

Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares

Mallerline Cusme Santos¹, Vanesa Pinto Escalona²,
Javier Mogrovejo Gualpa³

Fecha de recepción:
13 de abril, 2020

Fecha de aprobación:
5 de junio, 2020

Resumen

En la actualidad, los videojuegos son un medio de entretenimiento muy usado por las personas sin distinción de sexo o edad; sin embargo, en la adolescencia pueden convertirse en una forma de aislamiento ante diversos problemas o crisis que viven las familias ecuatorianas. El objetivo del presente trabajo fue identificar factores de incidencia de los videojuegos en la alienación de los adolescentes ante problemas familiares. La metodología que se utilizó fue de tipo cualitativa. Los datos presentados en el estudio corresponden a adolescentes de 16 a 18 años que estaban cursando el bachillerato y son de condición socioeconómica media, a quienes se entrevistó y aplicó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV). Entre los principales hallazgos es posible destacar que existe una alteración de la dinámica relacional de la familia producto del incumplimiento de tareas domésticas y del surgimiento de emociones negativas ocasionadas por el uso inadecuado de los videojuegos. Se concluye que los adolescentes utilizan los videojuegos como una estrategia evitativa ante los conflictos familiares, ya que éstos funcionan como instrumentos de placer para satisfacer las necesidades sociales no cubiertas en el contexto familiar.

Palabras clave: Adolescencia, videojuego, alienación social, familia.

Abstract

Currently, videogaming is a form of entertainment widely used by people without distinction of sex or age, however, during adolescence this can become an inadequate mechanism of protection and isolation from various problems or crises faced by Ecuadorian families. The objective of this paper was to identify factors of effect produced by videogames in the alienation of the problems in the family. The methodology used was qualitative. The information presented in this research corresponds to three adolescents whose ages were between 16 and 18 years old who were studying high-school and had medium social status. The information was collected through an interview and the application of the

¹Estudiante de la Carrera de Psicología. Facultad de Ciencias Psicológicas. Universidad de Guayaquil. Av. Delta y Av. Kennedy. Guayaquil, Ecuador. mallerline.cusmes@ug.edu.ec <https://orcid.org/0000-0002-6183-1567>

²Estudiante de la Carrera de Psicología. Facultad de Ciencias Psicológicas. Universidad de Guayaquil. Av. Delta y Av. Kennedy. Guayaquil, Ecuador. vanesa.pintoe@ug.edu.ec <https://orcid.org/0000-0001-5159-2710>

³Docente de la Carrera de Psicología. Facultad de Ciencias Psicológicas. Universidad de Guayaquil. Av. Delta y Av. Kennedy. Guayaquil, Ecuador. javier.mogrovejog@ug.edu.ec <https://orcid.org/0000-0002-6855-3993>

Experience Questionnaire Related to Videogames (CERV, according to its initials in Spanish). Among the main findings it is possible to mention that there is an alteration within the family's interaction dynamics due to non-compliance with household chores and negative emerging emotions as a result of the problematic use of videogames. It is concluded that adolescents use videogames as an evasive strategy in the framework of conflictive family relationships since work as an instrument of pleasure to satisfy social needs not covered in family context.

Key words: Adolescence, Video games, Social alienation, Family.

Introducción

Una práctica habitual en nuestra sociedad es el empleo de tecnologías de la información y comunicación (TIC) como medio de entretenimiento. Entre ellas destacan los videojuegos por sus tramas y misiones, que los hace atractivos y ha provocado la difusión entre usuarios, generando un enorme crecimiento e importancia a nivel mundial (Rivas y Andrade, 2015; Vargas-Iglesias, 2016). La prevalencia de usuarios adolescentes que recurren a los videojuegos sigue incrementándose alrededor del mundo, incluso en zonas pobres y alejadas, siendo los hogares el lugar predilecto para ejecutar dicha forma de diversión (Montiel et al., 2018).

Entre los videojuegos más usados por los adolescentes sobresalen: *Minecraft*®, *Super Smash Bros*®, *League of Legends*® y *Fortnite Battle Royale*®, que aparecieron progresivamente desde la década del 90 hasta el 2017. Estos se caracterizan por ser de construcción de mundos, aventuras y batallas. Se encuentran disponibles para consolas, celulares, tablet, laptop y computadoras estacionarias. Son preferidos por la facilidad de accesibilidad de sus multijugadores con otros aficionados, entre los cuales se da una interacción anónima y virtual, “convirtiéndose en una actividad apasionante” (Bertran y Chamarro, 2016, p. 32).

Alrededor del uso de los videojuegos han surgido algunos mitos. Estas ideas falsas que presentan los padres y adolescentes son creadas por noticias, conversaciones, vivencias personales o el desconocimiento de fuentes de información adecuadas. Para evitar esto, es conveniente la revisión de literatura científica, donde se encuentra diversidad de estudios que señalan las consecuencias negativas y positivas de los videojuegos para el comportamiento humano.

Entre los efectos negativos que producen los videojuegos en los adolescentes destacan los que afectan la personalidad y el desempeño académico. En el primer caso, el uso compulsivo convierte a las personas en sujetos que pierden la capacidad de controlar sus impulsos, lo cual puede desencadenar adicción y juego patológico (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013); en correspondencia al segundo aspecto se ha estudiado la influencia negativa de los videojuegos en el aprendizaje y cómo el uso desmesurado ocasiona un bajo resultado académico (Montero, 2018).

Existen trabajos de investigación sobre los beneficios de los videojuegos para los adolescentes. Se puede mencionar al respecto: a) favorecen el desarrollo intelectual y emocional de los adolescentes (López-Wade et al., 2015); b) son una herramienta didáctica porque producen

curiosidad y desafío, lo que puede incentivar la participación académica de los estudiantes (Castaño, 2017); y c) la potencialidad como instrumento de intervención, no solo para las personas con discapacidad, sino para aquellas que presentan problemas mentales, convirtiéndose así en un complemento terapéutico (Domínguez, 2019).

Existe un vínculo estrecho entre adolescencia y videojuego. Este fenómeno se presenta porque el joven busca vivencias estimulantes para tener aceptación entre sus coetáneos. Estaña (2018) menciona que el “uso inadecuado, abuso de internet y videojuegos online” (p. 33) caracteriza a los adolescentes de esta sociedad del conocimiento, que priorizan sus gustos personales por encima del bien común; además, no les importa transgredir normas éticas para lograr sus metas lúdicas (tener más accesorios para sus avatares, comprar niveles, entre otras). En este contexto los juegos electrónicos se transforman en un problema, relacionado no solo con la edad, sino también con el género. En este sentido, Muñoz y Segovia (2019) mencionan que “los chicos están más motivados (...) en relación con las chicas” (p. 378). Asimismo, Ricoy y Ameneiros (2016) distinguen que “las mujeres realizan un uso equilibrado, mientras que los hombres llegan a prestarle una desmesurada atención” (p. 1304). Esta inadecuada gestión del tiempo es lo que provoca el “deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras” (Ingrassia, 2017, párr. 7).

La familia desempeña un rol esencial en el desarrollo humano, formación de la personalidad madura y consolidación de la voluntad por medio de la adquisición de hábitos. Las variaciones voluntarias e involuntarias en el entorno o dinámicas familiares influyen en todos los integrantes.

Por ejemplo, los cambios socioeconómicos han hecho que el padre y la madre trabajen, por lo que el tiempo para compartir en familia se ha visto disminuido. Para compensar esta carencia, muchos padres compran lo que sus hijos quieren (celular, laptop, Tablet o consolas). A pesar de cumplir con sus deseos, estos objetos no resuelven el vacío existencial que pueden sentir los hijos porque sus cuidadores no están ahí con ellos. De esta manera, la misma familia propicia el manejo de los videojuegos como un medio evasivo, y el beneficio que obtienen los jóvenes de la ausencia de sus padres, además del acceso a los bienes, es la posibilidad de dedicar muchas horas a su juego predilecto sin tener un obstáculo. Como resultado, descuidan su desarrollo biológico, cognitivo, afectivo, social, moral y sexual.

Durante la etapa del ciclo vital llamada adolescencia, los sujetos están en la búsqueda cognitiva, afectiva y social de la identidad, de ahí que se encuentren abiertos a nuevas experiencias. No obstante, al no tener todavía los recursos personales suficientes, pueden sufrir un desajuste psicológico, traumas, crisis, conflictos, problemas manifestados en baja autoestima, deserción del hogar, automutilaciones, tristeza prolongada, conductas sexuales de riesgo y/o consumo de sustancias psicotrópicas. Todos estos factores pueden suscitar angustia, ansiedad o distrés, que pueden ser canalizados por algunos jóvenes de una manera sana (deporte, grupos juveniles, estudio) o de forma disfuncional con presencia de conductas evitativas, agresivas, negativas, silenciamiento o aislamiento, las cuales son la antesala para que el joven desarrolle un comportamiento alienado.

Se entiende como alienación la “forma de adaptación, aceptación, separación” (Bajo, 2016, p. 19) que se aprende observando

un patrón de comportamiento individual transmitido por la familia o contexto social donde se vincula el adolescente, quien lo ejecuta de un modo automático no intencionado con el fin de protegerse de experiencias negativas que puede vivir directa o indirectamente en su hogar.

Ante las crisis familiares (fallecimiento de un ser querido, enfermedad catastrófica de algún familiar, divorcio de los padres, pérdida del empleo de uno de los cuidadores, entre otras) el adolescente no busca comunicarse, sino que se aísla en su área de interés: celular, redes sociales y/o videojuegos, donde no tiene que hablar de aquello que le causa algún tipo de malestar porque le sirven como espacios para olvidar su realidad momentáneamente. Cuando esto sucede, el videojuego pasa a ser una manera de alienación e influye negativamente en el comportamiento de los adolescentes (Chacón et al., 2017).

La frecuente repetición de un comportamiento alienante en los adolescentes con problemas familiares se convierte en un aprendizaje inadecuado. El cerebro interioriza y automatiza esta forma de proceder; por consiguiente, los sujetos llegan a considerar este modo de actuar como algo adecuado, ya que les genera sensación de bienestar. Detrás de esta creencia se origina un comportamiento dependiente a los videojuegos que afectará el estado de salud sociofamiliar (Buiza, 2018). Así lo demostraron Andrade y Moscoso (2019) al referir que la “disfunción familiar aumenta 2.5 veces el riesgo de adicción” (p. 33). En este caso, los videojuegos se vuelven un escape a situaciones estresantes (González et al., 2017) y un medio para expresar emociones displacenteras como la agresividad (Mamani, 2017).

En resumen, se puede decir que el uso inadecuado de los videojuegos en la adoles-

encia funciona como una huida “a un mundo cerrado o virtual” (De la Calle y Muñoz, 2018, p. 119), en el cual no se toma conciencia del dolor o sufrimiento que pueden causar diversas crisis que se dan en el contexto familiar, supliendo de manera disfuncional necesidades afectivas no cubiertas por la familia.

La presente investigación es de gran importancia porque considera los siguientes aspectos:

- Se aborda una brecha presentada en el estudio realizado por los autores Andrade et al. (2019), quienes exponen que se debe examinar con mayor profundidad en los adolescentes “la manera en cómo estos perciban la dinámica familiar” (pp. 6-7) y su relación con los videojuegos; aspecto que debe ser ampliado en futuros estudios.
- El presente trabajo brindará una información útil para otras especialidades dentro del quehacer psicológico y disciplinas científicas de las Ciencias Sociales, puesto que está contextualizado dentro de la psicopatología clínica que pertenece al área de la salud.
- Actualmente existen pocos trabajos investigativos desarrollados en Guayaquil-Ecuador. Por este motivo, el presente estudio desea abordar un tema de relevancia social que será útil para familias, educadores e investigadores que deseen conocer sobre el tema de los videojuegos como factor de alienación a los problemas familiares.

En el proceso investigativo se dieron las siguientes limitaciones: los datos fueron obtenidos por medio de una entrevista, por lo que se asume que los adolescentes fueron honestos en sus respuestas y

completaron con información real el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) que se les aplicó. Además, se puede mencionar que el instrumento referido no se encuentra estandarizado en el contexto ecuatoriano.

La pregunta de investigación fue “¿Cómo los videojuegos inciden en la alienación de los problemas familiares que viven los adolescentes?”. Corresponde a la sublínea de investigación de Psicología de la Salud y del Bienestar Humano, que pertenece a la línea investigativa Psicología de la Salud, Neurociencias Cognitivas y del Comportamiento del dominio subjetividad y participación social de la Universidad de Guayaquil. El objetivo de la investigación fue identificar factores de incidencia de los videojuegos en la alienación de los adolescentes ante problemas familiares.

Materiales y Método

La presente investigación es cualitativa porque se centró en la perspectiva de los participantes. Se buscó conocer de manera inductiva cómo los videojuegos en la adolescencia pueden ser una forma de alienación ante los diferentes problemas familiares que se presenten. Por medio de este tipo de investigación se busca captar el significado de la experiencia subjetiva que los mismos individuos le asignen a sus vivencias. El diseño cualitativo elegido fue el estudio de caso, integrado por tres adolescentes.

La investigación se realizó en la ciudad de Guayaquil-Ecuador por estudiantes de sexto semestre de la Facultad de Ciencias Psicológicas de la Universidad de Guayaquil y 3 adolescentes estudiantes del Colegio Fiscal Técnico Clemente, que residen en Saucos 3 de la ciudad de Guayaquil. El criterio para seleccionar a los participantes

fue que compartieran las siguientes características (muestra homogénea): edad, que todos los sujetos estuvieran en el rango entre 16 - 18 años; género masculino; nivel de instrucción, cursando el bachillerato; estatus socioeconómico medio; lugar de residencia zona norte de la ciudad de Guayaquil; principal afición, jugar los siguientes videojuegos: *Super Smash*®, *Minecraft*®, *Fornite*® y *League of Legends*®, y que en la actualidad se encontraran bajo la dependencia de sus padres.

Para recolectar los datos se utilizó la técnica de la entrevista, que constó de tres partes: en el momento inicial se realizó la presentación, declaración del objetivo y encuadre; durante la fase intermedia el entrevistador planteó cuatro preguntas: a) Menciona varios aspectos sobre la relación que tienes con tu familia, b) Enumera varias situaciones que generalmente provocan discusiones con tus padres, c) ¿Qué sueles hacer ante estas situaciones? y d) ¿ Los videojuegos te ayudan a olvidarte de los problemas familiares?; y para el tercer paso o cierre de la entrevista se hizo un resumen de lo tratado y se agradeció a los usuarios por su participación.

Con las interrogantes planteadas se buscaba explorar los siguientes aspectos: relación de la familia, temas de discusión familiar, forma de evitación de los problemas familiares y problemáticas causadas por los videojuegos. Las preguntas fueron diseñadas por los estudiantes de sexto semestre de la asignatura de Psicopatología clínica de la Facultad de Ciencias Psicológicas de la Universidad de Guayaquil, y revisadas por el docente de la cátedra y dos profesores elegidos por afinidad por parte de los estudiantes. Se buscó que los participantes hablaran libremente y se consideró la escucha activa como principal técnica.

Se utilizó el Cuestionario de Experiencias Relacionadas con los Videojuegos (CERV) que “es una versión para videojuegos no masivos del Cuestionario de Experiencias Relacionadas con Internet (CERI) y Cuestionario de Experiencias Relacionadas con el Móvil (CERM)” (Chamarro et al., 2014). Dispone de 17 ítems enfocados a explorar: preocupación, negación, aumento de tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo a jugar. Los ítems se califican mediante una escala tipo Likert con cuatro opciones: a) Casi nunca, b) Algunas veces, c) Bastantes veces y d) Casi siempre. Su estructura factorial muestra dos principios a) Dependencia psicológica y uso para la evasión con los ítems: 1, 2, 3, 8, 10, 11, 15 y 16, y b) Consecuencias negativas del uso de videojuegos mediante los ítems: 4,5,6,7,9,12,13,14 y 17. Los resultados del cuestionario se obtienen al realizar una sumatoria que se categoriza de la siguiente manera: sin problemas de 17 a 25, problemas potenciales de 26 a 38 y problemas severos de 39 a 68; ubicando a los tres adolescentes según los resultados obtenidos en la categoría de problemas potenciales.

El CERV se ha validado para adolescentes que cursan estudios de secundaria obligatoria. Si bien se aplicó todo el instrumento, para efecto de esta investigación se tomaron en cuenta los enunciados más pertinentes, que corresponden a los ítems: 4. ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos o te han dicho que tienes un problema, aunque creas que no es cierto?, 7. ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos?, 8. ¿Cuando tienes problemas, usar los videojuegos te ayuda a evadirte?, y 11. ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta

mientras juegas con algún videojuego? La finalidad de elegir estas preguntas fue indagar el impacto del uso de videojuegos en el entorno familiar.

Para obtener los datos se aplicó el instrumento y la técnica en sesiones individuales con cada participante, en un lugar privado y sin distractores dentro del ambiente de la vivienda de cada uno. Cada sesión fue de 45 minutos en total: 30 minutos para la entrevista y 15 minutos para el instrumento CERV. Siguiendo los aspectos éticos, antes de comenzar la sesión se realizó una explicación de la investigación y la firma de consentimiento informado. Para aumentar la conformidad de cada participante se expuso la importancia de la información aportada por ellos para la investigación.

Para realizar el análisis de la información obtenida se siguieron los siguientes pasos:

1. Contactar a los adolescentes vía telefónica para explicar brevemente la temática de la investigación y concertar un encuentro para la aplicación del CERV y la entrevista.
2. Explicar los aspectos éticos de la investigación y firma del consentimiento informado.
3. Aplicación de instrumentos.
4. Digitalización de la información.
5. Análisis de datos obtenidos.
6. Presentación y análisis de resultados.

Resultados y Discusión

Los análisis que se detallan en este acápite proceden de la reflexión de los datos no estructurados obtenidos de las narraciones de los adolescentes, las cuales fueron segmentadas por los investigadores para

categorizarlas reduciendo de esta forma, significativamente, la información obtenida. Por medio de un proceso de abstracción se obtuvieron las unidades de análisis más importantes, las cuales se resumen con facilidad en la tabla 1.

Alteración de la dinámica relacional de la familia por los videojuegos

El incumplimiento de tareas domésticas debido a los videojuegos genera conflicto familiar. Los participantes declararon: “cuando me mandan a hacer algo en la casa, no lo hago porque estoy ocupado jugando”, “las discusiones con mis padres son por la limpieza de la casa y situaciones así”. El no llegar a un acuerdo con los padres provoca

disgusto, malentendidos y peleas entre padres e hijos y, a su vez, entre los cónyuges, ya que no se respetan las normas de convivencia de la familia. Según Ingrassia (2017) estas situaciones perjudican la vida social y familiar porque los jóvenes empiezan a ser estigmatizados por los demás miembros del sistema familiar. Esto se constató cuando los participantes respondieron afirmativamente la pregunta cuatro del cuestionario CERV: ¿Te han criticado tus amigos o familiares por invertir demasiado tiempo y dinero en los videojuegos? Como desenlace a esta situación, los adolescentes pueden desarrollar pensamientos negativos, sentimientos de culpa y/o autorreproches que dañan la relación intrafamiliar y el bienestar (psicológico y subjetivo).

Tabla I. Categorización de los resultados

Categorías	Subcategorías	Frases Codificadas
Alteración de la dinámica relacional de la familia por videojuegos	Conflicto familiar por incumplimiento de tareas por videojuegos	“Cuando me mandan a hacer algo en la casa y no lo hago porque estoy ocupado jugando”
	Emociones emergentes negativas en la familia por videojuegos	“Mis padres se enojan porque paso mucho tiempo jugando videojuegos” “A mi abuelo le disgusta que siempre pase jugando”
Comportamiento desadaptativo producido por videojuegos	Alienación	“Ellos para mí no existen cuando están discutiendo. Me pongo a jugar videojuegos y me meto al celular”
	Despilfarro de tiempo	“Juego unas 7 horas diarias” “Miento sobre el tiempo que juego para que no juzguen mal de mí”
	Limitada forma creativa de ocio	“Me distraigo viendo series, jugando videojuegos y encerrándome en mi cuarto” “Cuando no puedo salir de la casa me pongo a jugar videojuegos. Son como la forma que tengo de distraerme”

Fuente: Encuestas.

El enojo y el desagrado son las emociones emergentes negativas que predominan en el entorno familiar como consecuencia de los videojuegos. Los adolescentes expresaron que sus familiares son como “fosforitos, se enojan por todo”. Ante una situación de desobediencia los adultos pueden reaccionar de manera no asertiva: “a mi abuelo le disgusta que siempre pase jugando”. Una de las formas inadecuadas que las personas tienen de reaccionar es el enfado, que puede transformarse en ira y generar violencia. Esta actitud es reforzada por el contexto social y los medios de comunicación, en los cuales a veces se normativiza el maltrato. Cuando esto sucede se da una comunicación agresiva que, según lo investigado por Mamani (2017), es aprendida e interiorizada por la gran mayoría de los jugadores de videojuegos. Este aspecto se confirmó con la respuesta afirmativa a la pregunta once del cuestionario CERV: ¿Te enfadas o te irritas, cuando alguien te molesta mientras juegas con algún videojuego? No obstante, muchos jugadores prefieren silenciarse y aislarse en su cuarto sin considerar el tiempo que invierten en sus videojuegos favoritos.

Otro elemento que altera la dinámica familiar es la pérdida del autocontrol por parte del adolescente. El videojuego se convierte en un estímulo difícil de abandonar, es algo apasionante para los jugadores, tal como lo mencionan Bertran y Chamarro (2016). Esta situación termina afectando a los padres, quienes muchas veces no cuentan con las estrategias adecuadas para regular su propia conducta y recurren a actos violentos. De esta manera se incrementa la comunicación no asertiva, y la actividad de jugar entra en disputa no solo con la familia del adolescente sino con otros jugadores de la comunidad virtual, puesto que se suelen manejar altos niveles de frustración si se pierde o los padres obligan por la fuerza a terminar el juego.

Comportamientos desadaptativos producidos por los videojuegos

El adolescente evita situaciones problemáticas de su familia para no verse afligido emocionalmente. Este fenómeno se ve expresado cuando dicen “simplemente trato de no estar ahí en el momento de la discusión”. De acuerdo a González et al. (2019), estos comportamientos de evitación o escape de situaciones cotidianas estresantes son una forma de reacción que es aprendida en el proceso de socialización primaria y repetida en otros contextos (académico, social, afectivo o sexual). En esta situación concreta el ser humano se vuelve vulnerable, ya que no confronta las crisis, sino que realiza una especie de *fuga mundi*, que puede entenderse en dos niveles: *real*, es decir, retirarse físicamente del sitio sin resolver la dificultad; y *subjetivo*, que es utilizar la negación como mecanismo de defensa, lo que implica no aceptar los problemas. Este aspecto se corrobora cuando los adolescentes expresaron “para librarme de las quejas y discusiones de mis padres, hago como si no estuviera ahí”. En consecuencia, se puede empezar un proceso de alienación mental que podría desencadenar alteraciones de la personalidad o, de manera más grave, trastornos mentales. En este sentido, los videojuegos funcionan como el instrumento de huida: “me pongo a jugar videojuegos y me meto al celular. Ellos para mí no existen cuando están discutiendo”. De La Calle y Muñoz (2018) denominan a este fenómeno creación de un mundo virtual.

El despilfarro del tiempo se convierte en una modalidad de uso problemático de videojuegos. Los sujetos mencionaron que juegan durante un tiempo prolongado: “juego siete horas diarias”. Esta cantidad de tiempo que dedican a los videojuegos desencadenan problemas a nivel familiar y

académico: “mis padres se enojan porque paso mucho tiempo jugando videojuegos”. Estos testimonios coinciden con investigaciones previas que observaron una inadecuada gestión del tiempo que interfiere en las actividades y cuidado personal de los hombres jugadores de videojuegos. También se puede mencionar que estas personas engañan a los demás ocultando la cantidad de tiempo que invierten en los videojuegos con la intención de evitar ser estigmatizados a nivel social: “miento sobre el tiempo que juego para que no juzguen mal de mí”. Este aspecto fue ratificado con la pregunta número siete del cuestionario CERV: ¿Mientes a tus familiares o amigos con respecto a la frecuencia y duración del tiempo que inviertes en los videojuegos? a la que respondieron con la valoración más alta (Casi siempre). Tal como lo menciona Alonso (2019), habituarse a manipular la información es un criterio diagnóstico del juego patológico.

En relación con la limitación de la forma creativa de ocio, los entrevistados mencionaron: “me distraigo viendo series, jugando videojuegos y encerrándome en mi cuarto”, “cuando no puedo salir de la casa me pongo a jugar videojuegos. Son como la forma que tengo de distraerme”. Cada vez los jóvenes pasan más tiempo conectados en redes sociales, videojuegos, el celular o juegos en línea, convirtiendo estas acciones en algo prioritario sobre otras necesidades: básicas (comer, ir al baño, dormir), sociales (pertenencia fraternal, amistad, expresiones de afecto a una pareja) y trascendentales (decidir una profesión, formar un vínculo amoroso estable, realizarse productivamente en un trabajo o simplemente ser un ente proactivo en una sociedad compleja y caótica). Este aspecto los puede transformar en personas vulnerables ante los desafíos y logros de la vida.

Por último, se puede mencionar que los adolescentes no son conscientes de que los videojuegos son una forma de alienación ante los problemas familiares. Para ellos son el refugio donde pueden ser ellos mismos y olvidarse de las crisis que existen en su contexto sociofamiliar, reforzando de esta manera una actitud egocéntrica. El videojuego es utilizado no solo como pasatiempo sino como mecanismo para desplazar sus emociones negativas, lo que ocasiona que su personalidad no alcance autonomía porque progresivamente va perdiendo la capacidad de autocontrol, de habilidades sociales y de poder superar adecuada y oportunamente las problemáticas que se puedan presentar en el transcurrir de la vida.

Conclusiones

Los adolescentes encuentran en los videojuegos un mecanismo de desplazamiento de los problemas familiares, puesto que por medio de ellos pueden satisfacer necesidades afectivas y sociales no cubiertas en los espacios familiares de interacción.

Las relaciones conflictivas en la familia generan enojo como emoción emergente predominante, y este no es expresado asertivamente sino canalizado a través de videojuegos de batallas.

El uso inadecuado de los videojuegos en los adolescentes deviene en comportamientos desadaptativos: despilfarro del tiempo, limitación en su forma de entretenimiento personal y manipulación de la información.

Se recomienda usar la comunicación asertiva como medio idóneo para canalizar las emociones displacenteras, en lugar de juegos violentos. Es importante que en familia se reflexione sobre la finalidad de los videojuegos y mundos virtuales,

considerando que éstos son un medio de esparcimiento, pero no el único. Los adolescentes que empiezan a alienarse inconscientemente en los videojuegos, a producir dependencia o a perder el auto-control están llamados a recibir ayuda profesional psicológica oportuna como método de prevención de ulteriores problemas desadaptativos, comunicacionales y/o de habilidades sociales, para que, de este modo, no se pierda la capacidad de autorregulación de la personalidad.

Agradecimiento

A los integrantes del grupo de investigación Secundino Sellán Perero y Stalina Serrano Gavilánez por sus valiosos aportes en el trabajo de investigación.

Referencias

- Alonso, J. (2019). *Videojuegos: la puerta de entrada a la patologización del entretenimiento* (Tesis de grado, Universidad de La Laguna). <https://bit.ly/2UB50TB>
- 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, 2018* (Tesis de grado, Universidad de Cuenca). <https://bit.ly/2Am76eD>
- Andrade, L., Carbonell, X. y López, V. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Salud y Drogas*, 19(1), 1-10. <https://bit.ly/3fbJk3E>
- Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). *Manual diagnóstico y estadístico de trastornos mentales* (5ª ed.).
- Bajo, M. (2016). ¿Alienación? *Formación Profesional Aul@CEP*, 11, 18-22. <https://bit.ly/2URor66>
- Bertran, 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. <https://bit.ly/3hqcFZS>
- Buiza, C. (2018). *Videojuegos. Uso problemático y factores asociados* (37ª ed.). Centro Hospitalario de Tratamiento de Drogodependiente.
- Castaño, G. (2017). *Ventajas y desventajas del uso del videojuego como herramienta didáctica en las Ciencias Sociales* (Tesis de grado, Universidad de la Rioja). <https://bit.ly/2XZ5bFQ>
- Chacón, R., Zurita, F., Martínez, A., Castro Sánchez, M., Espejo, T. y Pinel, C. (enero, 2017). Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios. Un modelo de regresión. *Pixel-Bit: Revista de Medios y Educación*, 50, 109-121. <https://bit.ly/2MUX86w>
- Chamarro, A., Carbonell, X., Manresa, J., Muñoz-Miralles, R., Ortega-Gonzalez, R., López-Morron, M., Batalla-Martinez, C. y Toran-Monserrat, P. (2014). El cuestionario de experiencias relacionadas con los videojuegos (CERV): Un instrumento para detectar el uso problemático de videojuegos en adolescentes españoles. *Adicciones*, 26(4), 303-311. <https://bit.ly/3eafcWp>
- 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. <https://bit.ly/30OqFHI>
- Domínguez, S. (2019). *Análisis del*

- videojuego: más allá del entretenimiento* (Tesis de grado, Universidad de Sevilla). <https://bit.ly/30BVEGj>
- 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). <https://bit.ly/3cXHd1Q>
- 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. <https://bit.ly/30DYoD4>
- Ingrassia, V. (22 de diciembre, 2017). La OMS reconoce al trastorno por videojuegos como un problema mental. *Infobae*. <https://bit.ly/30GfLmH>
- López-Wade, A., Uc-Cohuo, G. y Taylor, J. (enero-abril, 2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 21(1), 12-16. <https://bit.ly/37rXbjr>
- 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 grado, Universidad Nacional del Altiplano). <https://bit.ly/3cVJ4nN>
- Montero, D. (16 de septiembre, 2018). El tiempo dedicado a los videojuegos afecta más a la personalidad del niño que el contenido. *Hacerfamilia*. <https://bit.ly/2XUJtT6>
- Montiel-García, D., Cruz-Gómez, D., Santoyo-Rivera, N., Palatto-Merino, N. y Manjarrez-Estrada, E. (julio, 2018). El potencial de los videojuegos como elementos del aprendizaje para los métodos futuros de enseñanza. *Revista Educación en Ingeniería*, 13(26), 42-46. <https://bit.ly/3dX4Ubl>
- Muñoz, J. y Segovia, B. (2019). ¿Cómo interactúan los adolescentes con los videojuegos? Preferencias y habilidades performativas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 360-382. <https://bit.ly/3dYBJFs>
- 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. <https://bit.ly/2MTYLkN>
- Rivas, D. y Andrade, M. (2015). *Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica* (Tesis de grado, Universidad de Cuenca). <https://bit.ly/2YyRZX0>
- Vargas-Iglesias, J. (1 de febrero, 2016). *Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: el formativismo* (Tesis doctoral, Universidad de Sevilla). <https://bit.ly/3hvp3SX>

Para citar este artículo utilice el siguiente formato:

Cusme, M., Pinto, V. y Mogrovejo, J. (noviembre-diciembre de 2020). Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares *YACHANA, Revista Científica*, 9(3), 41-51.