

Manifestaciones Vinculares de los Adolescentes Con Adicción a los Videojuegos

On-Line en la Dinámica Interna De La Familia¹

Marcela Idárraga Correa² María Fernanda Marín González³

Shirley Mejía Dávila⁴ María Victoria Restrepo Tobón⁵

“Mira que a veces el demonio nos engaña con la verdad, y nos trae la perdición envuelta en dones que parecen inocentes.”

- (Shakespeare)-

Resumen

Este artículo pretende analizar las representaciones sociales de los adolescentes con adicción a los videojuegos on-line frente al lugar que ocupan en la familia. El tema se aborda en dos grandes partes, la primera identificando vínculos entre adolescentes y familia con adicción a videojuegos on-line donde se argumenta el control parental como un factor decisivo en la regulación de la conducta ante el juego y la segunda parte, se encuentra enfocada en mostrar estrategias viables para la potencialización de los diversos usos que se le pueden dar a los videojuegos, se exponen

¹Artículo derivado del trabajo de grado niveles I y II titulado "ADICCIONES & FAMILIA", orientado por la docente investigadora Mg. María Victoria Restrepo Tobón, y el docente Mg. Alexander Rodríguez Bustamante. Ambos docentes pertenecen al grupo de investigación "Farmacodependencia y otras adicciones" de la Facultad de Psicología y Ciencias Sociales de la UNIVERSIDAD CATÓLICA LUIS AMIGÓ-FUNLAM (Medellín-Colombia).

² Estudiante del IX Semestre del Programa de Psicología de la Universidad Católica Luis Amigó-Medellín. Contacto: marcela.idarragaco@amigo.edu.co

³Estudiante del X Semestre del Programa de Psicología de la Universidad Católica Luis Amigó-Medellín. Contacto: maria.maringo@amigo.edu.co

⁴Estudiante del IX Semestre del Programa de Psicología de la Universidad Católica Luis Amigó-Medellín. Contacto: shirley.mejiada@amigo.edu.co

los componentes del juego como entornos de aprendizaje para el desarrollo de habilidades para la vida. A través de esta construcción, se concluye que los videojuegos son herramientas transversales en la cotidianidad del adolescente, bien sea para el desarrollo de aprendizajes o como un factor de desconexión con su entorno, situación que está relacionada con la supervisión familiar, la cual propicia conductas de riesgo o protección y en algunos casos requieren de una intervención profesional.

Palabras Claves: Adolescentes, Adicción, Videojuegos on-line, Familia.

Abstract

This article aims to analyze the social representations of adolescents with an addiction to online video games in relation to the place they occupy in the family. The subject is approached in two big parts, the first one identifying links between adolescents and family with addiction to on-line video games where it is argued the parental control as a decisive factor in the regulation of the behavior before the game and the second part, it is focused on showing viable strategies for the potentialization of the diverse uses that can be given to the video games, the components of the game are exposed as environments of learning for the development of skills for the life. Through this construction, it is concluded that video games are transversal tools in the daily life of the adolescent, either for the development of learning or as a factor of disconnection with their environment, a situation that is related to family supervision, which encourages risky or protective behavior and in some cases requires professional intervention.

Keywords: Teenagers, Addiction, Online games, Family.

Introducción

La familia es un sistema abierto y en transformación, influye y es influido por el sistema extra familiar y se adapta a las diferentes demandas de la etapa del desarrollo en la que se encuentra (Minuchin, 1974); es desde este punto, donde nos permitimos partir, para comprender cómo los videojuegos on-line, entran a vincularse con la familia y más aún con su dinámica familiar, para lo cual retomamos el referente de la dinámica interna de la familia como el clima o condiciones en las que se encuentran sus integrantes, de las cuales emergen mecanismos de regulación para el grupo familiar, en estas son interdependientes varias dimensiones como: comunicación, autoridad, normas, roles, límites y uso del tiempo libre (Viveros & Arias, 2006).

Las dinámicas familiares se ven afectadas por el uso de videojuegos, cuando estos dejan de tener un uso adecuado y comienzan a generar tanto en el entorno familiar como en el adolescente una serie de conductas que deben ser atendidas, pues cuando esta actividad cumple con los tres criterios centrales del juego patológico: la abstinencia, la pérdida de control y el conflicto en las relaciones interpersonales (Díaz, 2015) se vuelve una adicción, algunos videojuegos estimulan el uso excesivo en sus jugadores, interfiriendo en conductas básicas como la de higiene personal o incluso los cuidados mínimos de salud, y por supuesto afectando las relaciones familiares (Marengo, y otros, 2015).

Una potencial causa de la desvinculación de los adolescentes con su núcleo familiar, es que los padres dedican mayor tiempo a las actividades económicas, descuidando así las necesidades que

sus hijos tienen, tales como: la orientación, el apoyo, el acompañamiento, entre otros, por lo tanto, el adolescente tiende a presentar riesgos en su conducta, ya que toman como recurso la práctica permanente de los videojuegos y al ser prolongado su uso se convierte en un hábito adictivo, algunos videojuegos debido a su alto componente de tensión, pueden llegar a generar en el adolescente altos grados de estrés, lo cual podría llegar a desencadenar comportamientos tanto agresivos, como de tensión emocional y ansiedad.

Por otra parte, en este artículo se propuso como objetivo general analizar las representaciones sociales de los adolescentes con adicción a los videojuegos on-line, frente al lugar que ocupan en la familia; y es por medio de este que se despliegan aquellos propósitos específicos que nos permiten enfatizar en los puntos claves que queremos para nuestra investigación, y los cuales nos llevan a realizar una búsqueda más minuciosa de aquella literatura que nos permitió nutrir adecuadamente este artículo, procurando así, describir los efectos en los vínculos con la familia que surgen de la adicción a los videojuegos on-line en los adolescentes, y de esta forma, formular una estrategia de afrontamiento en virtud de los factores protectores que le ayuden al adolescente a dar sentido al videojuego como estrategia de aprendizaje y ocio.

Para alcanzar estos objetivos se establece un diseño metodológico, y el enfoque utilizado para el desarrollo de este trabajo es el cualitativo, mediante el cual es posible analizar las manifestaciones que se presentan, siendo posible llegar a una comprensión de las mismas por medio de las experiencias vividas y el punto de vista que tiene quien lo vive, como referencia (Taylor & Bogdan, 1994).

El enfoque metodológico es el hermenéutico, ya que hace énfasis en el diálogo, permitiendo así, la exploración de campos que son relevantes para la investigación, tales como el afectivo, el psicosocial, el escolar y el familiar, los cuales entran jugando un papel importante en la afectación del adolescente colombiano, frente a la adicción a los videojuegos on-line.

La construcción de la metodología se realizó mediante varios pasos, los cuales serán enumerados y descritos a continuación:

1. Consolidación del objeto y establecimiento de la pregunta de investigación, lo cual nos permite iniciar el rastreo bibliográfico, para dar cuerpo así al trabajo.

2. Se establecen las categorías por medio de las cuales los integrantes del grupo de investigación realizan la exploración y el rastreo documental, obteniendo así la información base del proyecto, la anterior mencionada queda plasmada en fichas bibliográficas, como evidencia y soporte teórico del análisis obtenido desde dicha recopilación de información.

3. Esta fase se encuentra nutrida de la información recopilada desde la fase anterior y por medio de esta se realiza la sistematización de los datos obtenidos, los cuales son desarrollados a partir de la matriz, dando así orden y coherencia a la información encontrada, todo esto permitiendo llegar al análisis y comprensión de los factores más relevantes de la investigación, dentro de los cuales es importante resaltar a la familia, al adolescente, la adicción, y el videojuego on-line, ya que su interacción es la base del desarrollo del trabajo.

Según Alfonso (1995), la investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Al igual que otros tipos de investigación, este es orientado a la construcción de conocimientos; es por este motivo que la estrategia utilizada para el desarrollo del trabajo es la documental, por medio de este, se realiza una revisión profunda de artículos, ensayos, investigaciones y teorías los cuales nos permiten realizar una contextualización desde el rastreo, entre lo investigado y la realidad presente dentro de cada agente participante de la investigación.

El desarrollo de la investigación se lleva a cabo por medio tanto de la lectura como de la escritura, lo cual nos permitió la construcción del artículo desde la indagación, la reflexión, la observación, entre otras.

La modalidad implementada en esta investigación es la llamada estado del arte, tal como lo propone (Gomez, Galeano, & Jaramillo, 2015) el estado del arte es “un tipo de evaluación descriptiva; evaluación seria, sistematizada y consistente” (p.427), buscando así un óptimo inventario bibliográfico en el cual podemos depositar la información de manera más detallada generando una mejor comprensión para llegar a establecer una escritura más fluida y que corresponda adecuadamente a lo que se quiere transmitir al lector; el llevar a cabo un óptimo rastreo sirve como marco de referencia teórico a otras posibles investigaciones.

Resultados

Vínculos entre Adolescentes y Familia con Adicción a Videojuegos On-Line

Durante el rastreo realizado para la recopilación de la información, fue posible identificar que la adicción a los videojuegos va más allá de sentir pasión por el video juego como tal; es un patrón de comportamiento adictivo en el cual jugar digitalmente o por video es la máxima prioridad en la vida de la persona.

La adicción a los videojuegos interfiere con la rutina diaria y afecta el bienestar mental y físico, siendo esto un acercamiento para dar respuesta a nuestra pregunta de investigación, teniendo en cuenta que está centrada en las representaciones sociales, que se encuentran presentes en el adolescente con adicción a los videojuegos on-line.

En sus periodos de ocio, los adolescentes exploran sus intereses y sus inquietudes, pero por la naturaleza de su edad, es importante que en estos espacios se encuentren acompañados por sus padres o tutores, quienes se convertirán en su guía, para un adecuado aprovechamiento del mismo. Si bien los jóvenes necesitan ratos de ocio para desarrollarse, en la adolescencia el tiempo libre es especial, pues se pierde interés por los juguetes y ganan protagonismo muchas cosas que hasta ahora no tenían tanto sentido, como por ejemplo salir con sus pares; aunque poco a poco los adolescentes van conquistando su autonomía, y hacer alguna actividad en familia, siempre es una opción válida.

Lo que caracteriza a una adicción es la pérdida de control y la dependencia. Todas las conductas adictivas están controladas inicialmente por reforzadores positivos -el aspecto placentero de la conducta en sí, - pero terminan por ser controladas por reforzadores negativos -el alivio de la tensión emocional, especialmente-. Es decir, una persona normal puede hablar por el móvil o conectarse a internet por la utilidad o el placer de la conducta en sí misma; una persona adicta, por el contrario, lo hace buscando el alivio del malestar emocional (aburrimiento, soledad, ira, nerviosismo, etcétera) (Marks, 1990) (Potenza, 2006) (Treuer & Fűredi, 2001).

La familia es considerada un entorno protector para las personas, especialmente para los menores, teniendo en cuenta que puede convertirse igualmente en un factor de riesgo, tanto en la adquisición, como en el sostenimiento de una posible adicción frente al tema de los videojuegos, esto debido a que se pueden presentar casos en donde padres y/o cuidadores no prestan la adecuada atención en los momentos de ocio vividos por el adolescente, ya sea por descuido o porque situaciones ajenas como lo es lo laboral, lo impidan, presentándose así en estos jóvenes un índice de mayor riesgo frente a la posibilidad de desarrollar dicha adicción.

Otro factor que incide en que un juego sea más o menos adictivo es la inmersión que proporciona, cuanto más atención exige, será menos probable que se preste atención a otras actividades, como puede ser el estudio, el entorno familiar y el relacionamiento con el otro, debido a que se evade y no se tiene una percepción de que pasa el tiempo, pasando así horas y horas jugando, esto se debe a que el sistema de refuerzos y castigos puede alcanzar a brindar un nivel de satisfacción, lo cual va activando el mecanismo de “recompensa” en el cerebro.

Es por ende que es importante tener en cuenta, que la familia como grupo social, ha cambiado en cuanto a su estructura, formas y modelos, incorporando así nuevas costumbres como consecuencia de la dinámica transferencial propia de la globalización, es por esto que en este artículo, se pretende realizar un acercamiento a las familias y sus dinámicas familiares y en cómo estas tienen su propia composición, dinámicas y reglas, obteniendo así, una composición flexible, vista desde sus diversos componentes.

Es indispensable para el desarrollo de esta investigación, dejar en claro que la familia se seguirá modificando pues en concepto de autores como Morgan, la familia “es el elemento activo; nunca permanece estacionada, sino que pasa de una forma inferior a una forma superior a medida que la sociedad evoluciona de un grado más bajo a otro más alto” (Oliva & Villa, 2014); por ello, no puede ser estudiada como una institución inmutable y tradicional, sino que por el contrario, se requiere que de manera continua se reconsidere su forma y en especial sus definiciones bajo las nuevas dinámicas, las cuales le confieren nuevos contornos.

Desde una concepción tradicional, se puede observar que “la familia ha sido el lugar primordial donde se comparten y gestionan los riesgos sociales de sus miembros” (Carbonell, Talam Caparros, Beranuy, Oberst , & Graner , 2009).

Las pautas de crianza y los estilos parentales juegan un papel fundamental tanto en la dinámica familiar como en el desarrollo y ajuste psicológico de los niños y adolescentes. Cuando se habla de pautas de crianza se hace referencia a todas aquellas estrategias que los padres utilizan para fomentar el desarrollo personal de sus hijos, es por esto, que dichas pautas pueden llegar a

generar un desarrollo adecuado en las diferentes áreas de ajuste o por el contrario ser las causantes de una serie de problemáticas a nivel psicosocial.

La familia está presente en la vida social y es la más antigua de las instituciones humanas, constituye el elemento clave para la comprensión y funcionamiento de la sociedad, es la principal responsable del cuidado y la protección de los niños desde la infancia a la adolescencia. En el estudio realizado por (Vallejos & Capa, 2010) se logra evidenciar que existe una correlación medida entre el uso de los videojuegos y el funcionamiento y/ o dinámica familia, donde se puede observar que hay una relación inversa entre el funcionamiento familiar y el uso de los videojuegos, dicho de otra manera, se deduce que cuando hay un bajo funcionamiento familiar es mayor el uso de los videojuegos y más propenso a la adicción.

Por lo anterior es importante tener en cuenta que “la representación social es una modalidad particular del conocimiento, cuya función es la elaboración de los comportamientos y la comunicación entre los individuos” (Moscovisi, 1961).

Para los adolescentes es muy importante no solo encajar en una sociedad, sino también el relacionamiento con sus pares, es por lo tanto, que si no tienen éxito en el descubrimiento de su verdadero yo, corren el riesgo de quedar aislados y confundidos; la confusión de roles es el lado negativo de la etapa adolescente, más específicamente en el desarrollo de la identidad, esta confusión también puede ser promovida por los adultos forzando a los adolescentes a comprometer desde el principio una identidad o limitando la exploración de la identidad del mismo.

Desde este punto, se abre una puerta para comenzar a pensar en el control parental y más específicamente en el modelo de mediación parental restrictiva, el cual se basa en el establecimiento de normas y límites, basado en restringir el uso del medio, incluidas las restricciones relativas al tiempo y al contenido, con el fin de que los menores aprendan de forma progresiva a navegar de manera segura sin la compañía de un adulto (Garmedia, Jimenez , Casado , & Mascheroni, 2015) lo cual no solo va a establecer una serie de normas y controles en el adolescente, sino que también permitirá, un seguimiento por parte de los padres a dicho proceso de adaptación e inclusión y descubrimiento de su roles con relación a sus pares.

El control parental es decisivo en la regulación de la conducta de juego y es un factor protector que disminuye la exposición a los riesgos sin limitar las oportunidades que tienen los menores de beneficiarse del entorno online (Villanueva & Serrano Bernal , 2019) sin embargo, hay personas más vulnerables que otras a las adicciones; de hecho, la disponibilidad ambiental de las nuevas tecnologías en las sociedades desarrolladas es muy amplia y aun así, sólo un reducido número de personas muestran problemas de adicción (Becoña, Echeburua, Fernandez Montalvo , Labrador , & Villadangos , 2009).

Como lo muestra el estudio realizado por (Berrios , Buzarrais , & Garces , 2015) sobre el uso de las TIC y la mediación parental, indican que en cuanto a la mediación parental percibida en los videojuegos, es importante destacar la alta frecuencia de menores que señalan que pueden jugar solos, y más de la mitad indica no tener restricción parental para los juegos violentos, lo cual nos lleva a pensar que tanto las relaciones parentales como las adicciones, pueden tener un relacionamiento estrecho y significativo.

Por su parte (Martinez & Medrano Samaniego , 2012) proponen cuatro estrategias para la mediación y/o regulación parental, las cuales se plantean como regulación parental compartida, esta consiste en entrar con ellos a la red, ver sus contenidos de interés y dialogar con ellos acerca de las diferentes temáticas encontradas, la segunda se define como regulación parental restrictiva, basada en el establecimiento de normas que restringen el uso del medio, incluidas las restricciones relativas al tiempo y al contenido, como tercera estrategia nos plantean la regulación parental instructiva, que trata de explicar y asesorar acerca de diferentes contenidos relacionados con la práctica que se ejecute y como cuarta y última estrategia los autores plantean la regulación parental desenfocada, la cual se toma como una práctica algo negligente ya que los padres acceden a dejarlos hacer lo que quiera y cuando quieran.

Estrategias para potenciar los videojuegos como estrategia de aprendizaje

En cuanto a la relación que existe entre los juegos y el aprendizaje, los autores identifican una característica, ser un medio de enseñanza, (Crawford, 1982) por ejemplo expone que el factor que le otorga al juego un valor inconsciente, es el hecho de poder aprender a través de ellos, desvirtuando la idea exclusiva de ser un simple instrumento de diversión o entretenimiento, este autor plantea que básicamente se juega porque en su proceso de juego existe un constante aprendizaje y es específicamente esa característica la que los hace placenteros; otros autores han logrado profundizar en este aspecto de los juegos, uno de los más representativos es Latorre citado en (Marcano, 2008), quien aborda esta relación de videojuegos y aprendizaje como un vehículo de desarrollo integral, de la siguiente manera:

El juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento, actúa sistemáticamente sobre el equilibrio psicosomático, posibilita aprendizajes de fuerte significación, reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos, invita a la participación activa por parte del jugador, desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal; en fin, se puede afirmar que jugar constituye una estrategia fundamental para estimular el desarrollo integral de las personas en general (Marcano, 2008).

Teniendo en cuenta que esta caracterización del aprendizaje en este tipo de estimulador es aplicable a todo tipo de juegos, hay que aclarar que estos, aparte de estas características mencionadas cuentan adicionalmente con el desarrollo de otro tipo de habilidades, quizás uno de sus potenciales formativos más evidente se produce en la adquisición de competencias digitales, es decir, en el contexto tecnológico y las plataformas digitales de las sociedades actuales.

Por lo tanto, se debe tener en consideración que la mayoría de los niños acceden por primera vez al universo digital a partir de los videojuegos, y es desde allí, que comienzan a desarrollar competencias propias de la alfabetización digital de manera recreativa y lúdica, las cuales posteriormente serán la base para iniciarse en el manejo de las interfaces gráficas y los comandos lógicos del mundo digital; aun así, hay que advertir que el uso del videojuego para el entretenimiento no parece asegurar una transferencia de los aprendizajes digitales, sino que aumenta las posibilidades respecto a los que no juegan (UCL, 2008).

Ahora bien, en otras investigaciones específicas del videojuego, han encontrado que los video jugadores tienen mayor facilidad para relacionarse con otras personas; muestran mayor motivación

hacia la consecución de objetivos y tienen mejor tolerancia a la frustración (Perez, 2005) incluso mejora la capacidad para asumir riesgos, resolver problemas y tomar decisiones (Li & Winn, 2002), aunque quizás el valor más importante que incorporan los videojuegos es que aportan experiencias en modelos o simulaciones basados en la vida real; como indica (Gross, 2000), “en todos los casos, un factor fundamental de los videojuegos es que proporcionan un entorno rico de experimentación en primera persona. El jugador interactúa con el contexto creado, toma decisiones y percibe inmediatamente las consecuencias” (p. 253).

Teniendo en cuenta todos estos aportes de los videojuegos se puede adelantar una primera definición general acerca del objetivo de los videojuegos, en especial de los basados en simulaciones de la vida real: crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar con problemas reales a través de las herramientas lúdicas digitales. Estos videojuegos pretenden ser plataformas para ensayar y explorar múltiples soluciones a problemas cotidianos a partir de referir en sus actividades situaciones susceptibles en la vida real, y de esta manera entregar las herramientas necesarias en el desarrollo de habilidad, teniendo acceso a los posibles escenarios, la información mínima y los conocimientos requeridos que ayudarían a intervenir sin temor a equivocarse. Este tipo de simulaciones genera la confianza necesaria para tomar decisiones identificando las posibles consecuencias a partir de esas experiencias previas.

Por otra parte, en la revisión histórica de la participación del juego en el sistema educativo, quedó evidente el reconocimiento de este como un recurso imprescindible en la educación además de ser el componente principal de la didáctica que ha sido empleada hace décadas, en especial en

las etapas destinadas a la primera infancia y a la educación fundamental o primaria por los docentes para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje (Candia, 2013) (Delgado, 2011)

En la actualidad con la incorporación de los medios digitales en lo social y educativo, se han generado las condiciones necesarias para aumentar la categoría de juegos a un nivel digital, en donde se puede observar que cumplen con los mismos objetivos educativos, ya que ambos poseen las características necesarias para brindar aprendizaje, y es precisamente este, el reto al que nos enfrentamos, ya que es inminente garantizar el adecuado uso del mismo para que de este modo se dé cumplimiento de su función a cabalidad.

Con la introducción de estos juegos digitales al sistema educativo, viene la ampliación del público objeto, transformándose entonces en una herramienta para la educación de los jóvenes y adultos; una realidad que hoy podemos encontrar en la mayoría de los hogares colombianos, a quien se le atribuye un alto grado de importancia y significación pues ellos “han sobrepasado la frontera del entretenimiento, dando paso a posibilidades de uso en el ámbito educativo” (Calvo, 1995).

La actualidad nos pone de manifiesto cómo este fenómeno ha adquirido grandes dimensiones, en lo que a su penetración en la población infantil y juvenil (Urbina, 2002) se refiere. En estos momentos han dejado de ser una alternativa más para nuestro tiempo libre y de ocio, para convertirse en la única opción en muchos hogares; esta circunstancia, pone el acento en la necesidad de una intervención tanto desde la familia como desde los centros escolares, todo ello realizado desde una perspectiva didáctica y formativa, de cara a su empleo en el desarrollo de las

habilidades antes señaladas, pues de cualquier videojuego se aprende, o bien, ayuda a desarrollar estrategias de aprendizaje además de ayudar a «dinamizar las relaciones entre los niños del grupo» (Gross, 2000).

Consideraciones Finales

Las conclusiones a nivel familiar, van encaminadas hacia la observación de los videojuegos, como una herramienta transversal a la cotidianidad del adolescente, y este, a su vez, entra en una etapa de desconexión con su entorno, donde existe la probabilidad de que el juego sin supervisión se convierta en el centro de su accionar y en consecuencia su sistema de relacionamiento familiar se debilita, por consiguiente, la interacción entre los integrantes comienza a ser insuficiente, todo esto debido a que los niveles de interacción intrafamiliar y de comunicación disminuyen propiciando conductas de riesgo las cuales requieren de una intervención por parte de un profesional, ya que se trabajará en pro de recuperar la dinámica familiar que durante el uso inadecuado del juego se ve alterada.

A partir de esta investigación se evidenció que las características que definen la adicción a los videojuegos es un fenómeno que se debe estudiar a profundidad, pues la falta de recursos para diagnosticar una patología, además de la diferencia entre los jugadores profesionales o “Gamers” como nuevas culturas digitales y las conductas abusivas, pues este vacío epistemológico tendrá como efectos dificultades en el acompañamiento profesional. Teniendo en cuenta que el juego virtual es una práctica que está en constante aumento a nivel general sin distinción de sexo o edad, es de vital importancia identificar métricas para su potencial adicción y trastornos de conducta y

los efectos favorables o desfavorables que esta conlleva desde diferentes perspectivas (sociales, fisiológicas, psicológicas etc.).

También fue contundente el hecho de encontrar muy pocos estudios basados en la relación de la adicción a los videojuegos con las dinámicas familiares y sus representaciones sociales, por lo que se recomienda realizar nuevos estudios de intervención social dentro del territorio nacional, que profundicen los conocimientos tanto en adicción como en dinámicas familiares y representaciones sociales relacionadas con los videojuegos en la era digital, para poder establecer las consecuencias en las estructuras familiares y las nuevas formas de interacción determinadas por la virtual.

Referencias

Alfonso. (1995).

Becoña, Echeburua, Fernandez Montalvo , Labrador , & Villadangos . (2009).

Berrios , L., Buzarras , M., & Garces , M. (2015). *Uso de las TIC y mediación parental percibida por niños de Chile*. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=158/15839609017>

Calvo. (1995). Videojuegos: del juegos al medio didáctico .Edutec'95. Recuperado de:

http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_11/nr_181/a_2245/2245.html

Candia. (2013). La didáctica en la educación infantil: más allá de cómo enseñar. En La organización de situaciones de enseñanza. Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas.

Carbonell, Talam Caparros, A., Beranuy, F., Oberst , U., & Graner , C. (2009). *Cuando jugar se convierte en un problema: El juego patológico y la adicción a los juegos de rol online*.

Obtenido de <http://hdl.handle.net/2072/228170>

Crawford. (1982). The art of game design. Recuperado

<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>

Delgado, I. (2011). El juego Infantil su metodología 1ª. Edición ediciones Paraninfo, Madrid

España(libro en línea) <http://books.google.com.gt/books>.

Diaz, S. (2015). Uso problemático de video juegos y satisfacción con la vida.

Diaz, S. (s.f.). Uso Problemático de video juegos y satisfacción con la vida. .

- Garmedia, M., Jimenez , E., Casado , M., & Mascheroni, G. (2015). Net children go mobile: Riesgos y oportunidades en internet y el uso de dispositivos móviles entre menores españoles. *Universidad del país Vasco*.
- Gomez, Galeano, & Jaramillo. (2015). EL ESTADO DEL ARTE: UNA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 6 (2), 423-442. ISSN:. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4978/497856275012>
- Gross, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *EduTec. Revista electrónica de tecnología educativa*, 12, 1-11. Recuperado de: <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.pdf>
- <https://www.cphbidean.net/wp-content/uploads/2017/11/Salvador-Minuchin-Familias-y-terapia-familiar.pdf>
- Li , M., & Winn. (2002). Li, J., Ma, S., & Ma, L. (2012). the study on the effect of educational games for the development of students' logic-mathematics of multiple intelligence. *Physics Procedia*, 33, 1749-1752. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.phpro.2012.05.280>
- Marcano, B. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital. [Versión electrónica]. "Teoría de la Educación: educación y cultura en la sociedad de la información", 9 (3), 93-107. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10366/56633>
- Marengo, L., Herrera Nuñez, L., Coutinho, T., Rotela Leite, G., Strahler, R., & Thiago. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. . *Revista Neuropsicológica Latinoamericana*. Vol 7. Núm 3 , 1-12.

- Marks. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *British journal of addiction*, 85(11), 1389-1394. Recuperado de: <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.1990.tb01618.x>
- Martinez , J., & Medrano Samaniego , C. (2012). La mediacion parental y el uso de Internet.
- Minuchin, S. (1974). *Familias y terapia familiar*. Barcelona: Gedisa, S.A. Recuperado de:
- Moscovisi. (1961).
- Oliva & Villa. (2014). Hacia un concepto interdisciplinario de la familia en la globalización. *Justicia Juris*, ISSN 1692-8571, Vol. 10. N° 1. Enero – Junio de 2014 Pág. 11-20.
Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5995439> (Shakespeare)
- Perez. (2005). Los videojuegos mejoran la sociabilidad y las "habilidades directivas".
Recuperado el 9 de noviembre de 2010 de
http://www.cadenaser.com/articulo.html?xref=20051222csrsrcrtec_2&type=Tes
- Potenza, MN (2006). ¿Deberían los trastornos adictivos incluir condiciones no relacionadas con sustancias?. *Adicción*, 101: 142-151. doi: 10.1111 / j.1360-0443.2006.01591.x
- Shakespeare, W. (1623). *Macbeth*, 1º acto, escena III
- Taylor, S.J; & Bogdan, R. (1994). *La observación participante en el campo, introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. Barcelona; Paidós Ibérica.
- Treuer, F., & Füredi. (2001). Internet addiction associated with features of impulse control-disorder: is it a real psychiatric disorder? *Journal of Affective Disorders*, 66, 283.
Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/11667292_Internet_addiction_associated_with_features_of_impulse_control_disorder_Is_it_a_real_psychiatric_disorder_2

UCL. (2008). Information behaviour of the researcher of the future. University. College London
Ciber Group. Recuperado el 9 de noviembre de 2010 de <http://jisc.ac.uk/>

Urbina. (2002).

Vallejos, M., & Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores . *Avances en Psicología* , 103-110 . Obtenido de
<http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>

Villanueva, V., & Serrano Bernal , S. (2019). Patrón de uso de internet y control parental de redes sociales como predictor de sexting en adolescentes: una perspectiva de género. . *Revista de Psicología y Educación.* , 16-26 .

Viveros, E., y Arias, L. (2006). Dinámicas internas de las familias con jefatura femenina y menores de edad en conflicto con la Ley Penal: características interaccionales. Medellín: Departamento de Publicaciones Fundación Universitaria Luis Amigó. Recuperado de:
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_nlinks&ref=000226&pid=S1794-9998201400020000400066&lng=e