinante para el escape emocional que generan mayor vulnerabilidad y riesgo afectando las áreas individual, familiar, social y escolar de los adolescentes.

Las familias con sistemas abiertos, dinámicas funcionales, roles y reglas claras, comunicación asertiva, afecto, información adecuada e implicación parental son factores protectores que permiten a los jóvenes mejorar la autoestima, los procesos de socialización, la estima familiar y el fortalecimiento en los vínculos emocionales. Además, la presencia de la familia en los juegos virtuales promueve patrones de compromiso compartido, razonable y consensuado en cuantos a los modos y tiempos consagrados a este tipo de actividad.

El impacto de los videojuegos dependerá del contenido, la información, el conocimiento, la elección e interacción que tengan los padres de familia o cuidadores al momento de adquirir videojuegos para sus hijos, siendo estos favorables en la medida en que sean fuentes de integración, acuerdos de tiempos, cumplimiento de responsabilidades y desarrollo de aprendizajes y habilidades.

La comunicación asertiva y la interacción entre padres e hijos es un elemento fundamental en la influencia de los videojuegos, debido a que a través de los espacios de diálogo se construyen las bases de la autoestima, las destrezas emocionales y formación en la actitud crítica y analítica de los adolescentes ante el consumo y uso de los videojuegos.

Se hace necesario integrar los aportes de este estudio a los programas de atención, prevención y acompañamiento psicológico, a las líneas de investigación que den cuenta de aquellos videojuegos que pueden mejorar las capacidades cognitivas, motoras, resolución de conflictos, emociones, ocio y pasatiempos que permitan la integración familiar.

El área de los videojuegos aún es novedosa y falta mucho por estudiar con relación a los factores del ambiente familiar que operan como factores de riesgo o de protección ante las conductas de los púberes, especialmente en regiones como Latinoamérica. Por ello, es el momento de generar más espacios de investigaciones longitudinales al respecto, que permitan diseñar bosquejos de prevención, atención e intervención con el fin de promover políticas públicas que generen cambios educacionales en los ámbitos familiares y sociales, velando por el desarrollo físico y mental de los púberes.

### Referencias

- Adelantado-Renau, M., Moliner-Urdilaes, D., Cavero-Redondo, I., Beltrán-Valls, M.R., Martínez-Vizcano, V. y Álvarez-Bueno, C. (2019). Association between screen media use and academic performance among Children and adolescents: a systematic Review and meta-analysis. *JAMA Pediatrics* 173 (11), 1058-1067.
- Amaro, V. y Yépez, N. (2017). Uso de videojuegos y el desarrollo psicosocial de los adolescentes del Liceo Zarina de Asuaje. *Boletín Médico de Postgrado* 23 (3), 204-221.
- Amavi, S. (2020). *La familia digital: efecto e influencia de las nuevas tecnologías en la dinámica familiar* (Trabajo de grado). Universidad de la Laguna.

- Ameneiros, A. y Ricoy María-Carmen. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación en Psicología y Educación* 13, 115-119.
- Andolfi, M. (1991). *Terapia Familiar. Un enfoque interaccional*. España: Paidós. Recuperado de: [https://www.academia.edu/25520559/Andolfi\\_M.\\_Terapia\\_Familiar](https://www.academia.edu/25520559/Andolfi_M._Terapia_Familiar).
- Andrade, A. y Moscoso, J. (2019). *Prevalencia y factores asociados de la adicción a los videojuegos en adolescentes de la Unidad Educativa Particular "La Asunción" Cuenca* (Tesis de posgrado). Universidad de Cuenca. Recuperado de <https://bit.ly/2Am76eD>
- Argandar, G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *PSIENCIA: Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica* 9 (2), 1-16.
- Ariza, A. y Guevara, L. (2002). *El desempleo en la relación de pareja como generador de crisis y conflicto: factores protectores y estrategias de afrontamiento* (Tesis de pregrado). Universidad de la Sabana. Bogotá. Recuperado de <http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/4137/131223.pdf?sequence=1>
- Arza, J. (2008). *Familia y nuevas tecnologías*. Pamplona: Navarra: Consejo Audiovisual de Navarra.
- Asociación Española de Videojuegos (2019). *La industria del videojuego. Anuario de la industria del Videojuegos en España*. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>
- Barrios, K. y Pérez, D. (2018). *Clima social familiar y su relación con la adicción a los videojuegos en adolescentes de tercero de secundaria del distrito de José Luis*

- Bustamante Rivero* (Tesis de pregrado), Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Bean, M. y Fierro, L. (2016). *Predictores de agresión en consolas de videojuegos*. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento (RACC)* 8 (1), 61-70.
- Belli, S. y Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.
- Berrio, J. (2020). *Relación entre disfunción familiar y adicción a videojuegos en estudiantes de academia pre universitaria Alexander Fleming* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín, Perú.
- Bertrán, E. y Chamarro, A. (2016). Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento. *Adicciones* 28 (1), 28-34. Recuperado de <https://bit.ly/3hqcFZS>
- Blakemore, S.J. (2012). Social brain development and the affective consequences of ostracism in adolescence. *Revista de la Real Sociedad de Medicina* 105 (3), 111-116.
- Bronfenbrenner, U. (1994). Modelos ecológicos de desarrollo humano. *Lecturas sobre el desarrollo de los niños* 2 (1), 37-43.
- Buiza, C. (2018). *Videojuegos en adolescentes. Uso problemático y factores asociados* (Tesis de posgrado). Universidad de Málaga.
- Buiza-Aguado, C., García-Calero, A., Alonso-Cánovas, A., Ortiz-Soto, P., Guerrero-Díaz, M., González- Molinier, M. y Hernández-Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología educativa* 23 (2), 129-136
- Calvo-Ferrer, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Miguel Hernández Communication Journal*, (9), 191-226.

- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones* 26 (2), 91-95.
- Carson, V., Pickett, W. y Janssen, I. (2011). Tiempo frente a la pantalla y conductas de riesgo en jóvenes canadienses de 10 a 16 años. *Medicina Preventiva* 52, 99-103.
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X, Graner, C y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo* 28 (3), 196-204.
- Castro-Sánchez, M., Linares-Manrique, M, Saromán- Mata, S. y Pérez-Cortes, A. (2017). Análisis de los comportamientos sedentarios, practica de actividad física y uso de videojuegos en adolescentes. *Sportis Sci J* 3 (2) 241-255.
- Ccorimanya, G. y Quispe, M. (2019). *Disfunción familiar y dependencia a los videojuegos en estudiantes del tercer y cuarto de secundaria de la Institución Educativa Publica Emblemática Glorioso Colegio Nacional de San Carlos de la Ciudad de Puno* (Tesis de pregrado). Universidad Peruana Unión.
- Chacón, R., Zurita, F, Castro, M. y Linares, M. (2017). Estudio relacional de la práctica deportiva en escolares según el género. *SporTK: Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte* 5 (1), 85-92.
- Cortez, D. (2020). *Conductas agresivas como consecuencia del uso excesivo de videojuegos de acción en niños de cuarto de primaria de un colegio particular de Lima* (Trabajo de posgrado). Lima, Perú.
- Corvos, C., Peroni, B., Pintos-Toledo, E., Fernandez-Giménez, S. y Brazo-Sayavera, J. (2020). Beneficios de los videojuegos activos sobre parámetros de aptitud física relacionada con la salud: un comentario en tiempos de cuarentena. *Revista Médica del Uruguay* 36 (4), 234-248.

- Cruzado Díaz, L., Matos Retamozo, L. y Kendall Folmer, R. (2006). Adicción a internet: perfil clínico y epidemiológico de pacientes hospitalizados en un instituto nacional de salud mental. *Revista Médica Herediana* 17 (4), 196-205.
- Cubero, C. (2007). El juego patológico y la prodigalidad. En M.A. Soria. (Ed.), *Manual de Psicología Jurídica e Investigación Criminal* (pp. 53-64). Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Cuberos, R., Ortega, F., Sánchez, M., Garcés, T., Martínez, A. y Ruiz, G. (2017). Relación entre autoconcepto, consumo de sustancias y uso problemático de videojuegos en universitarios: un modelo de ecuaciones estructurales. *Adicciones* 30, (3), 179-188
- Cusme, M., Pinto, V. y Mogrovejo, J. (2020). Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares. *Revista científica Yachana*, 9 (3), 41-51.
- David, AO., Cardos, RA. y Matu, S. (2019). ¿Es el juego terapéutico RET hink eficaz en la prevención de trastornos emocionales en niños y adolescentes?. *Psiquiatría europea de niños y adolescentes* 28 (1), 111-122.
- De la Calle, M. y Muñoz, M. (2018). Hikikomori: el síndrome de aislamiento social juvenil. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 38 (133), 115-129. Recuperado de <https://bit.ly/300qFHI>
- De Sanctis, F., Distéfano, M. y Mongelo, M. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta de Psiquiátrica y Psicológica de América Latina* 63 (2), 115-131.
- Díaz, K. (2016). *Asociación entre funcionamiento familiar y adicción a los juegos en línea en adolescentes e ciencias de la computación y de ingeniería de sistemas* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín, Perú.

- Díaz, V. y Marín-Párraga, J. (2014). ¿Podemos utilizar los videojuegos para el desarrollo del currículo de la etapa de infantil?. *New approaches in educational reserch* 3, 21-27.
- Díaz, V. (2006). Los videojuegos en el ámbito de la familia. Propuesta de trabajo colaborativo. *Aula Abierta* 87, 71-84.
- Echeburúa, E. y de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones revista versión online* 22 (2), 91-96.
- Echeburúa, E., Salaberría, K. y Cruz, M. (2014). Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico. *Terapia Psicológica* 32 (1), 31-40.
- Estaña, A. (2018). *La adolescencia en la era de las tecnologías de la información y la comunicación: un análisis de riesgos, vulnerabilidades y soluciones* (Tesis de maestría). Universidad de La Laguna. Recuperado de <https://bit.ly/3cXHd1Q>
- Eguiluz, L. (2004). *Terapia familiar: su uso hoy en día*. Pax. México.
- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Education in the Knowledge Society (EKS)* 9 (3), 11-28.
- Falagán, T. (2019). *El uso de los videojuegos en el aula como instrumento para favorecer el proceso de Enseñanza-Aprendizaje* (Tesis de pregrado). Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social. Recuperado en <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/39230>
- Gentile, D., Bender, P. y Anderson, C. (2017). Efectos violentos de los videojuegos sobre el cortisol salival, la excitación y los pensamientos agresivos en los niños. *Computadoras en el comportamiento humano* 70, 3-43.

- González, M., Espada J. y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29 (3), 180-185. Recuperado de <https://bit.ly/30DYoD4>
- Granic, L., Lobel, A. y Rutger, E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist* 69 (1), 66-78.
- Griffiths, M.D. (2003). Videogames: Advice for teachers and parents. *Education and Health* 21, 48-49.
- Griffiths, M.D. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología conductual* 13 (3), 445-465.
- Henríquez, P., Moncada, G, Chacòn, L., Dallos, J. y Ruiz, C. (2012). Nativos digitales: aproximación a los patrones de consumo y hábitos de uso de internet, videojuegos y celulares. *Revista Educación y Pedagogía*, (62), 145-156
- Hernández, A. (2007). *Familia, Ciclo Vital y psicoterapia sistémica breve*. Bogotá, D.C: El Búho Ltda.
- Hernández, A. y Pérez, K. (2018). Criterios para verificar y validar mecanismos en el desarrollo de videojuegos. *Revista Antioqueña de las Ciencias Computacionales* 7 (1), 7-12.
- Hernández, N. (junio, 2019). ¿Cuánto tiempo deben jugar los niños con videojuegos?. *Educación* 3.0. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/tiempo-ninos-videojuegos/>
- Holtz, P. y Appel, M. (2011). El uso del internet y los videojuegos predicen el comportamiento problemático en la adolescencia temprana. *Revista de adolescencia* 34 (1), 49-58.

- Horno, P. (2012). Maduración psicosocial de la adolescencia. Influencia de apego. En Hidalgo MJ, Redondo AM y Castellano G. (Ed)., *Medicina de la Adolescencia, Atención Integral* (pp.43-48). Madrid, España: Ergón.
- Huanca, F. (2011). Influencia de los juegos de internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo* 2 (2), 37-44.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid, España: Editorial Alianza
- Idarraga, S., Álvarez, T. y Ríos, A. (2017). *Los videojuegos, una realidad para la educación de los niños del CER Buenos Aires, municipio de Santa Rosa de Osos, Antioquia* (Tesis de postgrado). Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Ingrassia, V. (22 de diciembre de 2017). La OMS reconoce al trastorno por videojuegos como un problema mental. *Infobae*. Recuperado de <https://bit.ly/30GfLmH>
- Labrador, F., Requesens, A. y Helguera, M. (2018). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de internet, móviles y videojuegos*. Madrid, España: Gaudium.
- Layme, C. (2019). *Funcionamiento familiar y su relación con la ludopatía en adolescentes de la Institución educativa secundaria Pedro Vilcapaza Alarcón de Azángaro* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Altiplano, Perú.
- Lemos, M. y Espinosa, P. (2015). Agresión en adolescentes y su relación con cogniciones, emociones y videojuegos violentos. *Revista de estudios e investigación en Psicología y Educación* 1, 060-064
- Lewis, J., McGuire, M y Fox, P. (2007). Mapeo del espacio mental de los géneros de juegos. *Actas del simposio ACM SIGGRAPH sobre videojuegos*, 103-108.  
doi:10.1145/1274940.1274962

- López Fernández, F., Etkin, P., Ortet Walker, J., Mezquita, L. y Ibáñez, M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Ágora de Salud* 7, 147-153. Recuperado de <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/186996>
- Lopez-Wade, 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.
- Lorca, M.A. (2006). Los videojuegos, marcadores de tendencias en el ocio tecnológico. *Comunicar* 27, 79-84.
- Luque, A. y Aguayo, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos. *Revista Anales de Psicología* 29 (2), 311-318.
- Maganto, C. (2004). La familia desde el punto de vista sistémico y evolutivo. En Maganto, C. (Ed.), *Mediación Familiar. Aspectos psicológicos y sociales* (pp. 3-22) San Sebastián-Donostia: Curso de Especialistas de Mediación Familiar.
- Mamani, D. (2017). *Influencia de las relaciones familiares en la adicción a los videojuegos en adolescentes de la IES Gran Unidad Escolar San Carlos-Puno, 2016* (Tesis de pregrado). Universidad Nacional del Altiplano. Recuperado de <https://bit.ly/3cVJ4nN>
- Marco, C. y Chóliz, M. (2014). Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. *Anales de Psicología* 30 (1), 46-55. Recuperado de [http://scielo.isciii.es/pdf/ap/v30n1/psicologia\\_clinica5.pdf](http://scielo.isciii.es/pdf/ap/v30n1/psicologia_clinica5.pdf)
- Marín-Díaz, V. (2004). Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar. *Revista científica de comunicaciones y educación* 23, 115-119.

- Marqués, P. (2001). Algunas notas sobre el impacto de las TIC en la Universidad. *Educación*, (28), 83-98.
- McLean, L., y Griffiths, M. D. (2013). The psychological effects of video games on young people. *Aloma: revista de psicología, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna*, 31 (1), 119-133. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/aloma/article/download/266790/354412>
- Minuchin, S. (2004). *Familias y terapia familiar*. México: Editorial Geodisa.
- Minuchin, S. (2008). *Familias y terapia familiar*. Séptima reimpresión. Barcelona: Editorial Geodisa.
- Molleada, C, Diez, F., Izquierdo, M., y Díaz, F. (2006). La conducta antisocial en adolescentes no conflictivos: Adaptación del Inventario de conductas Antisociales (ICA). *REMA 11* (2), 1-10.
- Montaña, J. (2020). *Estudios de influencia de los videojuegos en los comportamientos de los adolescentes de 12 a 18 años* (Tesis Pregrado). Universidad Cooperativa de Colombia.
- Montes-Bravo, M. (2017). Adicción a los videojuegos MMORPG y su enfoque en el Neuromarketing (Tesis de maestría). Universidad Internacional de la Rioja.
- Muros, B., Aragón, Y. Bustos, A. (2013). La ocupación del tiempo libre de jóvenes en el uso de videojuegos y redes. *Comunicar* 40, 31-39.
- Olson, D. (1983). *Familias, que las hace funcionar*. Publicaciones Sage.
- Osa, N. (2019). *Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional* (Tesis de pregrado). Universitat de les Illes Balears.

- Palumbreri, E. y Mannino, G. (2008). Ludopatía: un estudio comparativo realizado en Italia y España. *Humanismo y Trabajo Social* 7 (1), 155-196.
- Prado, J. (2001). Hacia un nuevo concepto de alfabetización. El lenguaje de los medios. *Comunicar*, 16, 161-170
- Patiño, L. (2020). *Revisión sistemática de Literatura: La influencia de las redes sociales sobre las relaciones interpersonales en los adolescentes* (Tesis de pregrado). Universidad Cooperativa de Colombia.
- Peña, P. (2020). *El uso de los videojuegos en Educación Infantil. Percepción de los docentes sobre su uso, ventajas, desventajas y su relación con comportamientos violentos* (Tesis de postgrado). Universidad de Cantabria.
- Picaron-Fajardo. (2017). Prohibido jugar: análisis de las leyes de videojuegos en Chile y Colombia. *Revista Lúdicamente* 6 (12), 1-15.
- Pichon-Rivière, E. y Taragano, F. (1985). *Teoría del vínculo*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.
- Pinho, LG, Pereira, A. y Chaves, C. (2017). Influence of sociodemographic and clinical characteristics on the quality of life of patients with schizophrenia. *Revista Esc Enferm USP* 51, 32-44.
- Pinto, M. (2019). *Influencia de los videojuegos en la atención y memoria* (Tesis de Postgrado). Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Ramos, V., Ubierna, A. y Blanco, A. (2008) Evaluación del programa Dédalo de prevención familiar del consumo de drogas en preadolescentes. *International Journal of Developmental and Educational Psychology* 1 (4) 347-354.

- Rodrigo, J.M., Maiquez, M.L., García, M., Mendoza, R., Rubio, A., Martínez, A. y Martín, J.C. (2004) Relaciones padres-hijos y estilos de vida en la adolescencia. *Psicothema*. 16 (2): 203-210
- Ramírez-Granizo, I., Fernández- Revelles,a., Padial-Ruiz, R., Espejo-Garcés, T. y García-Martínez, I. (2018). El nivel de actividad física y su relación con el uso problemático con los videojuegos. Una revision narrativa. *Journal of sport and health research* 10 (1), 117-124.
- Remigio-Vásquez, J. (2017). *Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de dos instituciones educativas públicas del distrito de los olivos* (Tesis posgrado). Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Ricoy, C. y Ameneiros, A. (2016). Preferencias, dedicación y problemáticas generadas por los videojuegos: Una perspectiva de género. *Revista Complutense de Educación*, 27 (3), 1291-1308. Recuperado de <https://bit.ly/2MTYLkN>
- Ricoy, M. y Fernández- Rodríguez, J. (2016). Prácticas y recursos de ocio en la adolescencia. *Educatio Siglo XXI* 34 (2), 103-123.
- Ruiz, M. (2014). Intervención cognitivo conductual en un caso de trastorno negativista desafiante en una adolescente. *Revista de Psicología Clínica con niños y adolescentes* 1, (1) ,89-100.
- Ruiz, L., y Plata, M. (2015). Factores sociales que inciden en el uso de video-juegos en los adolescentes de 12 a 14 años, de los grados 6° y 7° de la institución educativa Joaquín París de la ciudad de Ibagué - Tolima – 2014 (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Abierta Y A Distancia-UNAD. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/344724898.pdf>

- Sánchez, G. (2017). *Violencia intrafamiliar y agresividad en adolescentes de 12 a 19 años del Nivel secundario, usuarios de videojuegos en una institución del distrito de Los Olivos* (Tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Sánchez-Alcaraz, B., Sánchez -Díaz, A., Alfonso-Asencio, M., Courel- Ibañez, J. y Sánchez - Pay, S. (2020). Relación entre el nivel de actividad física, uso de videojuegos y rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Espiral cuadernos del profesorado* 13, (26), 1-10
- Sánchez-Rodríguez, P., Alfageme, M. y Serrano, F. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa* 9 (1), 29-41.
- Scholten, H., Malmberg, M., Lobel, A., Engels, R. C., y Granic, I. (2016). A randomized controlled trial to test the effectiveness of an immersive 3D video game for anxiety prevention among adolescents. *PloS one* 11 (1), e0147763. Recuperado de <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0147763>
- Serguienko, K. (2018). *Percepción del clima familiar y comportamiento psicosocial en un grupo de adolescentes con uso problemático de videojuegos* (Tesis de maestría). Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Serna, L. (2020). *Efecto psicológico de los videojuegos en niños entre 6 y 12 años. Revisión.* (Tesis de pregrado). Universidad de Alicante.
- Sierra-Daza, M y Fernández- Sánchez, M. (2017). Percepción de los videojuegos en educación social: una visión de género. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)* 7, 135-148.
- TEDx Talks. (Productor). (2017). *Los videojuegos ¿pueden cambiarte la vida?* YouTube. Recuperado en <https://www.youtube.com/watch?v=LWE4wP2xuaY> .

- Thompson, D., Baranowski, T., Baranowski, J., Buday, R., Jago, R., Griffith, M. y Watson, K. (2011). Video game play, child diet, and physical activity behavior change: A randomized clinical trial. *American Journal of Preventive Medicine* 40 (1), 33-38. Recuperado: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0749379710005544>
- Tuzel, S. y Hobbs, R. (2017). El uso de las redes sociales y la cultura popular para una mejor comprensión intercultural. *Comunicar* 25 (51), 63-72.
- Ubaque, D. (2010). *Consecuencias y efectos de los videojuegos en niños con edades de 7 a 12 años* (Tesis de especialización). Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Recuperado de <http://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/1524/T430.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Universidad de Granada, Confederación Española de Clubes, Centros y Federaciones UNESCO (2003). *Análisis crítico de los valores que transmiten los videojuegos: Descubriendo su potencial seductor de naturaleza subliminal*. Recuperado de [http://www.ugr.es/~sevimeco/biblioteca/tecnologías/documentos/Analisis\\_valores\\_subliminales\\_videojuegos.doc](http://www.ugr.es/~sevimeco/biblioteca/tecnologías/documentos/Analisis_valores_subliminales_videojuegos.doc).
- Verástegui, C. (2018). *Influencia de los videojuegos en los infantes* (Tesis de posgrado). Universidad Nacional de TUMBES. Perú.
- Vilar, J. (2019). El fenómeno de Fortnite. *Periódico La Prensa*. Recuperado de <https://bbibliograficas.ucc.edu.co:2149/docview/2326971402?accountid=4439>
- Viveros, E. (2007). Aproximaciones al concepto de familia, en desarrollo familiar. *Fundación Universitaria Luís Amigó* 10, (15), 25-32.
- Zyda, M. (2005). From visual simulation reality to games. *Computer* 38 (9), 25-32.

