



**CENTRO INTERNACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
"VASCONCELOS"**

INCORPORACIÓN CLAVE 8974-29 A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**EL TRABAJO SOCIAL Y SU INTERVENCIÓN POR EL USO DE
VIDEOJUEGOS EN ADULTOS Y ADULTOS JÓVENES.**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN TRABAJO SOCIAL

P R E S E N T A

HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ DANIELA NITHET

ASESOR DE TESIS

LIC. EZEQUIEL SOTO HERNÁNDEZ

QUERÉTARO, QRO, ENERO 2020



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Índice de tablas	III
Índice de figuras	IV
Introducción.....	1
Capítulo 1. Identificando necesidades.....	3
1.1 Diagnóstico	3
1.1.1 Descripción de los participantes.....	6
1.1.2 Planteamiento del problema	14
1.2 Análisis de la percepción desde el video-jugador	18
1.3 Hipótesis	25
1.4 Metodología	25
Capítulo 2. La familia y el video-jugador una aproximación teórica.....	28
Introducción	28
2.1 Familia	28
2.2 Breve historia de la noción de familia en México	30
2.2.1 El hogar familiar y la clasificación de familia	31
2.2.2 Familia Funcional y Disfuncional	35
2.3 Los Videojuegos y las generaciones que crecieron con ellos	38
2.3.1 Videojuego.....	38
2.3.2 Caracterización de las Generaciones X y Y.....	42
2.3.3 Trastorno por uso de videojuego	44
2.3.4 Juego peligroso	45
Capítulo 3. Análisis del panorama	47
3.1 Acercamiento a la percepción de una realidad.	47
3.2 Conclusiones	54
Referencias Bibliográficas	62
Anexo 1	68
Anexo 2.....	72

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Tipos de estudios para medir la relación entre el uso de videojuegos y los trastornos producidos</i>	5
Tabla 2. <i>Concentrado de actividad ocupacionales por edad</i>	11
Tabla 3. <i>Ciclocompleto de la vida de Erick Erikson, Estadios VI y VII</i>	14
Tabla 4. <i>Clasificación de los trastornos por uso de los videojuegos según la OMS</i>	19
Tabla 5. <i>Clases y composición de hogares familiares</i>	32
Tabla 6. <i>Funciones de la familia según autores</i>	34
Tabla 7. <i>Funciones de la Familia desde los ámbitos de las necesidades</i>	35

Índice de figuras

<i>Figura 1.</i> Población por edad y sexo.	6
<i>Figura 2.</i> Porcentaje de participantes por edad.	7
<i>Figura 3.</i> Porcentaje de participante por sexo.	7
<i>Figura 4.</i> Porcentaje de participantes por tipo de familia	9
<i>Figura 5.</i> Tipo de hogar de las personas entrevistadas sobre la muestra de investigación.	9
<i>Figura 6.</i> Porcentaje de participantes por actividad ocupacional.	10
<i>Figura 7.</i> Percepción sobre conductas observables en los video-jugadores.	12
<i>Figura 8.</i> Estadística acerca de conocer personas que utilizan los videojuegos como entretenimiento	16
<i>Figura 9.</i> Identificación de miembros de la familia que son video-jugadores.	17
<i>Figura 10.</i> El Jugador Mexicano.	20
<i>Figura 11.</i> Video-jugadores en México	22
<i>Figura 12.</i> Conductas evidentes en un video-jugador.	24
<i>Figura 13.</i> Distribución de Hogares familiares y no familiares.	33
<i>Figura 14.</i> Penetración de usuarios de videojuegos por edades.	41
<i>Figura 15.</i> Escala de percepción de los familiares y video-jugadores sobre conductas de enojo y frustración causadas por videojuegos.	49
<i>Figura 16.</i> Percepción de la familia sobre las conductas sociales del video-jugador.	50
<i>Figura 17.</i> Percepción de las Conductas frecuentes en los video-jugadores.	53
<i>Figura 18.</i> Percepción de las condiciones físicas de los video-jugadores	53

Introducción

El presente trabajo tiene la finalidad de presentar desde la mirada de la labor del trabajador social una reflexión sobre uno de los fenómenos sociales emergentes respecto de la salud familiar. Lo que motivó esta investigación surgió de observar, a través de los medios de comunicación, el incremento del uso de videojuegos en los adultos. Lo que generó la inquietud por conocer las características y consecuencias que esto provoca en la vida cotidiana de los sujetos; identificar si realmente el uso de videojuegos es una problemática de adicción, la población que se consideró para esta investigación, son personas que radican en la ciudad de Querétaro, entre los 20 y 45 años de edad y que participaron de forma voluntaria.

Lo anterior llevó a reflexionar acerca del rol del trabajo social frente al fenómeno, aunque no se llegó a abordar las diferentes modalidades de abordaje profesional y cómo este construye su espacio profesional en la salud mental, si se logró dar respuesta a preguntas, que a lo largo de la tesis se plantearon. Se considera que el tema seleccionado se presenta como una oportunidad para reflexionar acerca de cuál es el papel de la intervención del trabajo social en salud mental y su complejidad.

Al mismo tiempo la investigación de este fenómeno podría aportar conocimiento e información desde la mirada del trabajo social, contribuyendo a la formación de estudiantes y profesionales, quienes durante su desempeño académico y laboral disponen de escasa información sobre la temática de trastornos y específicamente acerca del trastorno por el uso de videojuegos.

En el primer capítulo se encuentra un diagnóstico hecho a los participantes de la investigación, con el fin de caracterizarlos de forma general, e identificar algunos datos básicos de la composición de la familia y sus actividades. Además de señalar la propuesta metodológica y el análisis e interpretación de las categorías centrales de la investigación, teniendo en cuenta las entrevistas en profundidad y las encuestas.

En el segundo capítulo se hace un acercamiento a las categorías teóricas que se consideraron para sustentar el fenómeno, la familia y el videojuego, con breves subtemas que aportan elementos ventrales a la discusión.

En el tercer capítulo se enfatiza en la percepción de la realidad desde la mirada del video-jugador y de la familia, así como la importancia que debe darse a este tema, como elemento de salud emocional, desde el trabajo social. Por último, se presentan las conclusiones y aportes de todo lo anteriormente expuesto, con el objeto de transferir y compartir los resultados del proceso investigativo.

Capítulo 1. Identificando necesidades

1.1 Diagnóstico

Como parte de un primer acercamiento al diagnóstico que aquí se presenta, es menester aclarar que esta investigación tiene la intención de analizar y sintetizar el fenómeno del uso de videojuegos y su impacto en la familia; como lo señalan Aguilar Idáñez y Ander-Egg (2001) una de las funciones sustantivas del diagnóstico social es establecer una “unidad de análisis y síntesis de una situación-problema” (p. 22), esto permitirá en un segundo momento constituir un programa de acción. Sin embargo, el alcance de esta investigación es básico, ya que tiene como propósito contribuir con el conocimiento teórico del tema que atiende.

Si bien hay estudios que señalan de forma clara la problemática del uso de los videojuegos desde diferentes enfoques como: el psicológico, social, económico, etcétera; interesa para este estudio analizar la percepción de los video-jugadores adultos-jóvenes y adultos¹ y sus familiares, sobre el impacto en su entorno familiar.

Uno de los grandes desafíos que se ha presentado en las últimas generaciones es la inserción de la tecnología en casi todos los aspectos de la vida diaria; hay diferentes ámbitos en los que este fenómeno se ha destacado, el que aquí se presenta es el desarrollo de videojuegos. Existe una larga y compleja lista de géneros y subgéneros en los videojuegos, la clasificación de un mismo título puede variar según quien lo analice (Pérez & Gardey, 2013). Kirrimur y Mcfarlane (2005, citados en Pereira Henríquez & Alonzo Zúñiga, 2017, p. 53) señalan que los videojuegos están categorizados en géneros a partir del tipo de gráficas, interacción y narrativa que los conforman. Mientras que otros autores definen el videojuego un conjunto de componentes visuales y sonoros que necesitan sistemas externos de respuesta,

¹ Erik Erikson identifica dos estadios de desarrollo psicosocial importantes en la edad adulta; joven-adulto, entre los 20 y los 30 años; y el adulto, entre los 30 y 50 años; descripción que permite identificar algunas características de los participantes. (Erikson, 1993)

entre ellos: ratón (mouse), palanca o control de mando (joystick), guantes, teclados, trajes u otros dispositivos (De Aguilera y Mañas, 2001; Sánchez, Sáenz y Garrido, 2010, citados en Pereira Henríquez & Alonzo Zúñiga, 2017, p. 53).

La historia de la aparición y evolución de los videojuegos es larga, y no compete a esta investigación analizarla; sin embargo, es relevante señalar que debido a la amplia gama y condiciones en que una persona puede acceder a ellos y jugarlos, se han vuelto un recursos de entretenimiento por excelencia; desde la aparición de las conocidas maquinitas que se encontraban en algunas misceláneas de las colonias populares, hasta las sofisticadas consolas domésticas, o los programas libres en las computadoras personales hasta las aplicaciones en los dispositivos móviles; todos son parte de ese desarrollo y la demanda de acceso.

En cuanto a las investigaciones que se han realizado sobre videojuegos, estas centraron su atención en sus efectos adictivos, desde entonces se ha mostrado que los videojuegos generan adicción, que son promotores del sedentarismo, la poca actividad, culpables del bajo rendimiento académico y laboral y lo más grave el desarrollo de conductas violentas (García Gigante, 2009)(tabla 1). Por otra parte, se encuentran las investigaciones que analizan los efectos positivos del juego como un recurso de aprendizaje o como estrategias terapéuticas en algunos casos sobre desórdenes de conducta. En una entrevista publicada por la Revista Reporte Índigo (Índigo Staff, 2018) a Hugo Sánchez Castillo; investigador del Departamento de Psicobiología y Neurociencia de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México y Presidente de la Sociedad Iberoamericana de Neurociencia Aplicada; mencionó que pacientes con Alzheimer pueden usar herramientas electrónicas con juegos sencillos para repasar la memoria y recuperar funciones, además rechazó que los videojuegos generen enfermedades mentales (párr. 6). Declaró también que: “los juegos con luces estroboscópicas pueden contribuir a que presenten epilepsia, siempre que tengan antecedentes o predisposición de este padecimiento” (párr. 9). Enfatizando que: “hay estudios en los que se observa que quienes optan por juegos de rol tienen una mejor toma de decisiones o mejores tiempos de reacción. Entonces tienen factores benéficos y por ello es importante no satanizarlos” (párr. 3).

Una defensa similar es la que hace Flavio Escribano (2012) al señalar que los videojuegos son el único producto de ocio que contiene una detallada categorización, tanto por edades, como por contenido, además de incluir la advertencia para la supervisión parental. “Por si fuera poco, las principales consolas del mercado (Xbox 360, Playstation 2 y 3, Wii y DS) además de los sistemas operativos Windows, MacOS y Linux cuentan con sus propias herramientas de control parental” (Escribano, 2012, p. 12)

Ricardo Tejeiro y Manuel Pelegrina (2003, p. 86, citados en Escribano, 2012, p. 12) ahondan en la problemática mediante la comparación de diversos estudios científicos concluyendo la adicción a los videojuegos no es comparable con la adicción a las drogas, lo refieren como una situación de abuso, aceptando que algunos individuos pudieran adquirir ‘una fijación patológica por un determinado objeto o una determinada actividad’, lo que se consideraría una adicción. Sin embargo, como en otros casos, no es la actividad en sí la causante de la adicción, sino los hábitos que el consumidor crea a partir de la actividad.

Tabla 1.

Tipos de estudios para medir la relación entre el uso de videojuegos y los trastornos producidos.

Tipo de estudio	Características
Observacional	El procedimiento típico consiste en pedir a un grupo de participantes que utilicen un videojuego que se supone generará un trastorno definido, midiendo a continuación dicho trastorno. Posteriormente, se compara dicha medida con la encontrada en otro grupo similar que no ha utilizado el videojuego.
Medidas de autoinforme	Miden, a través de diversos cuestionarios, el trastorno producido en un grupo que usan videojuegos
Correlacionales	Miden el grado de implicación de los participantes que utilizan videojuegos en los que supuestamente se ha generado un trastorno, se relaciona estadísticamente la implicación con otros aspectos del trastorno considerado (en el caso de agresividad por ejemplo, cuestionarios de personalidad o de conductas violentas).
Análisis de casos	Estudios en profundidad de un número muy pequeño de personas con determinados problemas. Su limitación es que no se pueden extraer resultados generalizables. Pero permiten al investigador un conocimiento profundo sobre gran cantidad de variables.

Fuente: García Gigante (2009, p. 152)

1.1.1 Descripción de los participantes

Para verificar lo anterior y con la intención de entender la percepción y uso de los videojuegos en el contexto de la ciudad de Querétaro, se realizó una encuesta en línea con personas que se encuentran entre los 20 y 45 años de edad, además de aplico una entrevista que permitiera rescatar información sobre sentimientos e ideas, esta entrevista se realizó a diez de los participantes que se clasificaron como jugadores.

Los participantes, además de ser identificados como jóvenes y adultos-jóvenes, también se consideran como son parte de la tipificación hecha para distinguir a los usuarios de la tecnología en la era global, distinguiéndose en dos generaciones, la primera reconocida como *Generación X* (Tapscott, 2009, p. 39) o inmigrantes digitales (Prensky, 2010, p. 3.) y la segunda, *Generación Y o Millenians* (Tapscott, 2009, p. 39), personas que tienen de 35 a 48 años y de 15 a 34 años de edad, respectivamente; dos generaciones que han vivido en medio de la aparición y los cambios vertiginosos de la cultura del juego digital, rango determinado a partir del mismo desarrollo histórico de los videojuegos; además la pirámide poblacional muestra que un fracción considerable de la población se encuentra en entre estas edades (figura 1), lo que en esta investigación se considera relevante ya que es donde se concentran un porcentaje alto de la población.

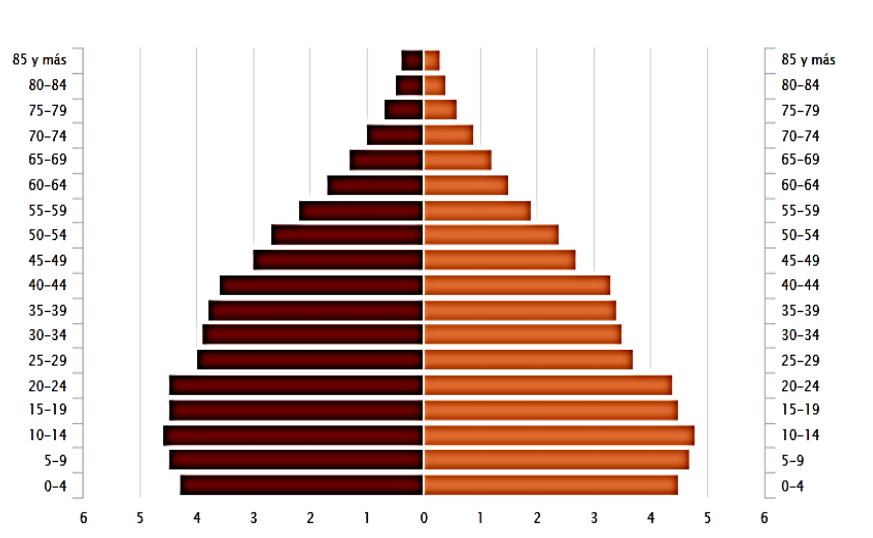


Figura 1. Población por edad y sexo. Fuente: INEGI, indicadores del censo 2015.

Es necesario aclarar que el diagnóstico aquí presentado no pretende ofrecer una generalización extrema; sin embargo, sirve de base para comprender el fenómeno del videojuego en las personas pertenecientes a la *Generación X (GX)* y la *Generación Y (GY)*; y en trabajos aplicados posteriores, podría establecer bases para generar estrategias de actuación mediante acciones concretas que coadyuven a la comprensión de la situación-problema que aquí se plantea. Para realizar el primer acercamiento e identificar las características o descripción de los participantes se recuperó información básica, como edad, sexo, ocupación y tipo de familia en la que se encuentran. Se obtuvo información de 62 participantes, quienes respondieron en anonimato; el 61% de los participantes pertenece a la *GY*, mientras que el 39% restante a la *GX* (figura 2). Respecto al sexo, hay una diferencia de 14% entre las mujeres y los hombres que respondieron la encuesta (figura 3). De las mujeres entrevistadas el 36% son *GX* y el 64% son *GY*; de los hombres 43% son *GX* y 57% son *GY* (Anexo 1).

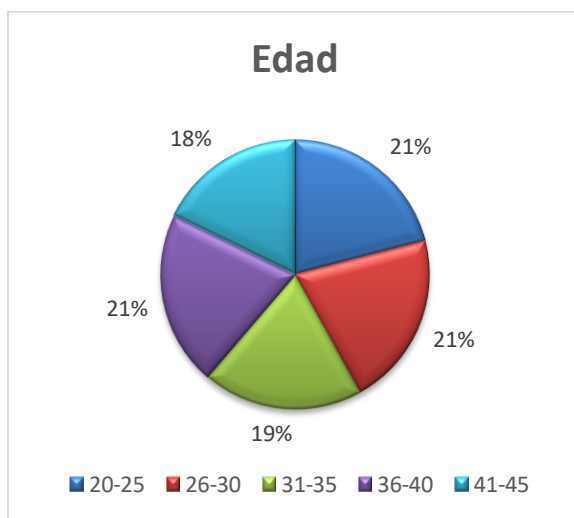


Figura 2. Porcentaje de participantes por edad.
Fuente: Elaboración propia.

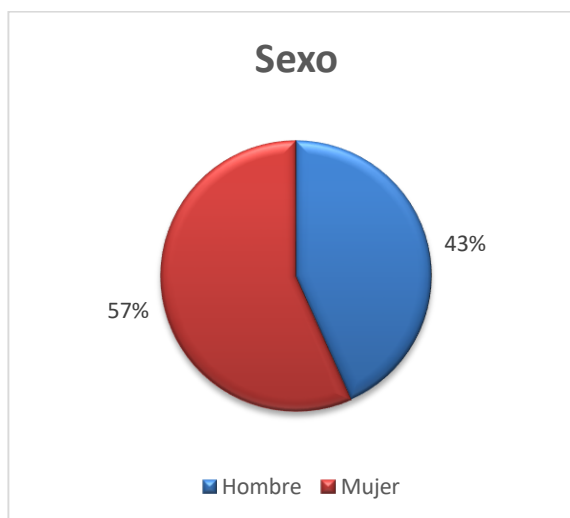


Figura 3. Porcentaje de participante por sexo.
Fuente: Elaboración propia.

Otra característica de los participantes que se considera importante para la investigación es la conformación de la familia. Según la Encuesta Intercensal 2015 elaborada por el INEGI (Instituto Nacional de Estadística y Geografía, 2016, pp. 19-24), los hogares en México se clasifican en hogares familiares y no familiares. Los primeros son aquellos en donde al menos

uno de los integrantes tiene parentesco con la jefa o jefe del hogar y que a su vez se clasifican en:

- Hogar nuclear. Conformado por el jefe(a) y cónyuge; jefe(a) e hijos, o jefe(a), cónyuge e hijos.
- Hogar ampliado. Conformado por un hogar nuclear y al menos otro pariente, o por un jefe(a) y al menos otro pariente.
- Hogar compuesto. Conformado por un hogar nuclear o ampliado y al menos un integrante sin parentesco.

Por otra parte, en los hogares no familiares ninguno de los integrantes tiene parentesco con el jefe(a). Se clasifican en:

- Hogar unipersonal, formado por un solo integrante.
- Hogar corresidente, conformado por dos o más integrantes sin parentesco.

Mientras que el INEGI considera que un hogar nuclear es el que está conformado por el jefe(a) y cónyuge; jefe(a) e hijos, o jefe(a), cónyuge e hijos, la UNICEF (Fondo de Naciones Unidas para la Infancia/Universidad de la República, 2003) en un estudio realizado en América Latina, señala 13 categorías: nucleares, parejas con hijos, parejas con sin hijos, jefe con hijos, compuestos con hijo, sin hijos, entre otras. (p. 92). Para el caso de este estudio se categorizaron según las respuestas de los participantes. El 74% de los encuestados integran una familia nuclear, de los cuales el 31% está conformada por jefe(a), cónyuge e hijos, el 32% por jefe(a) e hijos y el 11% por el jefe(a) y cónyuge. Y el 16% conforma familias ampliadas. El 10% restante se integran por familias extensas, unipersonales y corresidentes (figura 4).

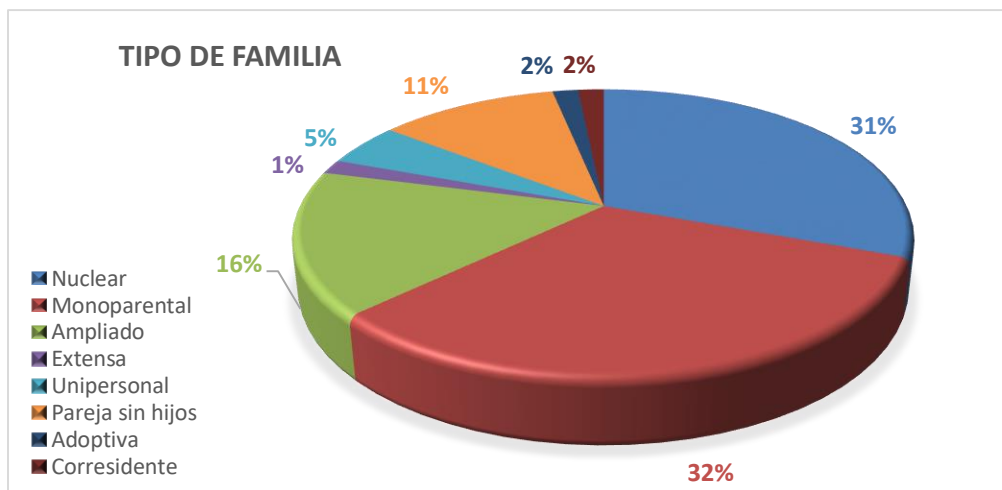


Figura 4. Porcentaje de participantes por tipo de familia

En cuanto a la muestra de participantes que fue entrevistada, es necesario señalar que, el 60% pertenece a una familia monoparental, en donde el video-jugador es el padre o madre; mientras que el 30% es nuclear y el 10% extensa; del total de estas personas, tanto en el hogar ampliado como en el 30% de los nucleares el video-jugador es hijo o hija, mayor de edad, independiente económicamente y con responsabilidades domésticas, mientras que el 70% es padre o madre video-jugador. (Figura 5)

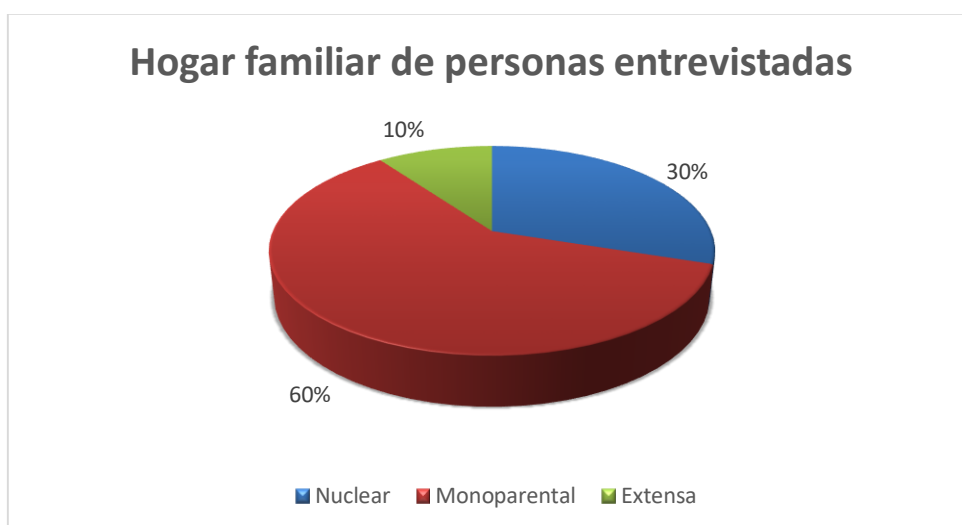


Figura 5. Tipo de hogar de las personas entrevistadas sobre la muestra de investigación. Fuente: Elaboración propia

Lo que respecta a la ocupación de los participantes, dada la edad de los mismos, se identifica que el 73% se distribuye entre empleados y trabajadores independientes, lo que permite considerar o suponer el hecho de que reconocen o valoran lo que significa trabajar y ser soporte económico, independientemente de su tipo de familia. Además, el 21% de los encuestados son estudiantes y el porcentaje menor se localizó en personas que se dedican al hogar o que están desempleados (figura 5). Otro dato que permite describir a los participantes es partir de las actividades ocupacionales y su edad (Anexo 1), estos datos arrojan información que ayudan visualizar dos aspectos interesante: el primero es se encuentra una diferencia generacional del 8% en los empleados, estando los de la *GX* por encima de los de la *GY*, mientras que en los trabajadores independientes hay una diferencia de 28%, entre una generación y otra, quedando la *GY* arriba; de los diez participantes entrevistados siete son *GY* y tres *GX*, todos coinciden en que iniciaron en promedio a los 10.9 años de edad, el rango más bajo de edad es de 6 y el más alto es de 17 años (Anexo 2). El segundo aspecto es que solo en la actividad ocupacional de “Empleado” se localizaron participantes de todas las edades. Lo que lleva a considerar que es una condición favorable para su bienestar familiar (tabla 2)



Figura 6. Porcentaje de participantes por actividad ocupacional

En cuanto a las características psicosociales de los participantes, se analizó desde el modelo de estadios psicosociales de desarrollo del adulto propuesto por Eric Erikson (1993), al preguntarle a los participantes por sus responsabilidades en el hogar el 100% respondió sobre dos actividades principales, ayudar en la labor doméstica y proveer recursos materiales para el bienestar familiar; se identifican, respecto a las características centrales básicas, los principios relacionados al orden social (cualidad F del modelo para el joven adulto), señalados en los estadios VI y VII, así como los patrones de cooperación y las asociaciones con las corrientes de educación y tradición (cualidad F para el adulto); es decir, tanto los adultos-jóvenes como los adultos asumen su rol o tareas establecidas dentro de la sociedad en la que están inmersos.

Tabla 2.

Concentrado de actividades ocupacionales por edad

	20-25	26-30	31-35	36-40	41-45	Total	GX	GY
Estudiante	84.6%	7.6%	7.6%			13		100%
Empleado	5.4%	21.6%	18.9%	24.3%	29.7%	37	54%	46%
Trabajador independiente		25%	37.5%	37.5%		8	37.5%	62.5%
Hogar		33.3%	66.6%			3		100%
Desempleado		100%				1		100%
						62		

Fuente: Elaboración propia con base en los resultados de las encuestas aplicadas

Posteriormente se les preguntó qué actividades de éstas habían dejado de realizar a causa de los videojuegos, el 33.3% respondió que ninguna, mientras que otro 33.3% señaló limpieza que se refiere a los quehaceres del hogar y el resto indicó que han abandonado en parte las actividades que tienen que ver con las relaciones sociales (Anexo 2); estos dos factores se relacionan directamente con los aspectos B: crisis psicosociales y, C: relaciones sociales significativas; por un lado, para los adultos-jóvenes la conducta distónica es el aislamiento y para los adultos es el estancamiento, se debe mencionar que para Erikson las cualidades sintónicas y diatónicas son parte del propio desarrollo del equilibrio del yo, además señala que si las distónicas superan a la sintónicas para es muy probable que se desarrolle una patología. Es decir, cuando el adulto que utiliza el videojuego como un medio de

entretenimiento logra equilibrar el tiempo y atención entre este y sus obligaciones, las cualidades sintónicas C y F se potencian. Derivado de las entrevistas se detectó que el 66.6% de los participantes están más propensos a desarrollar una patología básica hacia el aislamiento, la exclusividad y el estancamiento y rechazo en las relaciones sociales significativas (tabla 3).

Además, en las encuestas realizadas, se solicitó que distinguieran algunas conductas recurrentes entre los video-jugadores, entre las opciones se identificó el abandono de la familia con un 11.3%, abandono de responsabilidades: 29%, aislamiento e introversión: 30.6% y pasividad o falta de motivación 14.5% (figura 6).

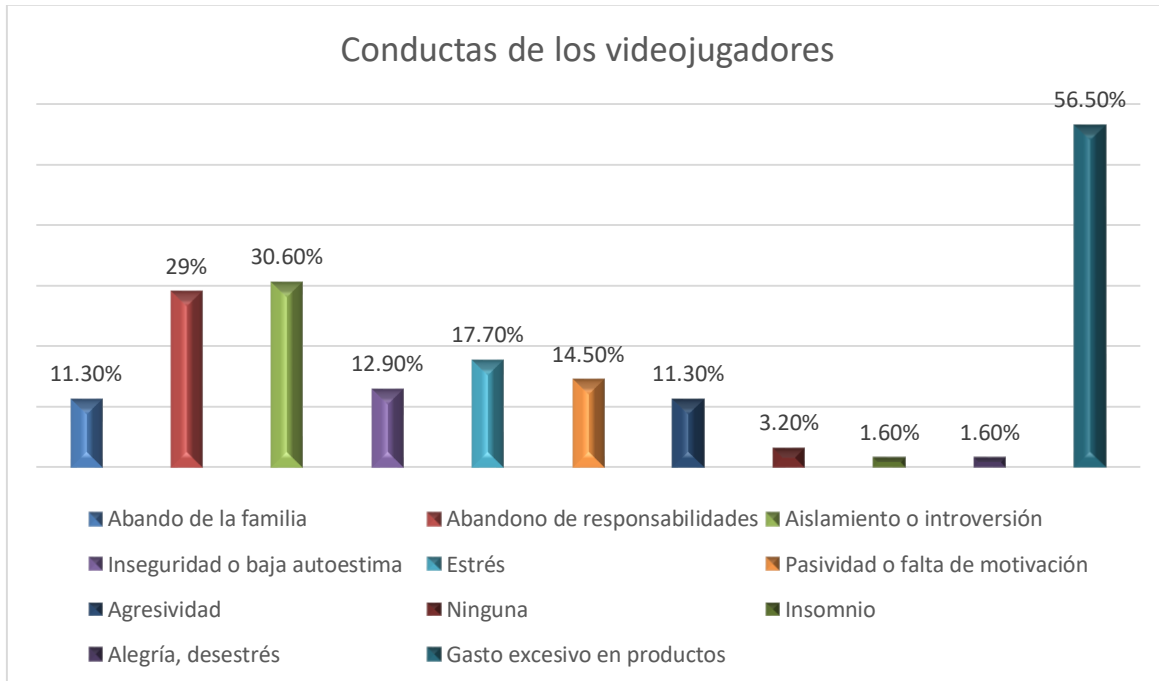


Figura 7. Percepción sobre conductas observables en los video-jugadores. Fuente: Elaboración propia

Otro dato que permite describir a los participantes es partir de las actividades ocupacionales y su edad (Anexo 1), estos datos arrojan información que ayudan visualizar dos aspectos interesantes: el primero es se encuentra una diferencia generacional del 8% en los empleados, estando los de la GX por encima de los de la GY, mientras que en los trabajadores independientes hay una diferencia de 28%, entre una generación y otra,

quedando la *GY* arriba; de los diez participantes entrevistados siete son *GY* y tres *GX*, quienes en promedio iniciaron el uso de los videojuegos a los 10.9 años de edad, el rango más bajo de edad es de 6 y el más alto es de 17 años (Anexo 2). El segundo aspecto es que solo en la actividad ocupacional de “Empleado” se localizaron participantes de todas las edades. Lo que lleva a suponer que es una condición favorable en la concepción del bienestar familiar (tabla 2).

Hasta este primer bloque de información se presentan las características básicas de los sujetos participantes en el diagnóstico, si bien esto no responde a un antecedente propiamente dicho del problema a analizar, si aporta información relevante que es utilizada para la identificación de las diferentes realidades sobre el tema y cómo los participantes conciben su propia conducta respecto de los que supone ser un video-jugador.

Tabla 3.

Ciclo completo de la vida de Erick Erikson, Estadios VI y VII.

Cualidades/Estadio	VI Adulto-joven 20- 30 años	VII Adulto 30-40 años
A Estadios y modos psicosexuales	Genitalidad	Productividad
B Crisis psicosociales Sintónica y distónica	Intimidad vs. aislamiento	Generosidad vs. estancamiento
C Relaciones sociales significativas	Compañeros de amor y trabajo. Competencia cooperación	Trabajo dividido. Familia y hogar compartidos
D Fuerzas básicas Virtudes y fuerzas sincrónicas	Amor “nosotros amamos lo que amamos”	Cuidado-celo, caridad “yo soy lo que cuido y celo”
E Patologías básicas antipatía y fuerza distónica	Aislamiento Exclusividad narcisismo	Estancamiento rechazo
F Principios relacionados de orden social	Patrones de Cooperación Sentido ético asociaciones	Corrientes de educación y tradición asociaciones
G Ritualizaciones vinculantes Integrantes (Institución)	Asociativas Solidaridad abiertas y cerradas	Generacionales Productividad y creatividad (familia)
H Ritualizaciones desvinculantes desintegrantes (Sistemas Sociales)	Elitismo (Clase)	Autoritarismo (Poder degenerado)

Fuente: Elaboración propia con base en Erikson (1993, pp. 222-247)

1.1.2 Planteamiento del problema

En los últimos años, los videojuegos se han convertido en un medio audiovisual de entretenimiento, según Juan Francisco Jiménez Alcázar y Mercedes Abad Merino (2016) el éxito de los videojuegos se debe a que en poco más de 20 años se ha pasado de contar con productos monocromáticos a “la alta definición visual con el uso de bandas sonoras complejas y dispositivos que facilitan la portabilidad de su utilización” (p. 21), lo que genera la sensación de que es el jugador quien maneja la situación, ya que el rol que ahora se

configura entre el autor del videojuego y el consumidor del producto ha evolucionado, ha pasado de ser el espectador, al de ser un usuario que por medio de su interacción genera nuevas relaciones en todo el proceso de la producción del propio videojuego (Jiménez Alcázar y Abad Merino, 2016, p. 29), lo que le da un extra inmersivo al jugador; como medio de entretenimiento, ha cobrado fuerza, ya que los jugadores son introducidos por medio de dispositivos móviles y no solo en las consolas, como en sus inicios, irrumpiendo así en casi todos los espacios físicos del hogar.

Este 2018 la Organización Mundial de la Salud (OMS) agregó la adicción a los videojuegos como un nuevo trastorno mental en su Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11).

Vladimir Poznyak, jefe del departamento de salud mental habló de esta nueva clasificación a la revista científica *New Scientist* expresando que "los profesionales de la salud deben reconocer que los trastornos por videojuegos pueden tener consecuencias graves para la salud" y según las estadísticas, quienes sufren de esta adicción suelen ser hombres jóvenes, que se encuentran entre los 10 y 35 años de edad. Característica que se evidencia en la encuesta y las entrevistas realizadas. De los 62 participantes el 56.5% señala conocer a alguien de su familia que juega, además el 45.2% también señala tener amigos que juegan, mientras que el 8.1% señalaron no conocer a alguien que juegue (figura 6). Aunque ciertamente no se identifica como una adicción, si se evidencia un alto porcentaje de personas que utilizan el videojuego como medio de entretenimiento.

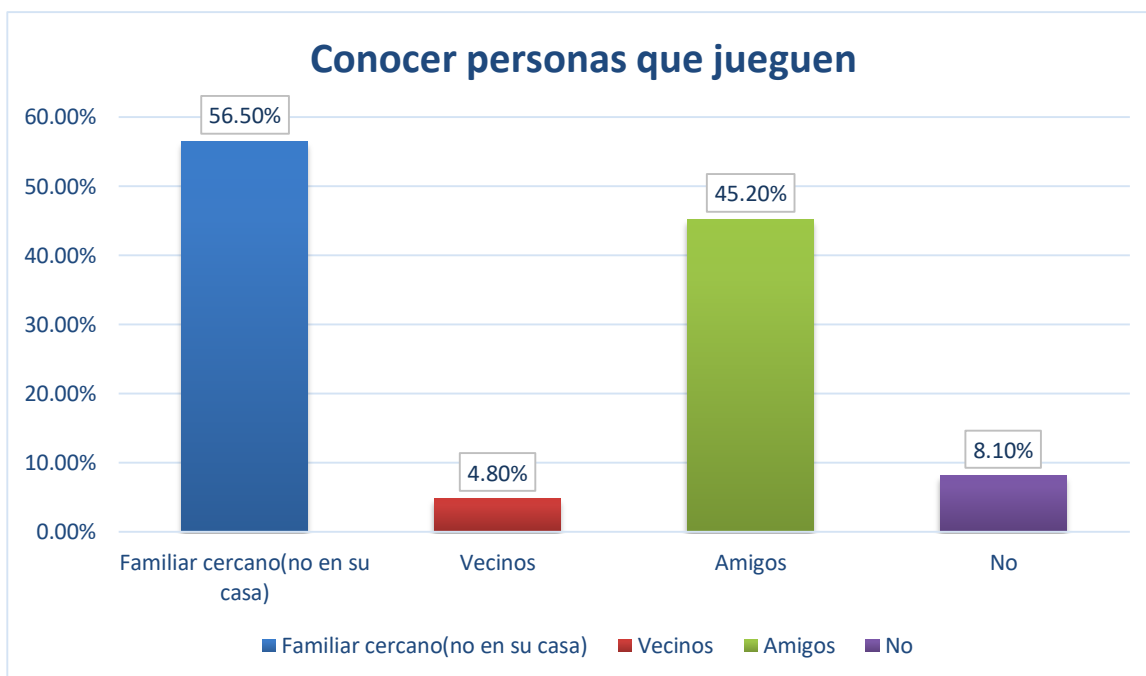


Figura 8. Estadística acerca de conocer personas que utilizan los videojuegos como entretenimiento

Marín Díaz (2006) señala que en el desarrollo de los individuos, la familia es clave, ya que por medio de las interacciones que esta tiene se reconocen y reproducen los fenómenos culturales y sociales. Por otra parte, Erikson describe tres procesos de organización para la existencia de un ser humano, el biológico, el psíquico y el proceso ético-social (citado en Bordignon, 2005, p. 51), a partir de estos procesos, en esta investigación se explica cómo la familia es la primera organización que coadyuva para que el ser humano se desarrolle e integre a la sociedad, así, gracias a las relaciones que en ella se establecen la persona crea vínculos que permiten la construcción de lazos afectivos y sociales; tanto positivos como negativos, como lo señala Erikson, fuerzas simpáticas y antipáticas²; gracias a estas fuerzas, los individuos insertos en núcleos familiares desarrollan habilidades emocionales que les permiten enfrentar las condiciones que se presentan dentro de la familia, lo que se traslada a su vez al contexto en el que este se desenvuelve; entonces el proceso de la psique organiza las experiencias individuales y relacionales, mientras que el proceso ético-social “envuelve la organización cultural, ética y espiritual de las personas y de la sociedad, expresadas en

² Fuerzas que permanecen de forma constante en la psique y que representan una amenaza permanente para el equilibrio de la persona y del orden social.

principios y valores de orden social” (Bordignon, 2005, PP. 51-52), ambos elementos permiten al sujeto insertarse y relacionarse con su entorno.

Como se mencionó anteriormente si se asume que hay ciertos beneficios que se obtienen cuando un adulto es video-jugador, entonces identificar la relación que existe entre la familia y la existencia de los videojuegos como entretenimiento dentro de las mismas es clave para conocer el impacto que estos últimos tienen en las relaciones al interior de la primera. Por lo que una de las preguntas realizadas en la encuesta fue dirigida para conocer qué integrantes de la familia participan en la actividad (figura 7). De los encuestados el 35.5% se identificó qué miembros de la familia son identificados como jugadores, el 17.7% señaló que su pareja, el 9.7% que los hijos y el 8% que los hermanos. De esta información se logró ubicar que 13 hombres y 5 mujeres son video-jugadores. Sin embargo, solo el 3.2% señaló que es una actividad que se realiza en familia (figura 8).

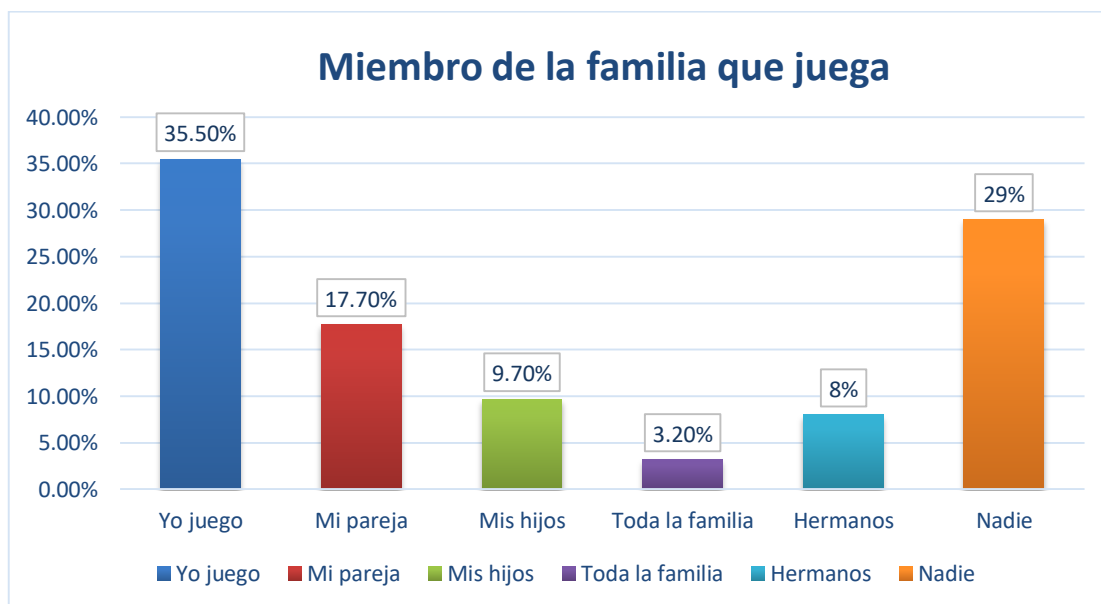


Figura 9. Identificación de miembros de la familia que son video-jugadores.
Fuente: Elaboración propia

A pesar de que hay recomendaciones que evidencian el valor educativo que pueden tener los videojuegos en familia; con la advertencia de seleccionar con cuidado los contenidos de los mismos; ya que se argumenta que pueden ayudar a potenciar “la curiosidad del sujeto por conocer, favorecen el desarrollo de diferentes habilidades, los proceso de toma de

decisiones, la resolución de conflictos y desarrollo de habilidades cognitivas” (Marín Díaz, 2006, p. 76), esto no es una práctica común; sin embargo, se comprende el hecho de que los jóvenes-adultos (GY) y adultos (GX) que participaron en la investigación tiendan a jugar en solitario; ya que, aunque los videojuegos aparecieron en su lista de actividades cuando eran jóvenes, no se tenía la noción de la importancia de acompañar a los niños en el proceso de selección del propio juego. En términos generales, considerando las condiciones sociales, la década de los 80 y 90, la época jugó un papel determinante en la desconfiguración de la familia, las condiciones en el desarrollo y crecimiento tecnológico y social dieron paso a “la virtualidad, la simultaneidad o la instantaneidad en las relaciones e intercambios (componentes esenciales del proceso globalizador)” (Bonney, González, & Favreau, 2002, p. 138), dejando desprotegidos o reconfigurando las características de las comunicaciones y los vínculos humanos.

En las entrevistas realizadas se les preguntó a los participantes (informantes) sobre el tiempo que le dedican a la diversión familiar; algunas respuestas permiten detectar que los tiempos dedicados a la familia son escasos, contrariamente a la diversión personal; tales como: *“A mi diversión le dedico unas ocho horas diarias. [...] A la familia le dedico unas 8 horas a la semana porque mi madre y yo no tenemos los mismos intereses y coincidimos en pocas cosas”* (I1), *“Convivo con mi hijo de 17 años los fines de semana ya que él es adolescente y la única dinámica es comer juntos”* (I4), *“9 horas de convivencia con mi madre a la semana y a mi diversión unas 6 horas diarias”* (I7), *“por los horarios no tengo tiempo para salir con mi hija y a mi diversión le dedico unas 5 horas”* (I8)³. (Anexo 2)

1.2 Análisis de la percepción desde el video-jugador

Uno de los principales expertos en las investigaciones relacionadas con la adicción a los videojuegos es el Doctor Susumu Higuchi, quien ha realizado estudios desde el año 2011, a partir del trabajo realizado, señala el Dr. Higuchi, que se ha incrementado exponencialmente la incidencia de casos; en 2018 se detectaron más 1.82 millones de

³ A cada informante se le asignó un código de identificación señalado con la letra I de informante y un número; así a los informantes de leen: I1, I2, I3, hasta el I10.

hombres mayores de 20 años adictos a los videojuegos, mientras que el número de mujeres es de 1.3 millones (Sharpening the focus on gaming disorder, 2019). Con relación a este dato, en la encuesta realizada entre los participantes del diagnóstico, del 32% que se identificaron como video-jugadores, el 23% son mujeres y el 67% restante son hombres (Anexo 1). La Organización Mundial de la Salud (OMS), incluyó en el catálogo “CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad (versión 04/2019)” (Organización Mundial de la Salud, 2019) tres categorías sobre trastornos por uso de videojuegos, la 6C51.0, 6C51.1 y 6C51.Z, esta última aún sin especificación (tabla 4).

Tabla 4.

Clasificación de los trastornos por uso de videojuegos según la OMS

6C51.0 Trastorno por uso de videojuegos predominantemente en línea	6C51.1 Trastorno por uso de videojuegos predominantemente fuera de línea
Se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego ("juegos digitales" o "videojuegos") persistente o recurrente que se realiza principalmente por Internet y se manifiesta por: <ol style="list-style-type: none"> 1. deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y 3. continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. 	Se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego ("juego digital" o "juego de video") persistente o recurrente que no se realiza principalmente por internet y se manifiesta por: <ol style="list-style-type: none"> 1. deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y 3. continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas.
El patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes de funcionamiento.	El patrón de comportamiento es lo suficientemente grave como para dar lugar a un deterioro significativo a nivel personal, familiar, social, educativo, ocupacional o en otras áreas importantes de funcionamiento.
El patrón de comportamiento puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.	El patrón de comportamiento puede ser continuo o episódico y recurrente, y generalmente es evidente durante un período de al menos 12 meses para que se asigne el diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.

Fuente: Elaboración propia con base en CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad (Versión: 04 / 2019)

En 2017 los 49.2 millones de jugadores de México gastaron \$1.4 mil millones, convirtiéndolo en el 12° mercado de juegos más grande del mundo. La población en línea de México, 65% de los hombres y el 60% de las mujeres juegan en sus celulares, mientras que el 47% de los hombres y el 41% de las mujeres juegan en PC. El 77% de los jugadores que pagaron gastaron dinero en artículos del juego o bienes virtuales en los últimos seis meses, y el 34% de las mujeres compraron poderes especiales (Newzoo, 2017). (Figura 9)

A los participantes entrevistados se les cuestionó sobre la inversión mensual que realizan en videojuegos, el gasto varía entre los 50 y mil pesos, el ingreso bruto mensual que ellos reportan es entre \$6,500.00 a 25 mil pesos; esto representa un gasto aproximado entre el .7% y 4% de su salario en productos relacionados con los videojuegos, mientras que utilizan entre el 35 y 15% de su salario en alimentos (Anexo 2). (Figura 9)

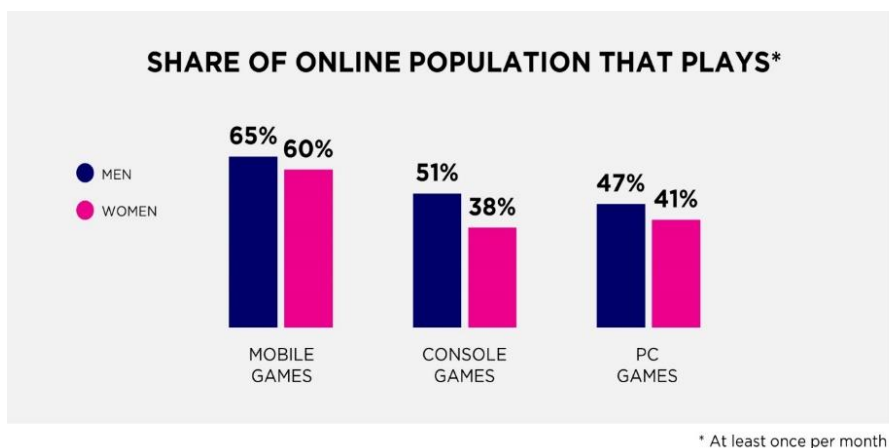


Figura 10. El Jugador Mexicano. Copyright 2018 por Newzoo. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/infographics/mexico-games-market-2018/>

Gran parte de este crecimiento se debe a que la plataforma que más se utiliza para jugar es el teléfono móvil, ya que éste representa el 71% del total de dispositivos utilizados. En segundo lugar, se encuentran las consolas fijas con el 26%, computadoras con el 15%, Tablet con el 11% y consolas portátiles con el 2%. (Newzoo, 2018)

No obstante, el mercado de las consolas fijas, representa la mayor fuente de ingresos, ya que el costo promedio de cada es de 5,351 pesos y en promedio cada juego ronda los 622 pesos.

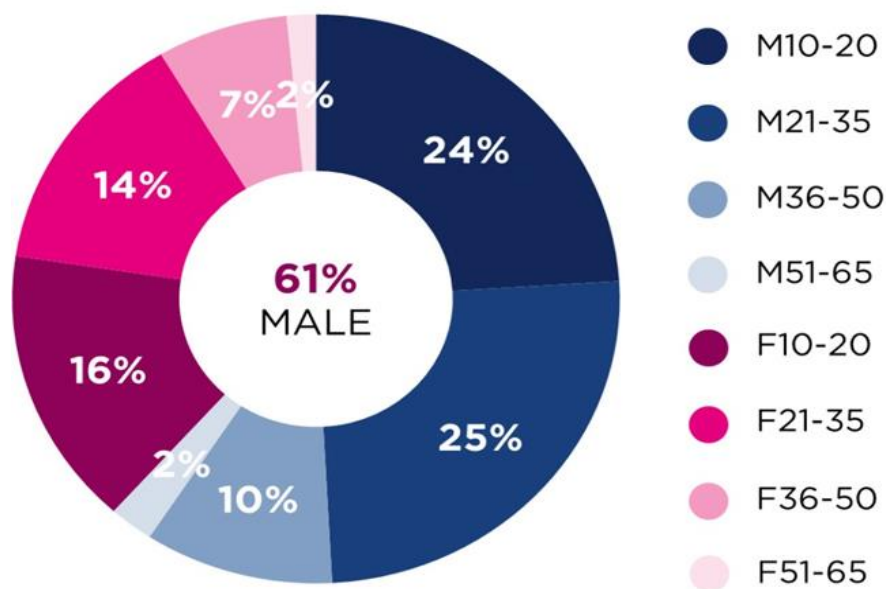
En el reporte que presenta la revista Forbes México, señala que la consola preferida por los mexicanos es el Xbox 360 con casi el 40% de las preferencias; le siguen Nintendo Wii y Xbox One ambos con 12%; Playstation 3 con el 10.5% y Playstation 4 con 9%. Ello nos evidencia que, a pesar de que las consolas de última generación fueron lanzadas hace casi 3 años, aun no logran despegar en el gusto de los jugadores nacionales (Forbs México, 2016).

Estos datos muestran un mercado fuerte y en constante crecimiento, que a pesar de la recesión económica del país se mantiene con números más que aceptables y que cada año crecen. Informes presentados por Newzoo, empresa dedicada a la mercadotecnia de juegos interactivos, evidencian que el 35% de los jóvenes y jóvenes-adultos son video-jugadores, porcentaje mayor al observado en los niños y adolescentes entre los 10 y 20 años (Figura 8) (Newzoo, 2017).

La tecnología ha ganado terreno en la vida de las personas que viven las ciudades, el hecho es que “la proliferación tecnológica fomenta la ambición humana, lo pragmático cobra sentido, confunde el ser con el tener, prioriza al objeto y hasta cierto punto, olvida al sujeto” (Aguilar Gordon, 2011, p. 133). Por ello, pareciera totalmente normal que las personas estén apegadas a la tecnología. A partir de la percepción de los participantes, el 46.8% consideró que el tiempo promedio de juego es de una a tres horas y el 30.6% consideró que de tres a seis horas; en promedio entonces una persona puede pasar hasta 25% del día jugando, mientras que la jornada laboral o escolar en promedio representa el 33% del día e igual que las horas requeridas de descanso. La información dada por los entrevistados arroja como promedio que le dedican a los videojuegos aproximadamente 5.3 horas diarias; aunque dos participantes respondieron que aprovechan cualquier “rato libre”, dejando un margen abierto para su contabilización (Anexo 2).

AGE/GENDER

ACTIVE CONSOLE PLAYERS*



*PLAYS MORE THAN ONCE A MONTH

Figura 11. Video-jugadores en México, 2017. Fuente: Copyright 2017 por Newzoo.
<https://newzoo.com/insights/infographics/the-mexican-gamer-2017/>

El problema central entonces refiere al impacto que tiene el consumo del videojuego en la vida personal de jugador respecto de las relaciones familiares y sus consecuencias, se busca responder a las preguntas: para un video-jugador ¿Sus actividades no videojugabilísticas, llegan a ser perjudicadas, lo que incluye labores o funciones familiares, la dinámica familiar y su salud?

Según Malone (1980) los videojuegos pueden resultar positivos en el aprendizaje porque presentan retos, desarrollan la fantasía y estimulan la curiosidad; por otro lado, Kleiber y Barnett (1991, citados en Martínez Lanz, Betancourt Ocampo y González, 2013, p. 168) señalan que los videojuegos desarrollan habilidades y capacidades competitivas, las cuales repercuten a largo plazo en el éxito de los sujetos en la ejecución de tareas. A pesar de ello, es necesario considerar algunos factores con los que no contaban los autores anteriores, el desarrollo y crecimiento en la demanda de la evolución de los juegos ha traído como

requerimiento cada vez más impacto, más apego a realidades socio-culturales. Por otra parte, en el diagnóstico realizado, tampoco se identificó que los participantes mostraran como conductas observables ser más creativos, felices o innovadores, en su trabajo o en su vida familiar. Pero si muestran, a partir de las entrevistas realizadas, que es una forma de distracción o evasión de los problemas cotidianos, ya que el 100% juega en horario nocturno, regularmente después de las 9:00 pm, hasta las 2:00 am (Anexo 2); lo que lleva a considerar la pertinencia de lo ya señalado por Estallo (1995, citado en García Gigante, 2009) al defender el uso de los videojuegos como “una forma de ejercicio cognitivo y gimnasia mental, realizado por el usuario para satisfacer necesidades intrínsecas y disfrutar del tiempo de ocio jugando con objetos interactivos que permiten: alcanzar un determinado objetivo, un estado de ánimo, algunas metas, ejecutar acciones fantásticas y adquirir algunos niveles de control y destreza” (p. 118).

Según la encuesta realizada para esta investigación, se les preguntó a los participantes sobre la frecuencia en que muestra enojo y frustración ante situaciones cotidianas un videojugador, en escala del 1 al 6, donde se le indicó que el uno era la escala más baja de la emoción y el seis, el más alto. Los resultados revelan que el promedio de enojo y frustración es de 3.75 y 3.09, respectivamente, en el caso del enojo el nivel más común fue el cuatro, mientras que la frustración el más común fue el dos, lo que significa que, si bien para las conductas de enojo tienen una ligera inclinación hacia una frecuencia más alta, no es así con la frustración. Durante las entrevistas, se les cuestionó si han enfrentado algún conflicto con su familiar por los videojuegos, de los nueve entrevistados, solo uno menciona no haber tenido conflictos familiares, el resto relata algún tipo de conflicto generado a partir del tiempo que le dedica al videojuego. Además, se les hizo la pregunta directa sobre su reacción ante el señalamiento de dedicarle mucho tiempo a los videojuegos, tres mencionan ser explosivos en su carácter y se molestan; el resto argumenta que no se molestan, pero consideran que es problema personal, que nadie tendría que interferir en lo que hacen con su tiempo.

Otro dato interesante que menciona García Gigante (2009) que el videojuego tiene un rol importante en el desarrollo individual, ya que utilizarlos favorece la sensación de autonomía personal, además de poder ser utilizados como una forma de comprobar hasta

dónde llega la capacidad de control (Turkle, 1984, citado en García Gigante, p. 138), fortaleciendo las actitudes señaladas en los estadios VI y VII del joven y el joven-adulto y las conductas relacionadas con los principio del orden social (tabla 3).

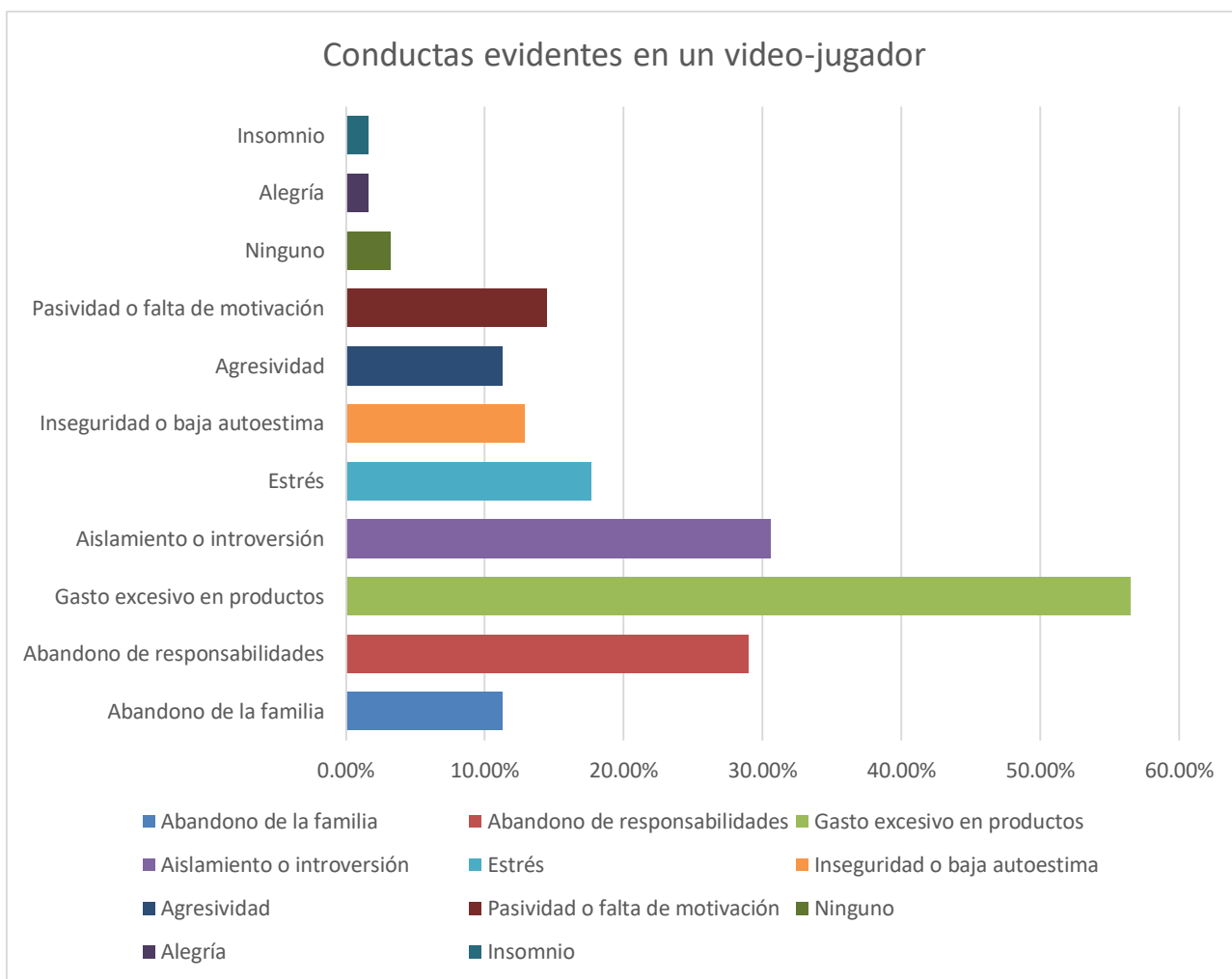


Figura 12. Conductas evidentes en un video-jugador. Fuente: Elaboración propia.

Según la Organización Mundial de la Salud (2018), superar las 25 a 30 horas de juego semanal es un signo de específico de la adicción al videojuego. Como se señaló anteriormente, en promedio los video-jugadores que participaron en la entrevista puntualizaron que juegan 5.3 horas diarias; lo que los ubicaría en la categoría de personas con trastorno por uso de videojuegos, tanto en línea como fuera de línea.

1.3 Hipótesis

Una vez establecido el diagnóstico se generaron dos hipótesis para el análisis de la información

- Las personas que pertenecen a las generaciones *X* y *Y*, son adictos a los videojuegos y esto afecta en su dinámica familiar.
- Las personas que pertenecen a las generaciones *X* y *Y*, utilizan el videojuego como un escape emocional ante la realidad familiar y social.
- El videojuego controla a las personas que pertenecen a las generaciones *X* y *Y*, y a sus familias.

Para corroborar estas hipótesis se tomaron como referencia los mismos resultados del diagnóstico.

1.4 Metodología

Para llevar presente esta investigación, se consideraron varios aspectos, en primer lugar, no perder de vista que este se presenta solo un análisis situacional que responde a la metodología de investigación en la práctica social con miras a la estructuración de un programa de acción (Aguila Idáñez & Ander-Egg, 2001, p. 24); pero sin llegar a este, ya que no se contó con una población cautiva que permitiera este momento.

El proceso para este análisis consistió en plantear inicialmente una perspectiva principal del tema, a partir de esto se realizó una investigación documental sobre el tema de los videojuegos y su relación con las dinámicas familiares. Una vez realizado un primer acercamiento a diversos estudios, se elaboró un diagnóstico social, en dos de sus fases: 1. Identificación de las necesidades, problemas y centros de interés y 2. Identificación de factores causales y condicionantes. La intención de esto fue establecer congruencia entre la literatura revisada y la realidad del contexto donde se aplicó.

Se estructuró un cuestionario con preguntas relacionadas a la percepción del uso de los videojuegos por parte de la familia como de los video-jugadores; además se realizaron

entrevistas estructuradas con 26 preguntas abiertas, guiadas hacia la indagación de la historia de vida de los sujetos, sus dinámicas familiares, sociales, laborales y personales. Mismas que fueron aplicadas a diez de los participantes encuestados que se identificaron como videojugadores. Tanto las encuestas como las entrevistas fueron voluntarias. Para el caso de las encuestas, se seleccionó un grupo de personas que cumplieran con una condición: pertenecer al universo de los jóvenes-adultos y adultos identificados como Generación X y Y. La encuesta fue sistematizada mediante *google forms*, difundida por medio de redes sociales y respondida por 62 personas que respondieron bajo la premisa del anonimato; con relación a las entrevistas, se hizo contacto con los video-jugadores por medio de un videojuego multijugador online (Vainglory) y se les explico en qué consistía la entrevista, el motivo y pidiendo su colaboración voluntaria y apertura en la misma para responderla.

Las entrevistas se hicieron vía internet por medio de una aplicación de video llamada (Skype), se les pidió que estuvieran solos en el momento de la entrevista y que contestaran con franqueza y confianza.

Una vez recuperada la información de ambas técnicas, se agruparon por pregunta, rescatando en el análisis indicadores que proporcionaron información relevante a la luz de orientaciones dadas por instancias internacionales y nacionales, como la Organización Mundial de la Salud, en lo referente a la asignación del síndrome de adicción a los videojuegos; la categorización de la familia, por el INEGI, diferentes datos acerca de la familia y la juventud, en aspectos económicos y ocupacionales; así como en características psicosociales, entre otros.

Lo anterior permitió un primer acercamiento para identificar si la perspectiva principal tenía un sustento lógico y plantear las hipótesis a comprobar, así como los objetivos de la investigación.

En un momento posterior, se revisó nuevamente la bibliografía y se realizó una investigación documental con mayor profundidad, ya que de principio se identificaron

algunas inconsistencias entre los resultados obtenidos y la teoría. Para finalizar con un proceso de reflexión analítica.

Capítulo 2. La familia y el video-jugador una aproximación teórica

Introducción

Uno de los conflictos sociales donde se involucra la tecnología en la actualidad es la percepción de la adicción al videojuego y su impacto en la familia; existen discusiones sobre las consecuencias de esto en la conducta, la personalidad y las relaciones familiares. Al videojuego se le atribuye la responsabilidad en el cambio de carácter de los usuarios, calificándolos en algunos momentos como violentos o antisociales (Estallo Martí, 1994, p. 181).

Aunque en el capítulo anterior se establecieron algunos acercamientos a las categorías centrales de análisis de esta investigación, se dedicaran algunas líneas para establecer teóricamente y con mayor profundidad las mismas.

2.1 Familia

Se define como la institución formada por personas unidas por vínculos de sangre y los relacionados con ellos en virtud de intereses económicos, religiosos o de ayuda, definición que se da en el orden de lo social; pero actualmente el concepto se ha ampliado, ya que algunas uniones no son solo por lo mencionado anteriormente, sino que hay relaciones por solidaridad, donde se protegen intereses y derechos, donde se llevan a cabo acciones de asistencia mutua, convivencia, reproducción, filiación, educación, entre otros (Introducción al derecho de familia, s.f., p. 28).

La familia es la unidad básica que rige el comportamiento de los individuos como espacio primario de socialización y, por ende, de formación de ciudadanos (Gutiérrez Capulín, Díaz Otero, y Román Reyes, 2016, s.p.). Entonces, se asumen que la familia es la base de la sociedad y ello es indispensable para el desarrollo y progreso de la sociedad, la familia tendría que ser el espacio donde haya más sentimientos de confianza, aceptación y plenitud sin importar la condición económica, cultural, religión o preferencia sexual, el ideal

que la familia siempre debe apoyar, amar y respetar (Hábitat para la Humanidad, México, A.C., s.f.).

Pero la familia no es un concepto estático, cerrado o aislado del tiempo, es una noción dinámica la cual ha ido evolucionando para enfrentar los cambios económicos, sociales y políticos; razón por la cual ha ido modelando la interacción entre sus miembros (CONAPRED, 2013).

Las modificaciones o evolución que ha sufrido la noción de familia ha sido formulada por diferentes autores, para esta investigación se considera a Barbagli (2004) citado en Esteinou (2004, p. 100), quien señala tres dimensiones que permiten entender la realidad de la vida familiar desde su composición y las relaciones internas que se dan entre ellos:

- La primera constituye el grupo de personas que viven bajo el mismo techo, la amplitud y composición de este agregado de corresidentes, las reglas con las cuales éste se forma, se transforma y se divide.
- La segunda dimensión integra las relaciones de autoridad y de afecto al interior de este grupo de corresidentes, los modos a través de los cuales éstos interactúan y se tratan las emociones y los sentimientos que prueban el uno con el otro.
- La tercera, se refiere a las relaciones existentes entre grupos distintos de corresidentes que tengan lazos de parentesco, la frecuencia con la cual éstos se ven, se ayudan, elaboran y persiguen estrategias comunes para acrecentar, o al menos para conservar, sus recursos económicos, su poder, su prestigio.

La familia siempre se encuentra en un cambio constante y para adaptarse a ellos se reconfigura. Sin embargo, la familia es considerada la más antigua de las instituciones humanas y constituye un elemento clave para la comprensión y funcionamiento de la sociedad, es por ello que se habla de que la familia es la base de toda sociedad (Morales Gómez, 2015, p. 155). A través de ella, la comunidad no sólo se provee de sus miembros, sino que se encarga de prepararlos para que cumplan satisfactoriamente el papel social que

les corresponde. Comprender esta evolución es importante; y que por ello y a través de ello es que se puede dar cuenta de lo que hoy se es como sociedad y el funcionamiento de esta.

La secretaria general del Consejo Nacional de Población (Consejo Nacional de Población, 2012), señala que “la familia es el ámbito primordial de desarrollo de cualquier ser humano pues constituye la base en la construcción de la identidad, autoestima y esquemas de convivencia social elementales” (s.p.). Como núcleo de la sociedad, la familia es una institución fundamental para la educación y el fomento de los valores humanos esenciales que se transmiten de generación en generación. El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática, 2013) establece que la familia es “el ámbito donde los individuos nacen y se desarrollan, así como el contexto en el que se construye la identidad de las personas por medio de la transmisión y actualización de los patrones de socialización”. (s.p.)

Mientras que la Organización de las Naciones Unidas clasifica a la familia estadística o censal como “todos los miembros de un hogar emparentados por consanguinidad, adopción o matrimonio” (Barahona, 2012, p. 59).

2.2 Breve historia de la noción de familia en México

Esteinou (2004) señala que se debe tener ciertas precauciones cuando se habla de familia y la época prehispánica; ya que las formas de estructuración del parentesco no existían bajo el concepto de familia (p. 112); sin embargo, Carrasco (citado en Esteinou) sugiere, una de las formas frecuentes de organización del parentesco era la que hoy se conoce como familiar extensa y compleja, configuración conocida como *calpulli*, es decir, las pautas de estructuración del parentesco y de la familia tendían a la formación de grupos más amplios y el parentesco constituía un principio de organización social importante. (p. 114)

Rosario Esteinou advierte que no se debe pensar que la conquista de los españoles implantó un modelo occidental de familia nuclear, la autora señala que el mismo proceso de

colonización y de mestizaje llevo a establecer el tamaño y la composición de parentesco de la elite española y criolla, configurando así familias extensas o complejas.

Aunque entre algunos indios —generalmente de la escala social superior— se presentó una tendencia a asumir o ‘imitar’ los patrones de formación de las familias — ésta no fue una pauta generalizada. Por consiguiente, resulta inexacto establecer que el modelo español de formación de familias implantó y difundió de manera extensiva el modelo de familia nuclear conyugal en la sociedad colonial. (Esteinou, 2004, p. 119)

Para el año de 1860 la familia y sus costumbres cambiaron un poco, las aldeas se convirtieron en comunidades rurales con una población menor de 500 habitantes, dedicados a la agricultura, cuidado de aves de corral y juntar leña. El padre se volvió la autoridad y sostén de la familia y la mujer se dedicaba al hogar haciendo actividades como moler maíz, lavar ropa, preparar la comida y cuidar de los hijos.

En el año 2000 se generan cambios radicales dentro de la sociedad, las personas pueden elegir a sus parejas y los padres no tienen el derecho de disponer del futuro de sus hijos, ya que estos últimos son sujetos de derechos, los cuales se deben respetar, pues la ley los protege. La educación es obligatoria y esta sirve para reforzar los valores familiares, el padre y la madre comparten la autoridad y tienen más tolerancia y dialogo con sus hijos (Consejo Nacional de Educación para la Vida y el Trabajo, 2012).

Actualmente las personas buscan alternativas a las familias tradicionales anteriormente vistas. Las parejas no necesitan estar casadas para tener hijos, el proveedor puede ser la madre o el padre, ambos se reparten las tareas domésticas. Todo esto demuestra que la familia es una parte importante de la historia, siempre vigente y en constate cambio.

2.2.1 El hogar familiar y la clasificación de familia

El INEGI utiliza el hogar como unidad de análisis para estudiar el comportamiento y desarrollo de las familias; asumiendo entonces el concepto de hogar familiar el espacio físico o vivienda familiar, que se conforma por una o más personas, vinculadas o no por lazos familiares. “Tradicionalmente se ha utilizado el parentesco como un elemento base de la organización social en distintas culturas, ya que en torno a este se organizan cuestiones como la reproducción biológica y social, la sexualidad, la residencia y la economía” (Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática, 2017, párr. 8)

México cuenta con poco más de 31 millones de hogares, identificados como “hogares familiares”, para referirse a los que están integrados por individuos que guardan algún parentesco familiar entre sí, reconocidos como “familias”. Y los llamados “hogares no familiares”, integrados por personas que viven solas, o con otras con quienes no guardan relación de parentesco con el jefe(a) de hogar (figura 11).

Los hogares familiares están divididos en clases, formadas a partir del tipo de parentesco que se tenga con el jefe del hogar (tabla 5). En 2015, del total de hogares familiares, siete de cada 10 (69.7%) son nucleares, 27.9% ampliados y 1.0%, son compuestos.

Tabla 5.

Clases y composición de hogares familiares

Hogares nucleares	Hogares ampliados	Hogares compuestos
Núcleo familiar de primera generación Padre y/o madre con hijos o parejas sin hijos.	Un núcleo familiar con algún otro pariente.	Considera a los hogares nucleares o ampliados que incluyen, además, a alguna persona sin parentesco

Fuente: Elaboración propia con base en Encuesta Intercensal 2015, INEGI

Existe una subdivisión en los hogares familiares que se clasificó a partir de la identificación de sus integrantes: el hogar biparental, conformado por el jefe(a), cónyuge e hijos(as); y el monoparental, integrado por el jefe(a) que no cuenta con un cónyuge, e hijos(as).



Figura 13. Distribución de Hogares familiares y no familiares.
Fuente: Elaboración propia con base en Encuesta Intercensal 2015, INEGI

El hogar monoparental ha aumentado en los últimos ocho años, de 2010 a 2015 aumentaron este tipo de hogares en un 21.0%, además de presentar estar a cargo de un solo padre hay mayor riesgo de pobreza, dificultades económicas, precariedad e inestabilidad laboral, entre otras que señalan también mayor conflicto en el desarrollo de los hijos. Principalmente estos hogares están dirigidos por mujeres. En 2010, en los hogares monoparentales 84 % estaban dirigidos por ellas y en 2015, presentaban esta condición 81.7%. (Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática, 2017, párr. 19)

Si se considera que la familia cumple una serie de funciones con respecto a sus miembros, es necesario comprender las nuevas dinámicas de los hogares; uno de los aspectos relevantes en el desarrollo de las personas es el psicológico-social; señalado por Erikson (Bordignon, 2005) desde las primeras edades hasta la adolescencia el sujeto va desarrollando características propias de confianza, autonomía e identidad, entre otras; aspectos que dependen principalmente del entorno socio-familiar en el que se encuentren. Varios autores han listado las funciones de la familia, entre ellos: Schiamberg (1988), Sernam (1995), Eroles (2000), entre otros (citados en Lasso González y Gutiérrez Guevara, 2015, pp. 19-22), todos

ellos con elementos que coinciden en cuanto a la importancia que tienen la familia en el desarrollo armónico de los sujetos (tabla 6).

Tabla 6.

Funciones de la familia según autores

Eroles	Serman	Schiamberg
<ul style="list-style-type: none"> • Función materna • Función paterna • Función filiar • Relación entre hermanos 	<ul style="list-style-type: none"> • Formadora de la identidad personal • Núcleo básico de la socialización primaria • Sustrato de la reproducción • Unida económica • Función educativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Socialización • Cooperación económica • Cuidado • Relaciones sexuales legítimas • Reproducción • Estatus • Apoyo emocional

Fuente: Elaboración propia con base en Lasso González y Gutiérrez Guevara (2015)

A partir de estos elementos, para el caso de la presente investigación, se consideraron tres funciones principales: la económica, psicológica y de salud (tabla 7).

Es importante señalar que la familia es pilar de la sociedad, en ella se aprende y se educa a los futuros miembros de la sociedad. Tener una familia tendría que ser sinónimo de estar en condiciones óptimas para acceder a la educación y la conformación de valores universales, es donde se enseñan responsabilidades y obligaciones; es donde se aprende a actuar con la mejor visión del deber ser. Cuando la familia tiene problemas, alegrías o tristezas internas, repercuten en todos los familiares, haciendo que estos sufran o disfruten, debido a su total interrelación.

Sin embargo, si la familia deja de cumplir alguna de sus funciones, su dinámica se ve afectada inmediatamente, deja de estar estable, puede ser causa de abandono o desapego, es en ese momento cuando factores externos pueden cobrar importancia en la percepción de los miembros de la familia, tal es el caso de los videojuegos.

Tabla 7.*Funciones de la Familia desde los ámbitos de las necesidades*

Función	Características
Económica	Los padres de familia trabajan y tratan de cubrir las necesidades monetarias ya que las familias necesitan dinero para comprar bienes y luego distribuirlos, el consumir comida, ropa, tener un techo, juguetes, productos de limpieza, vehículos y esto sigue y sigue.
Psicológica	La familia provee además de satisfacciones materiales otro tipo de satisfacción emocional y mental, esto da lugar a crear un ambiente cordial, de respeto y permite que el individuo se sienta seguro para convivir en sociedad. Esta también provee seguridad y comodidad y les brinda la confianza a sus miembros para poder enfrentar las adversidades que se le puedan presentar por parte de la sociedad.
Salud	La familia necesita asegurarse de que tengan cubiertos los servicios de salud, lo que le permite tener mayor estabilidad.

Fuente: Elaboración propia

2.2.2 Familia Funcional y Disfuncional

Minuchín (1974) señaló que la familia funcional es un “sistema que anima a la socialización de sus miembros dándoles el apoyo y todas las satisfacciones (afecto, disciplina, consejos, etc.) que son necesarias para su desarrollo personal y relacional”. Como sistema, Herrera Santí señala que “la familia como grupo social debe cumplir 3 funciones básicas que son: la función económica, la biológica y la educativa, cultural y espiritual” (Santí, 1997, párr. 5), en perspectiva estas tres funciones atienden las mismas necesidades que las ya descritas en el apartado anterior; y para dar sentido a la noción de funcionalidad de la familia, es preciso referirse al hecho del mejor estado para que estas condiciones se den. La funcionalidad de la familia es un indicador utilizado para valorar el funcionamiento familiar; es decir, que la familia sea capaz de satisfacer las necesidades básicas materiales y espirituales de sus miembros, actuando como sistema de apoyo. Además, Minuchin (1974) establece que “la funcionalidad o disfuncionalidad de la familia no depende de la ausencia de problemas dentro de ésta, si no de la respuesta que muestra frente a los problemas y cómo

se adapta a las circunstancias que están en constante cambio las cuales fomentan el crecimiento de cada miembro" (s.p.)

La familia funcional tiene que enfrentar y superar las etapas del ciclo vital y los problemas que puedan surgir, los miembros deben cumplir con tareas individuales, que los hijos no presenten trastornos graves de conducta y que los padres se mantengan unidos y sin confrontaciones constantes.

Una familia es funcional cuando mantiene un estado de equilibrio, se mantiene unida a pesar de los problemas que se presenten, permitiéndole mejorar el desarrollo familiar y que cada miembro alcance un mayor grado de madurez (Land, 2008).

Herrera Santí (1997) menciona que “las principales características que debe tener una familia funcional es que promuevan un desarrollo favorable a la salud de todos sus miembros, jerarquías claras, límites claros, roles claros y definidos, comunicación abierta y explícita y capacidad de adaptación al cambio” (párr. 8).

Por otra parte, la disfuncionalidad se presenta cuando dentro del sistema familiar existe una incapacidad para reconocer y satisfacer las necesidades emocionales de cada miembro. Puede haber una disfuncionalidad cuando hay una distancia generacional, generando la inversión alterando la estructura familiar lo que hace deficiente la interacción entre los miembros, dificultando su desarrollo social, psicológico, adaptación y resolución de los conflictos (Herrera Santí, 1997, párr. 7).

En la familia disfuncional no se respeta la individualidad de sus miembros, ninguno se siente como un ser único, son conformistas, los padres se sienten perfectos y suelen culpar a sus hijos de todas las cosas malas que suceden en el hogar, no tienen comunicación los unos con los otros, no son honestos con ellos mismos ni con los demás y por eso cada miembro ve solo por sus propios intereses.

Existen dificultades para pasar de una etapa a otra en el ciclo vital por lo que les cuesta resolver conflictos y terminan ignorándolos, esta familia se caracteriza por los límites y reglas tan rígidas que hay en el ambiente familiar que se les dificulta cumplir su rol y gracias a esto existe una lucha constante de todos contra todos (Gúaman, 2010).

Para que una familia pueda ser funcional, Satir (1991) señala cuatro características:

1. La autoestima; manera en que se valora y se tiene confianza uno mismo, esto influye a la formación de la personalidad siendo uno de los pilares básicos, ya que gracias a la autoestima la persona es capaz de aceptar sus virtudes y defectos. A la autoestima se va construyendo día a día, no es algo fijo que se tenga.
2. La comunicación debe ser clara, precisa, coherente y directa para que esta pueda ayudar a expresar ideas y resolver problemas siendo un punto clave en el funcionamiento de la dinámica familiar.
3. Las normas y reglas familiares tienen gran influencia en la manera de actuar de cada miembro, tienen que ser flexibles. Los miembros tienen que conocer la construcción de las normas y saber comunicarlas a todos los que conforman la familia. Estas normas pueden ser explícitas como implícitas; las primeras son aquellas que son comunicadas y explicadas ya que los integrantes de la familia las conocen y si no son cumplidas originan consecuencias también conocidas por ellos y las segundas son acuerdos que rigen las relaciones y las formas de actuar de los miembros y no se necesitan comunicar ni hablar con claridad, el enlace con la sociedad trata de las relaciones con los demás ya que la familia es parte importante de la sociedad y no puede vivir aislada de la misma (Satir, 1991).

La familia como se explicó anteriormente debe de ser amorosa estable y apoyar en la medida de lo posible a sus miembros, tener una familia es cimentar una buena educación y valores, es un pilar sobre el cual se aprende, se desarrollan habilidades sociales y se favorece la salud física y psicológica.

2.3 Los Videojuegos y las generaciones que crecieron con ellos

En este apartado interesa, principalmente, introducir el videojuego no como desarrollo tecnológico, sino como factor de cambio social y su impacto en las generaciones X y Y; lo anterior es debido a que son estas generaciones las que conforman los hogares familiares y no familiares revisados en esta investigación.

2.3.1 Videojuego

Los juegos, han sido considerados como un medio de entretenimiento; sin embargo, el medio más utilizado para la salud psicológica infantil y el desarrollo del individuo es el juego, “la inteligencia es equilibrio entre asimilación y acomodación, y el juego tiene un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia, especialmente en la etapa de formación del niño (Piaget e Inhelder, 2007, p.65, citados en Pérez Latorre, 2010. p. 589). Además, a ello se le añade el hecho de que estos factores de la inteligencia permiten que el sujeto se adapte al medio y pueda hacer uso de recursos para utilizar el mismo medio. Pérez Latorre (2010) clasifica tres géneros del juego a partir de otros autores:

- a. Juego simbólico. Juegos imaginativos de asimilación pura, muy frecuentes en los niños de hasta 7 años. Por ejemplo, la utilización de un palo para “hacer ver” que se cabalga, de una piedra para “hacer ver” que es una pistola, etc.
- b. Juego de acomodación. Juegos cuya dinámica se centra en la pura adaptación del jugador a un entorno externo, sea ésta un referente social (juegos de rol infantiles), o bien un sistema de juego en sí, cuyo desarrollo escapa (casi) totalmente al control del jugador: juegos de azar, ruleta, máquinas tragaperras, etc.
- c. Juego competitivo. Juegos que presentan un balance entre asimilación y acomodación.

El resto de juegos aparte de los casos extremos de juego simbólico y juego de acomodación. (p. 360)

No es menester en esta tesis explicar ampliamente el desarrollo del videojuego en sus componentes tecnológicos, de forma más sencilla, se presentan las nociones que la Real Academia Española (2018) ha acuñado para el concepto de videojuego:

1. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.
2. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

Así mismo, en una breve presentación sobre su historia y desarrollo, se han identificado diferentes estudios que presentan el primer videojuego; según Belli y López el primer videojuego fue “Nought and Crosses”, también llamado “OXO”, este consistía en enfrentarse a un jugador humano contra la máquina en un juego de gato. El juego fue desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. Unos cuantos años más tarde, en 1958, William Higginbotham creó el simulador de tenis de mesa “Tennis for Two” el cual sirvió de entretenimiento en Laboratorio Nacional de Brookhaven. Entre 1961 y 1962, Steve Russell un estudiante de la MIT desarrolló “Spacewar” el primer Shooter que se conoce, que además fue el primer videojuego en emplear “gráficos” algo que no se había usado todavía en los videojuegos. Para 1966 Ralph Baer desarrolló un videojuego titulado “Fox and Hounds”, conocido como el primer videojuego comercial, además fue lanzado para la primera consola, la “Brown Box” también desarrollada por Ralph Baer. Más tarde en 1972 Nolan Bushnell inspirado por lo que había hecho Ralph, mandaría a diseñar con Al Alcorn el videojuego “Pong”, un sistema sencillo en el que dos barras verticales se mueven de arriba abajo tratando de atrapar la pelota dando la impresión de ser un campo de tenis visto desde un helicóptero. Dado el gran éxito de “Pong” la empresa Atari no dudó en llevarlo al público y comercializarlo en máquinas recreativas (Pérez Latorre, 2010, pp. 7-10).

En ese mismo año se presentó “Space Invaders” convirtiéndose en los cimientos definitivos para la industria de los videojuegos ya que empezaron a aparecer salones recreativos y sistemas domésticos, algunos ejemplos son la Odyssey, Atari 5200, Pacman, Battle Zone, Tron, etcétera. Después en 1976 apareció un nuevo tipo de juego en donde el jugador tenía que tomar decisiones y solucionar acertijos. Son los precursores de las aventuras gráficas. Todos estos juegos estaban desarrollados en 8 bits y eran llamados

“historias de texto”. En 1983 se lanzaría un título que revolucionaría el mundo de los videojuegos “Super Mario Bros”, en este juego se controlaba al fontanero más famoso de los videojuegos, quien tenía la misión de rescatar a Peach, la princesa del mundo champiñón que había sido secuestrada por Bowser , un malvado dragón acompañado de su ejército de “koopas”. Y en 1987 llegó la generación de los 16 bits en la cual sus mayores exponentes fueron los juegos “Donkey Kong Country”, “Killer Instinct” y el primer juego poligonal “Virtual Racing”, todos estos títulos para la SNES (García Gigante, 2009, pp. 88-114; Pérez Latorre, 2010, p. 60-70).

Se comenzaron a lanzar los primeros entornos en 3D, que acapararon la mayor parte del mercado y el 3 de diciembre de 1994 sale al mercado la PlayStation (lanzada por Sony Computer Entertainment) que fue pionera en el uso de CD-ROM como soporte de almacenamiento y con la cual se dio una libertad increíble a los desarrolladores para crear cualquier tipo de mundo virtual gracias a las nuevas capacidades técnicas, diversas compañías empezaron a trabajar en videojuegos con entornos tridimensionales, obteniendo diferentes resultados como “Doom” hecho en 2D y otro juego con gráficos pre-renderizados, más tarde vendrían títulos más populares como Final Fantasy, Resident Evil, Gran Turismo y Metal Gear Solid entre los más importantes. Un poco después en el año 2000 se lanzó la Playstation 2 y en el 2001 la Xbox las cuales dominaban el mercado, ya que ambas consolas dieron el gran salto de los bits a los “polígonos”, estos permitían a los programadores crear detalles como la gesticulación de los personajes. No hubo muchos cambios hasta 2011 que Microsoft lanzó al mercado un periférico para su consola Xbox 360 que captaba el movimiento del jugador mediante un sensor, que le permitía a su vez controlar el juego, este también contaba con reconocimiento facial y de voz. Estos fueron grandes avances para la industria de los videojuegos ya que las consolas de última generación como la Playstation 4 y la Xbox One cuentan con todo lo anterior dicho y ahora es posible interactuar con voz y movimiento con cualquier videojuego (Belli & López, 2008).

La revista Forbes presentó en el 2019 un estudio sobre el avance que han tenido el consumo de los videojuegos en México, señalando que para las generaciones X y Y la inserción en el uso de video juegos es en promedio de un 77% (figura 14), “el mercado de

los videojuegos en México ha mostrado una transformación importante, que se ha traducido en un crecimiento continuo y acceso incesante” (Piedras, 2019, p. 15)

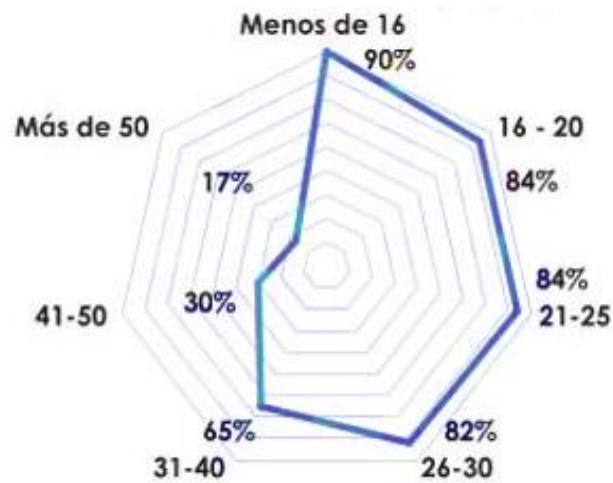


Figura 14. Penetración de usuarios de videojuegos por edades.
Fuente: Recuperado de “Estudio sobre consumo de videojuegos en México 2018”, elaborado por The CIU, citado en Forbes (2019)

Lo que aquí compete es entender el fenómeno del uso del videojuego desde una mirada social; ya que, como sea mencionado en reiteradas ocasiones los simpatizantes y los detractores de los videojuegos tienen argumentos para presentar juicios a favor y en contra; y esta mirada social es la que ayuda a explicar cómo esta actividad impacta en la familia. A lo largo de su corta historia, el videojuego, entendido como un producto de cultura de masas, ha determinado su relevancia sociocultural y económica (Kent, 2001, pp. 43-44, citado Pérez Latorre, 2010, p. 9), y se dice corta porque las primeras generaciones que crecieron y adoptaron los videojuegos como parte de su entretenimiento en tiempo de ocio apenas se encuentran en la edad adulta.

Entendido así, en esta investigación entonces se sitúa al videojuego como una herramienta o medio que permite que los sujetos que lo utilizan desarrollen o potencien habilidades cognitivas y de adaptación a su medio; y con ello, se facilite su inserción en el mundo social. Pero el proceso de socialización, no solo es determinante para el desarrollo de los infantes, en el transcurso de la vida de todo ser humano la socialización es un componente indispensable, la socialización secundaria se considera desde la adolescencia hasta la edad

adulta, y marca el desarrollo social y afectivo de la persona (Valls, 2010, p. 74, citado en (Alonso Castro, 2015, p. 7), entonces el juego y socialización son procesos dependientes.

Los texto revisados señalan la década de los 70 el momento histórico en que los primeros videojuegos aparecen formalmente para ser comercializados (Marín Díaz, 2006, p. 78; García Gigante, 2009, p. 84; Pérez Latorre, 2010, p. 9); y desde ese entonces se han desarrollando cada vez más, hay tal nivel de sofisticación que los usuarios han podido intervenir directamente en el diseño y alcances del mismo mediante sus experiencias como jugadores, comúnmente llamados *gamer* (video-jugador en español) un video-jugador tiene un gran interés en los videojuegos, le dedican más de 4 horas al día o juegan cotidianamente, conforman un comunidad extensa, no discrimina a nadie ya sea por su edad, raza o sexo (Comunidad NAFK, 2015).

Hay video-jugadores que solo se interesan por videojuegos complejos, difíciles de manejar y dominar, que sean un reto, dedican horas de práctica o de exploración para identificar todo lo que el juego tiene para ofrecer; ya sean lugares cultos, trajes o records de puntaje o velocidad y también pueden interesarles juegos multijugador en línea que son para demostrar tus habilidades en un nivel competitivo. Y otros video-jugadores que son llamados “casuales” que juegan en menor medida y juegan principalmente por diversión los juegos que estén de moda (Tribus Urbanas, 2013). Lo que permite identificar al video-jugador dentro de los géneros de juego señaladas anteriormente.

2.3.2 Caracterización de las Generaciones X y Y

Ogg y Bonvalet, (2006, citados en Gilburg 2007) denominan generación a “un grupo de edad que comparte a lo largo de su historia un conjunto de experiencias formativas que los distinguen de sus predecesores”. Para William Strauss y Neil Howe (1991, citados por Gilburg, 2007) “una generación está formada por personas cuya ubicación común en la historia les proporciona una imagen colectiva. El alcance de una generación es aproximadamente el período de una fase de vida. Hoy en día se puede identificar cuatro o cinco generaciones en un mismo hogar familiar: veteranos, nacidos antes de 1946; Baby

Boomers, 1946 a 1964; generación X, nacidos de 1961 a 1980; generación Y, nacidos después de 1980 a 1994, y generación Z, nacidos entre 1994 y 2010.

Según Nilda Chirinos (2009), las generaciones X y Y, se caracterizan por:

Generación X: son nómadas, han sido independientes desde niños, ya que crecieron en la era de los niños que se quedaban solos en casa mientras las madres trabajaban y con altos índices de divorcio de los padres. Salen para sobrevivir, además tienen pocas razones para emplear o adoptar las visiones de la generación de la posguerra, dado que estas raras veces han utilizado su realidad práctica, por lo que permanecen en resistencia reactiva a la generación visionaria de sus ancestros.

Generación Y o “Millennials”: son niños de escuela, los mayores están culminando estudios de posgrado, algunos apenas están ingresando a la fuerza de trabajo. Identificados como bebés especiales (“Bebé a bordo”) y han crecido con las vidas totalmente planificadas. Como producto del movimiento de autoestima de los años noventa que dominó el programa escolar, están acostumbrados a recibir comentarios frecuentes de elogio, así como de reconocimiento. Son superiores tecnológicamente a las personas de generaciones anteriores, incluyendo a las de la generación X. Tienen fácil acceso a la información a través de la tecnología, muchos de ellos tienen un conocimiento global del mundo y valoran las diversas culturas, experiencias y ambientes. Suelen tener mentalidad cívica y quieren trabajar con objetivos importantes (p. 138).

Las diferencias entre una generación y otras es que para la *GY* el reto de esta generación es que dependen del estímulo externo y la dirección de los superiores. Mientras que la *GX* tiende más a la independencia, lo cual crea otro conflicto generacional. Muchos de la *GY* tienen poca capacidad interna para manejar la crítica y no procesan bien el fracaso. Aunque son muy sofisticados técnicamente, suelen carecer de las herramientas interpersonales de autoconciencia que les ayuden a ser productivos en un ambiente multidisciplinario, agitado y sin estructuración (Gilburg, 2007).

Esta caracterización presentada es genérica, y contribuye de forma básica a comprender cómo estas generaciones responden a su entorno; sin embargo, estudios más profundos sobre juventud y sociedad, muestran cómo en medio de los cambios que presentó la globalización, ambas generaciones vivieron el inicio del desmembramiento de la noción de familia tradicional, los modelos educativos sembraron en el niño, hoy adulto, la idea de individualismo, competitividad y otros términos que devienen de un modelo económico mundial. Así, resolver conflictos se volvió un asunto de coerción, confrontación, poco asertivo e integrador. Se puede observar como en diferentes países de América Latina, incluido México, el adulto-joven y el adulto han sido herederos de un sistema de control y represión, la que surge de una “matriz adulto-céntrica”, mayormente por aquellos que pertenecen a la generación de los veteranos, “paradójica sociedad ésta que, por un lado, profesa el liberalismo como expresión única de la libertad y termina confrontada contradictoriamente con sus propias categorizaciones” (Bonney, González, & Favreau, 2002, párr. 15)

2.3.3 Trastorno por uso de videojuego

La organización Mundial de la Salud incluyó bajo el código 6C51 el videojuego y el juego digital como un trastorno. Entre sus características se encuentran:

- Alteraciones en el comportamiento de juego relacionadas con la frecuencia, la intensidad o la duración.
- Prevalencia de la necesidad de jugar sobre otras actividades cotidianas.
- Consecuencias negativas de la actividad de jugar, en contextos familiares, educativos o profesionales. (Organización Mundial de la Salud, 2018)

Sin embargo, hay organizaciones que refutan la asignación en este código, para ellos es precipitado y puede acarrear efectos no deseados como por ejemplo diagnósticos erróneos o falsos positivos. Entre los argumentos que se presentan están los que señalan que no existen bases científicas sólidas que sustenten la inclusión del uso del juego digital en la lista de trastornos (Aranda, 2018, párr. 5-8), esto a pesar de que el Dr. Higuchi en sus investigaciones longitudinales del trastorno por uso de videojuegos en línea ha concluido que la prevalencia

de esta adicción en las muestras estudiadas oscila entre el 0,7% y el 27,5%. Por su parte, Vladimir Poznyak, experto de la Organización Mundial de la Salud (OMS) en consumo de sustancias y conductas adictivas, señaló que varios estudios indican el trastorno por uso de videojuegos en línea oscila entre el 1% y el 10% en Europa y Norteamérica. Por otra parte, en Suiza, un informe encargado por la Oficina Federal de Salud Pública, publicado en 2018, reveló que alrededor de 70 000 personas (el 1% de la población) hacen un uso ‘problemático’ de internet. (Organización Mundial de la Salud, 2019, pp. 380-382)

Otras dos críticas que se han presentado son de aquellos que piensan que se corre el riesgo de patologizar los usos normalizados del juego digital, sobre todo entre los menores y los efectos negativos sobre la propia investigación, ya que su inclusión en el listado de la OMS puede ser utilizada como única validación formal del desorden (Aranda, 2018, párr. 5-8). Sin embargo, las críticas se basan en la “decisión de la APA de incluir el «trastorno por juego en internet» en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) de 2013 como una afección «que merece ser estudiada con mayor detenimiento», reconociendo así que es preciso estudiarla mejor para validarla como categoría diagnóstica” (Organización Mundial de la Salud, 2019, p. 390).

Vladimir Poznyak señaló que incluir el trastorno en la CIE-11 está fundamentado en investigaciones realizadas por expertos de más de 20 países, así como en el aumento de la demanda de tratamiento de los problemas relacionados con los juegos en línea. Mencionó también la inquietud acerca del sobrediagnóstico y la estigmatización, y especificó que “La inclusión del trastorno por uso de videojuegos en la CIE-11 permitirá diagnosticarlo y tratarlo correctamente, así como llevar a cabo el seguimiento, la vigilancia y la investigación necesarios para conocer mejor su prevalencia y su impacto” (Organización Mundial de la Salud, 2019, p. 402)

2.3.4 Juego peligroso

La misma OMS identificó en 2018 los seis videojuegos más peligrosos para la salud mental: Battlegrounds (Campos de batalla), GTA-V, Call of duty (Llamado del deber), Dota-

2, League of legends (Liga de leyendas) y Metro 2033. Todos ellos tienen en común el uso de la violencia desmedida como medio para avanzar en la trama y ganar; y en algunos casos, prácticas misóginas que incluyen el feminicidio (por ejemplo, en GTA-V el jugador asesina prostitutas) (La Razón, 2018, párr. 3).

El mayor riesgo puede deberse a la frecuencia con la que se juega, la cantidad de tiempo empleado en esta actividad, descuidar otras actividades y prioridades, al comportamiento asociado al juego o su contexto. El patrón de juego se mantiene a pesar de que el individuo tenga conciencia de estar expuesto a un mayor riesgo de daño al mismo y a otros (Organización Mundial de la Salud, 2018).

La adicción a los juegos causa además enfermedades y trastornos físicos en los jugadores, entre otros sobrepeso u obesidad, problemas visuales derivados de la exposición a la radiación de la pantalla, problemas auditivos por el excesivo volumen del juego, atrofia de los músculos; así como efectos en la salud mental, incluyendo estrés, depresión y comportamientos violentos.

Contrario a esto un estudio publicado en la revista científica *American Journal of Psychiatry* señaló que únicamente un 3% de hombres y mujeres que jugaban videojuegos necesitaban tratarse con algún especialista; sin embargo, la adicción a los videojuegos tendrá tratamiento psicológico para quienes lo necesiten (Romero, 2018).

Bungie, una de las empresas más importantes en este medio, develó que en los días siguientes del lanzamiento de su juego “Destiny” (uno de sus más recientes juegos en línea) la sesión media de juego oscilaba entre las tres horas en los días laborables y las cuatro los fines de semana. Si se considera que más de 25 horas semanales es considerada como una adicción, este dato representa un riesgo; aunque ya se ha visto que los estudios arrojan una incidencia mucho menor entre la población (Gallego, 2014).

De hecho, son bastantes más los factores que se tienen en consideración por los especialistas que unos simples datos de horas invertidas. Griffith (2010) señala que son seis

señales en concreto: prominencia (cuando el juego online se impone a los demás aspectos en la vida de la persona), cambios de humor (fuertes sentimientos experimentados durante las sesiones de juego), tolerancia (la cantidad de tiempo requerida por el jugador para experimentar una estimulación suficiente), síntomas de apartamiento (malestar e incomodidad que puede llegar a dar signos físicos cuando se está un tiempo sin jugar), conflicto (con quienes rodean al jugador, con otras actividades de su vida o con él mismo a causa del juego) y recaída (repetición de patrones anteriores en relación a la conducta de juego tras un periodo de control y estabilidad) (s.p.)

Capítulo 3. Análisis del panorama

3.1 Acercamiento a la percepción de una realidad.

Con base a las entrevistas realizadas y la información obtenida se evidencian algunas conductas de los video-jugadores que afectan directamente e indirectamente a la familia,

entre los resultados que se obtuvieron destacan el tipo de respuestas que los video-jugadores tienen ante la postura de la familia, entre las reacciones que los video-jugadores presentan hacia quienes les cuestionan sobre el tiempo que dedican a jugar, en la entrevista a los informantes el 30% respondió que se enoja o le molesta que le hagan este tipo de preguntas; mientras que el 70% mencionó que a los demás no debe importarles lo que hacen con su tiempo; este tipo de respuesta muestra que de una forma o de otra, el total de los entrevistados se sienten agredidos y responden con un cierto nivel de violencia en el tono de su respuesta, mientras que en las entrevistas, se obtuvo un 3.4 de promedio tanto en la percepción de enojo en los video-jugadores, como en la poca tolerancia a la frustración, ambas como características de una conducta permanente, la escala de estimación representa el puntaje más alto como el mayor nivel de la conducta; de los 62 participantes en la encuesta 26 de ellos responden que los video-jugadores muestran enojo entre la escala 5 y 4, mientras que 30 personas señalaron que es la frustración la que se manifiesta en esas dos escalas (figura 13). Lo anterior muestra que, aunque el video-jugador reconozca que se molesta, no lo identifica como un problema mayor, aunque el familiar que tiene cerca de él o ella, si lo reconoce, lo anterior es consistente con las características propias señaladas en las entrevistas a los informantes. Es interesante considerar el tipo de respuestas que dieron a la pregunta que se les realizó a los informantes sobre algún tipo de molestia que han presentado debido a las diferencias o reclamos con la familia, el 70% de ellos mencionó que sí, contrario a la pregunta inicial, para el 30% restante señalan que no aplica la pregunta. Esto se entiende en el sentido de que son padres de familia o viven solos. (Anexo 2)

Aunque la información obtenida de las personas entrevistadas mencionan que se moderan en el uso de videojuegos, el 50% respondió que lo hacen en “ratos libres en el trabajo”, o que lo hacen en las noches; lo que lleva a preguntar si en realidad el video-jugador es consciente de lo que está viviendo, ya que la noción de tiempo libre en el trabajo o considerar que jugar por las noches no implique un problema para sí mismo o para quienes le rodean es subjetivo, la National Sleep Foundation señala que los adultos-jóvenes y los adultos, deben dormir entre 7 y 9 horas diarias (Redacción BBC Mundo, 2015, párr. 10-11), la hora más frecuente en que dejan de jugar es de la 01:00 am (Anexo 2); y como se señaló en el capítulo uno, el promedio de juego es de 5.3 horas al día, lo que implica un desgaste

físico y emocional para el video-jugador, considerando que el 100% de los informantes tienen algún tipo de responsabilidad económica y doméstica en su hogar.

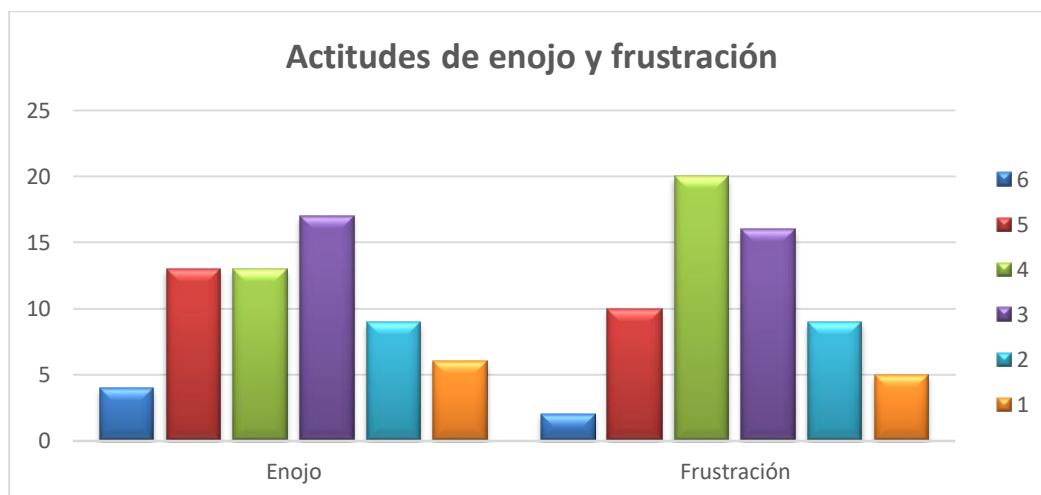


Figura 15. Escala de percepción de los familiares y video-jugadores sobre conductas de enojo y frustración causadas por videojuegos. Fuente: Elaboración propia

Si bien, los especialistas señalan que jugar videojuegos por la noche no necesariamente es negativo, Drummond y Sauer (Observatorio Global del Sueño, 2018) tras realizar un estudio con 192,000 personas, llegaron a la conclusión de que “si se juegan con moderación, algunos videojuegos pueden tener beneficios cognitivos, como fortalecer la memoria, la concentración y la formación de conexiones neuronales” (párr. 4). Sin embargo, no dormir tiene otro tipo de consecuencias, como la aparición de obesidad o diabetes. (Esquinas, s.f.)

Además, en la encuesta se cuestionó sobre la percepción que tiene la familia sobre el cuidado que tienen los video-jugadores sobre ellos mismos, el 9.6% señalaron el puntaje más alto de descuido, el 22.5% el segundo más alto y el 27.4% el tercer más alto, lo que da un total de 59.5% de los encuestados que consideran que hay descuido personal en los video-jugadores. Y a ello se le añade el hecho de que, en promedio, se obtuvo un puntaje de 3.2 con relación a la pregunta sobre el nivel de integración en las actividades familiares; es decir, a menor puntaje obtenido, menos acercamiento a la familia se presenta; y en relación al interés por los problemas del contexto, el promedio fue de 3.09 (figura 14) ; ambos datos son congruentes con la respuesta de las personas entrevistadas en la pregunta si han sufrido cambios en la convivencia y sus relaciones personales con los grupos familiares y de

amistades, el 60% respondió afirmativamente, además el 70% señaló que su grupo de amigos o personas con las que más se relacionan, es el que tienen en el centro de trabajo. (Anexo 2)

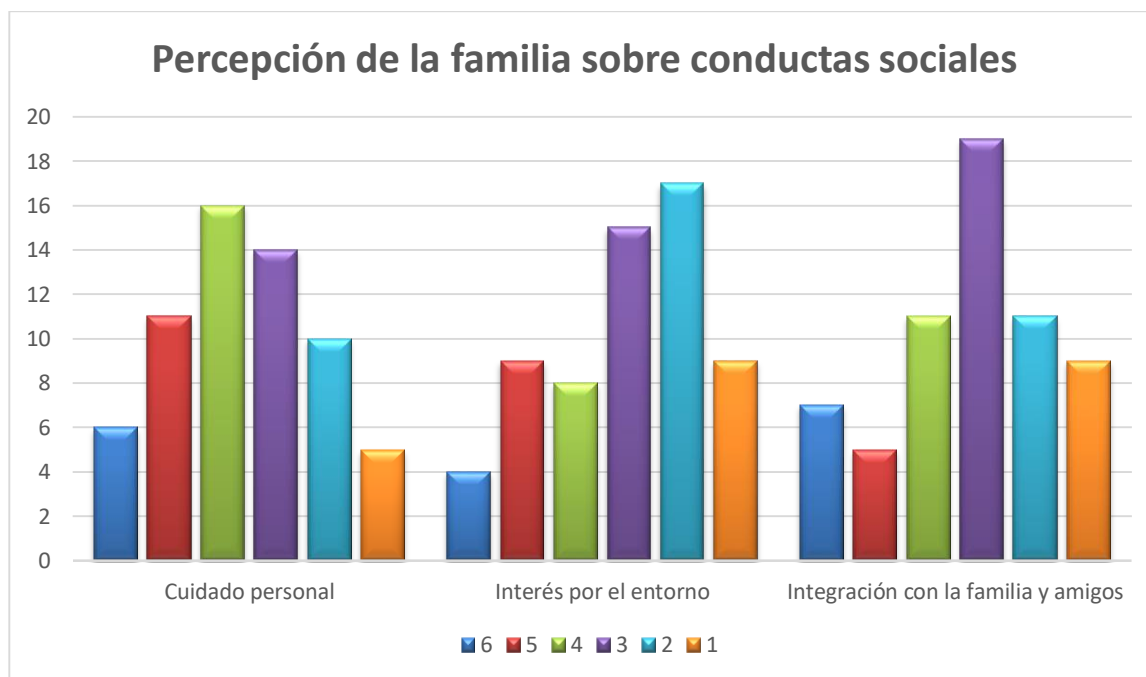


Figura 16. Percepción de la familia sobre las conductas sociales del video-jugador.
Fuente: Elaboración propia

Respecto de la integración en las actividades familiares o sociales por parte de los video-jugadores, también se identificó que el puntaje dado con más frecuencia fue de 3, por lo que la percepción de la familia se inclina hacia el lado negativo; mientras que en las entrevistas.

De estos tres últimos elementos, se destaca el hecho de que de principio los jugadores no son conscientes de las conductas sociales recurrentes que presentan, ya que para ellos el tiempo que se la pasan jugando es un problema personal; Díez, Terrón y Rojo (2002, citados en Vaca Vaca y Romero Serrano, 2007) señalan que este tipo de respuestas se generan a partir de una visión paranoide de la realidad, donde el otro, al pensar diferente de uno, se convierte en un enemigo real o simbólico, y son vistos como enemigos creados en función de unos intereses sociales y culturales delimitados (p. 38); es decir, ‘si no me entiendes que es mi tiempo y mi espacio, entonces eres un opositor a mi forma de ser’, para el caso, si a las

personas del entorno o de la familia no les gusta lo que el video-jugador hace, entonces, considera que se le ataca ya que jugar es lo más ‘normal’.

Lo anterior es catalogado como violencia psicológica y violencia simbólica; aunque en esta investigación no se pretende profundizar en estos términos, solo se mencionará que, por un lado la violencia psicológica se entiende por aquella que se ejerce mediante hechos que repercuten en la salud mental y la estabilidad emocional de los sujetos; para algunos es conocido como daño moral y que esta puede manifestarse con actitudes de indiferencia, ignorancia, abandono afectivo, descalificaciones, entre otros (Consejo Nacional de Población, 2012, párr. 2). Por otra parte, la violencia simbólica la que se ejerce sobre una persona que es consciente de su sometimiento (Bourdieu, Calderone, 2004, p. 7). Los video-jugadores descalifican o ignoran las advertencias o percepciones de sus familiares, o tratan el asunto con indiferencia, esto se revela mediante algunas de las respuestas a las preguntas hechas a los diez informantes: ¿Has sufrido cambios de tu convivencia y relaciones personales con tus grupos de amigos o familiares por jugar videojuegos?, ¿Cuál es tu reacción si alguien te dice que gastas mucho tiempo con los videojuegos?, ¿Ha habido algún conflicto con alguien de tu familia por los videojuegos? ¿Con quién y por qué?

En este punto se considera importante retomar la clasificación de los trastornos por uso de los videojuegos que la OMS ya hizo públicos, tanto el trastorno 6C51.0 como el 6C51.1 señalan en los puntos: 2. el patrón del trastorno se identifica cuando hay incremento en la prioridad dada al juego, al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y 3. continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas (tabla 4); si se retoma el tipo de respuestas que los informantes dan, entonces se identifica con claridad que hay características del trastorno en los video-jugadores; que si bien, como ya se señaló en el primer capítulo, hay expertos que consideran que no es una adicción y algunos señalan inclusive que puede ser benéfico para algunos procesos cognitivos, si representa un problema de salud emocional; tanto para el video-jugador como para la familia. Tal es el caso del I6, quien reveló que tuvo una intervención familiar, a pesar de ser padre de familia, sus propios padres se involucraron para limitar sus horas de juego; y en el caso del I4 señaló que a causa de su afición al juego se divorció. (anexo 2). Es entonces cuando se

considera que los video-jugadores tienen una necesidad constante de estar en cualquier tipo de dispositivo jugando, dando lugar a que se descuiden aspectos sociales, educativos y cognitivos esenciales (Correo, 2017).

Datos que hasta aquí no se han tocado, pero que aportan información relevante son los que se generaron a partir de la pregunta realizada sobre las rutinas diarias de los informantes; el 100% de ellos, relataron secuencias rutinarias de levantarse, prepararse o preparar a la familia para la escuela y el trabajo, trabajar y regresar a casa a ocuparse de las labores familiares y domésticas, solo el 20% de ellos señalaron que el fin de semana hacen algo fuera de casa; para la pregunta de los que hacen en el día libre, solo el I2 respondió que si alguno de sus amigos está libre se reúne con ellos para comer, el resto, señalan que realizan lo mismo que entre semana o que no tienen días libres. (anexo 2)

En cuanto a la percepción de la familia respecto a la salud física, se identifica que el aislamiento, el abandono de responsabilidades y el estrés, son las conductas afectivas más recurrentes entre los video-jugadores (figura 17), mientras que el estrés, el sobrepeso y la ansiedad con las tres condiciones físicas con mayor frecuencia de identificación (figura 18). Estos datos son congruentes con la información que ya se ha explicado en diferentes momentos de la investigación.

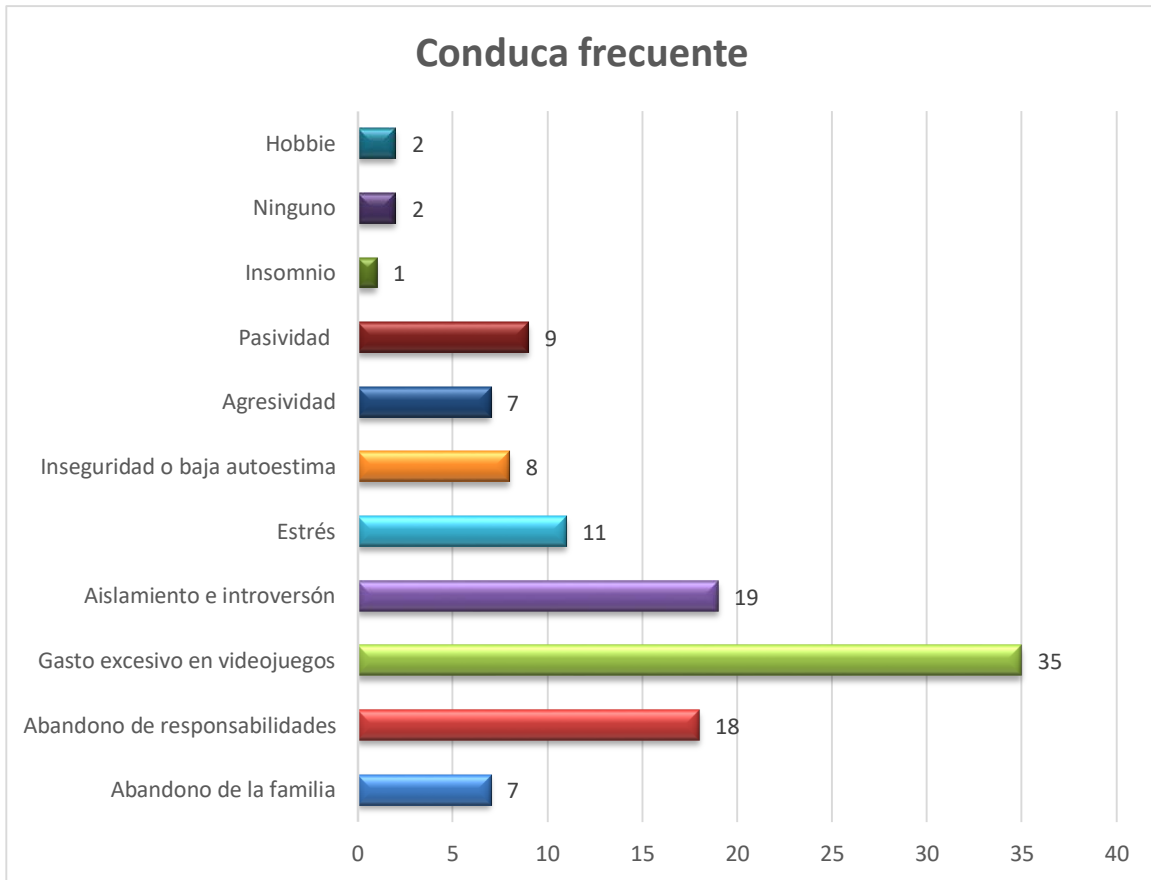


Figura 17. Percepción de las Conductas frecuentes en los video-jugadores. Elaboración propia

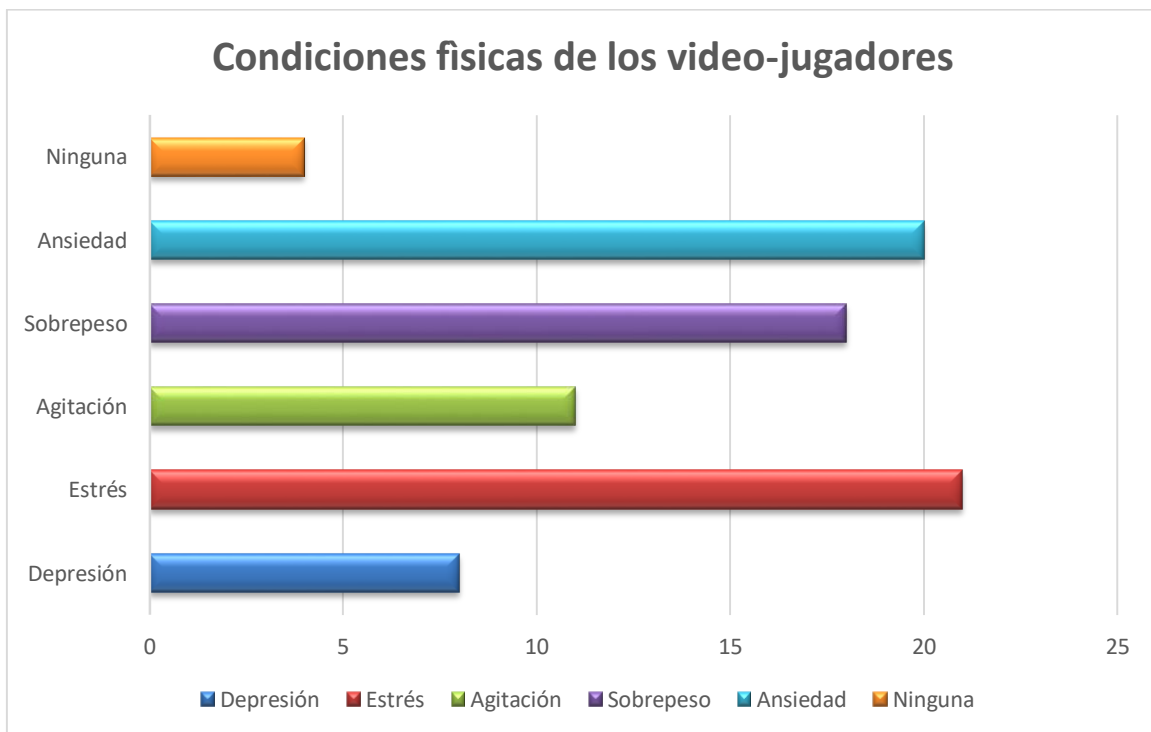


Figura 18. Percepción de las condiciones físicas de los video-jugadores

3.2 Conclusiones

No se trata de señalar que crecer o desarrollarse en un modelo de “familia ideal” es lo que debería de ser, porque dependerá del contexto para que este ideal se catalogue; se trata más bien, en términos de funcionalidad; entendiendo esta como el ambiente propicio para el desarrollo de cualquier ser humano; de que cada persona, desde su infancia, se encuentre en un ambiente sano, tanto físico como emocional, donde sus necesidades básicas, físicas y emocionales se cubran, esto por un lado, por el otro, tampoco se trata de que el problema sea el videojuego en sí mismo, porque el juego puede ser una herramienta altamente efectiva para poner en marcha una serie de mecanismos cognitivos y sociales que permitan a la persona desarrollar habilidades. El problema real, es el momento afectivo que vive la persona, respecto de su entorno familiar y el uso que se hace del videojuego y el tipo de videojuego que se utiliza; recordando que ya se ha mencionado que hay una variedad amplia de videojuegos y que además, es la industria del entretenimiento con mayor cantidad de

categorías de uso y público al que va dirigido, señaladas y detectadas en los mismos productos.

Recapitulando entonces, primero: México se ubica en el décimo segundo lugar a nivel mundial, en consumidores adultos de videojuegos y el primero en América Latina (Newzoo, 2017). Segundo: hay dos factores que se encuentran en el análisis, las dinámicas familiares y las conductas individuales respecto al uso de videojuegos; por una lado, la alteración en las dinámicas familiares pueden ser causa y/o efecto en el acercamiento del individuo al uso del videojuego como medio de entretenimiento; segundo, las conductas derivadas del uso del videojuego tienen repercusión en las relaciones familiares y sociales del video-jugador. Teniendo esto como antecedente, se identifica que desde el Trabajo Social la intervención es casuística, ya que cada sujeto tiene una dinámica familiar con características particulares. Considerando que la población investigada se encuentra identificada entre las *GX* y *GY*, se asume en esta investigación que el campo de intervención podría darse a partir de los ambientes laborales; ya que, en síntesis los video-jugadores utilizan su “tiempo libre” durante la jornada laboral o por las noches, antes de dormir, lo que en un momento dado repercutiría en su productividad, sumando problemas de salud física y emocional. El llamado “sistema de casos”, como método de estudio se sustenta en la necesidad de basarse en el examen lo más completo posible de los casos individuales, procediendo separadamente, caso por caso.

Es necesario también recordar que como sociedad global, hoy día se enfrentan problemas serios de salud, que pueden ser físicos, tales como: la obesidad, la diabetes, las enfermedades cardiovasculares, entre otras, todas provocadas por el sedentarismo que genera la cantidad de horas que las personas están frente a un dispositivo electrónico; en México el 58.3% de adultos tiene un estilo de vida sedentario (Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado, 2019). Así como las enfermedades psicológicas y emocionales, también abordadas anteriormente, entre ellas la violencia psicológica y la violencia simbólica, ansiedad, estrés o depresión.

Uno de los supuesto que dieron pie a esta investigación era que las personas que pertenecen a las generaciones *X* y *Y*, son adictos a los videojuegos y esto afecta en sus

relaciones familiares; una vez analizados los datos recabados, se ha podido mostrar que, si bien no se puede catalogar como una adicción, el uso del videojuego si es un trastorno que impacta en la conducta y en la personalidad de quien juega, a pesar de que los mismos videojugadores no lo reconocen, y este fenómeno es parte del mismo trastorno, existe un porcentaje significativo de cambios que afectan las relaciones familiares y sociales. Inicialmente se llegó a considerar que el hecho de jugar era solo una forma de “desestrés”; sin embargo, datos como la cantidad de horas que se pasan frente a los videojuegos, los tiempos que se ocupan para ello y el creciente número de video-jugadores que se presenta, muestran que no solo es una forma de entretenimiento, lo que lleva a considerar la segunda hipótesis: el estrés causado por la rutina diaria; la realidad familiar y social es un elemento determinante, las actividades diarias de las personas los llevan a una monotonía permanente y casi imperceptible, por ello las conducta y respuestas violentas que se perciben los familiares de parte de los videojugadores.

Es menester considerar que las generaciones X y Y transitaron de una vida activa, altamente social durante la niñez, a una cotidianeidad menos pública; es decir, las circunstancias de los hogares han cambiado, el número de hijos dentro del seno familiar ha disminuido, así como las posibilidades de construir espacios de convivencia sin riesgos. El impacto psicológico y emocional que esto ha causado en las generaciones es un fenómeno complejo; sin embargo, no se puede aseverar la tercera hipótesis de esta investigación, el videojuego no controla a las personas, ni a sus familias, como ya se ha dicho en varias ocasiones, el uso de videojuegos no es (aún), una adicción como tal, por lo tanto, no se ha dejado de controlar en cierta medida su uso, esto se puede asegurar ya que si bien el promedio de horas diarias de juegos se encuentra por arriba de la media considerada por la OMS, los participantes en la investigación, mediante sus respuestas, mostraron que las responsabilidades familiares económicas y domésticas, aún tienen mayor peso que su tiempo de juego. Esto se debe tomar con precaución, ya que, aunque no hubo una evidencia clara de cómo afecta laboralmente el uso de tiempos libres en el trabajo para jugar, si se muestra que hay una constante en el uso de los videojuegos en horas no consideradas en el tiempo libre personal.

Entonces, se constata que las personas encuentran nuevas formas de entretenimiento gracias a las TIC, estas brindan un mundo de posibilidades; sin embargo, es necesario estar informados para tomar decisiones, en el caso de los alcances del área de trabajo social, que coadyuvan en la atención y apoyo a personas con trastornos por el uso de juegos, es imperativo estar informados, actualizados y conscientes, de que si bien, es prácticamente imposible conocer el universo de los videojuegos, si identificar y reconocer las características del trastorno, aprender a identificar en las personas que lleguen para ser atendidos o canalizados, sin depreciar el valor e impacto que tiene en la vida de los sujetos afectados, tanto el propio video-jugador como el familiar.

Aunque esta investigación es de análisis básico y presenta un primer acercamiento a la problemática detectada, se es consciente que para acceder a un proceso así, se requiere contar con diferentes elementos que permitan el involucramiento por un tiempo más bien largo de los participantes y en su contexto. Sin embargo, se debe señalar que el aporte más significativo a la formación y perspectiva que existe desde el involucramiento del trabajo social en estos casos, es a partir de la visión y comprensión social y su impacto en enfermedades emocionales, muchas enfermedades no detectadas, llamadas silenciosas, empiezan con el estrés, la depresión y la ansiedad, como trabajador social, sea que se esté en un centro de trabajo o en clínica, se debe asumir como fenómeno emergente que este tipo de síntomas se presenten como parte de un conjunto complejo de conductas y hábitos cotidianos, en los que esté involucrado el uso de videojuegos sea como distractor o como consumo frecuente, tan frecuente que se pueda catalogar como trastorno.

Para la función específica del trabajo social se deben atender factores preventivos, asistenciales y de rehabilitación mediante la implementación de acciones que favorezcan un proceso de promoción del autodesarrollo interdependiente del individuo afectado, y que esto tenga repercusión en su familia.

Desde el punto de vista del enfoque operativo de la implementación, para Ander-Egg (1977), se tendrían tres alcances:

1. Acción preventiva, la cual tiende a actuar sobre causas inmediatas o génesis de los problemas específicos para evitar la aparición de los mismos o el surgimiento de los factores desencadenantes de dichos problemas.
2. Acción asistencial, que procura satisfacer necesidades y resolver problemas asistiendo a quienes, por un motivo u otro sufren una situación de marginalidad o de carencias básicas dentro de la sociedad.
3. Acción rehabilitadora, donde se procura la reinserción social de las personas afectadas una vez resuelto el problema y para evitar que este se reproduzca.

Este último que es considerado lo más adecuado cuando se trabaja con personas dependientes a cualquier tipo de actividad o consumo, ya que en los trastornos de consumo o adicción, los sujetos, en su mayoría no se están interesados en dejar el objeto de su interés. Llegan a él por una necesidad que sienten interior, pero como se ha señalado hasta aquí, es provocada por los problemas de su contexto, y en tanto estos persistan, no sienten deseos de cambiar sus conductas.

Para llevar a cabo un proceso de intervención que permita coadyuvar a la concientización del sujeto con trastorno por el uso del video-juego y atender las tres acciones se abordaría la estructura del procedimiento del método de caso, señalada por Ander-Egg (1997):

- a. Encuesta que posibilita el diagnóstico
- b. Diagnóstico que conduce al conocimiento del caso y orienta el tratamiento
- c. Tratamiento, cuyos pasos deben llevar a la solución del problema individual

Se parte de un supuesto:

- El proceso inicia cuando alguien solicita ayuda.
- Entrevista de solicitud: usuario expone su problema.
- Establecer una relación/comunicación adecuada con el usuario.
- Estimular al sujeto/usuario para analizar su situación.
- El tratamiento o seguimiento del caso puede ser muy variado, de acuerdo con el problema y las características del usuario.

- Por último, como todo tratamiento, fin del proceso: se cierra el caso, ya sea porque está resuelto el problema, porque se ha llegado al límite de un período dispuesto por la institución para el tratamiento de determinados problemas, o bien porque se produce un retiro gradual conforme se va resolviendo el problema o satisfaciendo una necesidad. (p. 68)

Considerando que el diagnóstico que se ha realizado es previo para una investigación posterior más amplia, ha generado orientaciones amplias para comprender el fenómeno del video-juego en adultos-jóvenes y adultos.

Un primer acercamiento permite concluir que no hay diferencias sustanciales entre los video-jugadores, por género, tipo de familia o actividad laboral; es decir, el uso de video-juego no es privativo de un sector de la población por su sexo, sus condiciones familiares o por su actividad laboral, sin embargo, resulta significativo identificar que más del 50% de las personas encuestadas pertenezcan a estructuras monoparentales, y dentro de estas estructuras, el 70% de los padres o madres son los video-jugadores; los padres y madres al ser los únicos responsables del sostenimiento y formación de los hijos e hijas, tienen la libertad de hacer uso de su tiempo en actividades de ocio que consideren mejor. Tomando en cuenta que el video-juego en muchas ocasiones es una actividad en solitario o silenciosa, a que si bien se puede estar conectado con otros jugadores, estos no están físicamente cercanos: como se identificó también la mayoría de los video-jugadores utilizan horas nocturnas en la actividad, cuando el resto de la familia está descansando.

También se concluye que a pesar de que el video-jugador tenga obligaciones domésticas y/o económicas en su núcleo familiar, esto no le impide utilizar sus tiempos libres para la actividad de ocio; pero el dato relevante en este sentido se da con las conductas sociales antagónicas que desarrollan en cuanto al aislamiento, el estrés y el insomnio; estos tres elementos son condiciones que si bien el video-jugador no las considera problemáticas en su entorno familiar, si son puntos de emergencia para el trabajo social, ya que pueden desencadenar en enfermedades o en el caso de la agresividad o el abandono de la familia, que son conductas altamente perjudiciales para el bienestar familiar; en ambos casos, el

planteamiento de apoyo desde el trabajo social derivaría en programas de intervención modelados. En cuanto a las primeras conductas es necesario tener presente que son factores que disminuyen la calidad de vida, tanto de la persona como de la misma familia, que desencadenan otros padecimientos, tanto emocionales como físicos que pueden ser difíciles de tratar, aumentando la posibilidad de mortalidad prematura.

Por lo que la propuesta de intervención sería de sensibilización, con una metodología educativa, dirigida a la revalorización del rol de la persona dentro de su familia, identificando los orígenes de la conducta y con ello actuar sobre las estructuras del pensamiento social y mejorar las habilidades sociales, buscar alternativas para establecer estructuras de apoyo e interacción social. Logrando que, sean conscientes y participen en actividades donde otras personas de su entorno cercano participen, la familia en primer nivel y personas de su entorno social en segundo nivel. Para el caso de la violencia familiar, se consideraría intervenciones de sensibilización y terapéuticas, ya que las etapas que constituyen este tipo de intervenciones permiten abordar temas de desarrollo personal como la autoestima, la toma de decisiones, el análisis de fortalezas y debilidades personales, asertividad, entre otros. Organizados bajo una metodología educativa–promocional; con la intención de que la persona sea consiente y que reconozca que tiene un problema, y el impacto de su conducta en la familia. La intervención terapéutica permite atender el área es la conductual–cognitiva–emocional; es un sistema terapéutico a nivel contextual, al buscar la modificación sistemática de los tres sistemas de respuestas (cognitivo, conductual y emocional), con el propósito de instrumentar en la persona las habilidades necesarias para ejercer efectivamente su autocontrol y así potenciar su desarrollo. La idea es que el cambio conductual se logre a partir de la intervención en aspectos cognitivos modificando aquellos que surgen de las conductas desadaptativas. Se enseña a la persona a identificar que sus pensamientos influyen en su conducta y afectos. De modo que sea capaz de identificar creencias disfuncionales con el objetivo de lograr reestructuraciones cognitivas. Es necesario un rol protagónico de la persona que recibe el proceso terapéutico.

En cuanto al lugar que se le ha dado a las características de las personas que utilizan los video-juegos de forma excesiva como distractor; se concluye que, aunque los jugadores no

consideran un problema significativo su actividad, ya que ellos determinan sus tiempos y condiciones de juego, bajo la idea de que es una decisión personal y que no repercute en la dinámica familiar, aunado a la perspectiva de los estudios realizados que defienden las beneficios terapéuticos y cognitivos; los trastornos 6C51.0 y 6C51.1, por uso de videojuegos en las modalidades en línea y fuera de línea; si representan una problemática emergente en la sociedad mexicana; los niveles de consumo que se muestran en las estadísticas internacionales ponen al mexicano, en particular al adulto, en una condición de vulnerabilidad ante la tendencia a la alza en el uso de videojuegos y esto se fortalece con las características en las conductas reveladas por parte, tanto de las familias como de los mismo video-jugadores.

Para el área de Trabajo Social es un tema poco explorado, convirtiéndose en un campo de oportunidad; no implica que sea sencillo de determinar, ya que conductas y enfermedades emocionales y físicas asociadas a esta actividad pueden confundirse con otro tipo de orígenes. Dentro del análisis a profundidad de los casos que se tengan que atender, podrían considerarse los hábitos de juego o de esparcimiento; de ahí que los instrumentos de diagnóstico tengan una mirada más actual y que el trabajador social busque siempre actualizarse en temas relativos a las tendencias locales, nacionales e internacionales en los nuevos constructos familiares, sociales y culturales.

En el quehacer profesional del trabajador social la comprensión de la realidad y del ser humano inmerso en ella debe generarse mediante la individualización, en el entendido de que el sujeto comprende y percibe su situación y es parte de la solución; la técnica más importante y característica de la propuesta metodológica de caso, es la visita domiciliar, la cual posee un carácter más técnico, en tanto recoge datos con el fin de obtener un conocimiento amplio respecto a la realidad que es abordada y que permitirá retomar la dualidad psicosocial y afectiva del sujeto que se analiza en relación con el medio social en el que se desenvuelve, ello dará información y permitirá la planificación de un programa para el cambio y adaptación del sujeto y de la misma familia a conducta más sanas mediante la inclusión de un proceso educativo. La orientación debe privilegiar el trabajo con la familia; de ahí que el sustento teórico de elementos para comprender el contexto y, que el trabajador social pueda

adoptar y adaptar las estrategias, los programas de intervención deben ser lo suficientemente flexibles para que el sujeto intervenido pueda contar con las herramientas suficientes para su cambio consciente.

Referencias Bibliográficas

- Aguila Idáñez, M. J., & Ander-Egg, E. (2001). *Diagnóstico Social*. Buenos Aires-México: Distribuidora Lumen SRL.
- Aguilar Gordon, F. (2011). Reflexiones filosóficas sobre la tecnología y sus nuevos escenarios. *Sophia*(11), 123-174. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6123228.pdf>
- Alonso Castro, E. (2015). *La socialización a través del juego [Tesina de grado]*. Morelia: Universidad Pedagógica Nacional.
- Aranda, D. (junio de 2018). Trastorno 6C51: el videojuego se trastorna [En línea]. (78), s.p. Obtenido de ISSN: 2014-2226
- Barahona, M. (2012). *Familias, hogares, dinámica demográfica, vulnerabilidad y pobreza en Nicaragua*. Obtenido de ECLAC: <http://www.eclac.org/publicaciones/xml/3/26013/lc12523-P.pdf>

- Belli, S., & López, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2018, de Atheneadigital: <https://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez/570-pdf-es>
- Bonnefoy, M., González, O., & Favreau, A. (septiembre de 2002). Juventud urbano popular de los noventa. *Última década*, 10(17), 131-159. Obtenido de https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362002000200007
- Bordignon, N. A. (julio-diciembre de 2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Revista Lasallista de Investigación*, 2(2), 50-63.
- Calderone, M. (2004). Sobre Violencia Simbólica en Pierre Bourdieu. *La Trama de la Comunicación*, 1-9. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4453527.pdf>
- Chirinos, N. (julio-diciembre de 2009). Características generacionales y los valores. Su impacto en lo laboral. *Observatorio Laboral Revista Venezolana*, 2(4), 133-153. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=219016846007>
- Comunidad NAFK. (2015). *Terminología Gamer*.
- CONAPRED. (2013). *Matrimonio y Familias*. México: IEPSA.
- Consejo Nacional de Educación para la Vida y el Trabajo. (2012). *La historia de la familia*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2018, de Conevyt: <http://www.cursosinea.conevyt.org.mx/cursos/vaco/contenido/revista/vc04r.htm>
- Consejo Nacional de Población. (2012). *4 de Marzo, Día de la familia*. Obtenido de CONAPO: http://www.conapo.gob.mx/CONAPO/Marzo_Un_Dato
- Consejo Nacional de Población. (15 de mayo de 2012). *Violencia emocional, física, sexual y económica*. Obtenido de SEGOB-CONAPO: http://www.violenciaenlafamilia.conapo.gob.mx/en/Violencia_Familiar/Violencia_emocional_fsica_sexual_y_econmica
- Correo, D. (2017). *OMS Declara adicción a los videojuegos como una enfermedad mental*. Recuperado el 27 de Junio de 2018, de Diario Correo: <https://diariocorreo.pe/mundo/oms-adiccion-videojuegos-enfermedad-mental-793365/>
- Erikson, E. (1993). *Infancia y Sociedad*. Argentina: Ediciones Hormé.
- Escribano, F. (septiembre de 2012). Jóvenes y Videojuegos. Estado del Arte. *Estudios de Juventud. Videojuegos y Juventud*, 12(98), 9-22.

- Esquinas, S. (s.f.). *Consecuencias de no dormir loo suficiente*. Obtenido de Instituto del sueño: <https://www.iis.es/consecuencias-de-no-dormir-lo-suficiente-instituto-del-sueno-madrid-2/>
- Estallo Martí, J. A. (1994). Videojuegos, personalidad y conduct. *Psicothema*, 6(2), 181-190. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72706205>
- Esteinou, R. (2004). *El surgimiento de la familia nuclear en México*. México: CIESAS .
- Fondo de Naciones Unidas para la Infancia/Universidad de la República. (Noviembre de 2003). *Nuevas formas de Familia. Perspectivas Nacionales e Internacionales*. Obtenido de UNICEF: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjV8Nmn6ZnlAhXJqZ4KHXsMBHkQFjAAegQIABAC&url=http%3A%2F%2Ffiles.unicef.org%2Furuguay%2Fspanish%2Flibro_familia.pdf&usg=AOvVaw2TjVuZyjNQKIUM5JJnyDAK
- Forbs México. (09 de Febrero de 2016). *Mercado de Videojuegos*. Recuperado el 2018 de 10 de Junio, de Forbs México: <https://www.forbes.com.mx/mercado-de-videojuegos-generara-118000-mdd-en-2019-dell/>
- Gallego. (2014). *Esto es lo que hace un juego online en tu cerebro*. Recuperado el 6 de Junio de 2018, de Vida Extra: <https://www.vidaextra.com/juegos-online/esto-es-lo-que-hace-el-juego-online-en-tu-cerebro-y-por-que-jugar-muchas-horas-no-implica-que-seas-adicto>
- García Gigante, B. (2009). *Videojuegos: mediop de ocio, cultura polpular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares [Tesis Doctoral]*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Gilburg, D. (2007). *Brecha de Liderazgo*. Obtenido de www.sun.com/emrkt/boardroom/newsletter/latam/0407expertinsight.html - 29k.
- Griffths, M. (2010). *Online video gaming: what should educational psychologists know?* London: Roudtledge.
- Gúaman, I. (2010). *Disfuncionalidad Familiar en Niñas y su Incidencia en el Rendimiento Escolar*. Cuenca, Ecuador.
- Gutiérrez Capulín, R., Díaz Otero, K. Y., & Román Reyes, R. P. (2016). El concepto de familia en México: una revisión desde la mirada antropológica y demográfica. *Ciencia Ergo Sum*, 23(3), s.p. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10448076002>

- Hábitat para la Humanidad, México, A.C. (s.f.). *Hábitat para la Humanidad*. Recuperado el 25 de 01 de 2019, de Hábitat para la Humanidad:
<https://www.habitatmexico.org/article/la-familia-como-base-de-la-sociedad>
- Herrera Santí, M. P. (1997). La familia funcional y disfuncional, un indicador de salud [En línea]. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 13(6), s.p. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21251997000600013
- Herrera, P. (1997). *La Familia Funcional y Disfuncional, Un Indicador de Salud*. República de Cuba: Medicina General Integral. Recuperado el 12 de 06 de 2018, de Queue: <https://edoc.site/queue/la-familia-funcional-y-disfuncional-pdf-free.html>
- Índigo Staff. (22 de enero de 2018). En defensa de los videojuegos: experto de la UNAM habla de sus beneficios [En línea]. *Reporte Índigo*. Obtenido de <https://www.reporteindigo.com/piensa/beneficios-de-jugar-videojuegos/>
- Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado. (5 de abril de 2019). *Sedentarismo afecta al 58.3 por ciento de los mexicanos mayores de 18 años*. Obtenido de SEGOB: <https://www.gob.mx/issste/prensa/sedentarismo-afecta-al-58-3-por-ciento-de-los-mexicanos-mayores-de-18-anos?idiom=es>
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática. (2 de marzo de 2017). *Estadísticas a propósito del día de la familia mexicana (5 de marzo). Datos Nacionales*. Obtenido de INEGI: <https://www.gobiernosmexico.com.mx/gobierno-federal/inegi-estadisticas-a-proposito-del-dia-de-la-familia-mexicana-5-de-marzo-datos-nacionales/>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2016). *Encuesta Nacional de los Hogares 2016*. Obtenido de INEGI: <https://www.inegi.org.mx/programas/enh/2016/>
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática. (2013). *Estadísticas a propósito del 14 de febrero, Matrimonio y divorcio en México*. Obtenido de INEGI: <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/Contenidos/estadisticas/2013/matrimonios0.pdf>
- Introducción al derecho de familia. (s.f.). En *Derecho a la familia y sucesiones* (págs. 21-28). México: UNAM.
- Jiménez Alcázar, J. F., & Abad Merino, M. (2016). El pasado como producto de consumo en los medios de ocio. En J. F. Alcázar, Í. M. Moreno, & G. F. Rodríguez, *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico* (págs. 9-30). España: Compobell, S.L.

- La Razón. (10 de abril de 2018). Juegos peligrosos. *La Razón [En línea]*, pág. s.p. Obtenido de http://www.la-razon.com/opinion/editorial/Juegos-peligrosos_0_2907309331.html
- Land, H. (29 de 12 de 2008). *Funcionalidad Familiar*. Recuperado el 29 de 11 de 2018, de Medicina Familiar : <http://medicinafamiliarmazatlan.blogspot.com/2008/12/funcionalidad-familiar.html>
- Lasso González, M. B., & Gutiérrez Guevara, J. J. (2015). *Estudio comparativo del funcionamiento familiar percibido por los adolescentes [Tesis de grado]*. Cuenca: Universidad de Azuay.
- Malone, T. (1980). *What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games*. Palo Alto : Palo Alto Research Center.
- Marín Díaz, V. (2006). Los videojuegos en el ámbito de la familia. Propuesta de trabajo colaborativo [PDF en línea]. *Aula Abierta*(87), 71-84. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=11&ved=2ahUKEwiz4tPO8tbkAhVImK0KHRf_AHoQFjAKegQICBAC&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F2583890.pdf&usg=AOvVaw2jDvyBUbUqO6_-C2RVjJIX
- Martínez Lanz, P., Betancourt Ocampo, D., & González González, A. (julio-diciembre de 2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180.
- Minuchin, S. (1974). *Familias y Terapia Familiar*. Barcelona: Gedisa.
- Morales Gómez, S. M. (Julio-Diciembre de 2015). La familia y su evolución. *Perfiles de las Ciencias Sociales*, 3(5), 127-155.
- Newzoo. (2017). *The Mexican Gamer*. Recuperado el 20 de Julio de 2017, de Newzoo: <https://newzoo.com/insights/infographics/the-mexican-gamer-2017/>
- Newzoo. (11 de Julio de 2018). *Mexico Games Market*. Recuperado el 20 de Julio de 2017, de Newzoo: <https://newzoo.com/insights/infographics/mexico-games-market-2018/>
- Observatorio Global del Sueño. (22 de marzo de 2018). *El impacto de los videojuegos en el sueño*. Obtenido de <http://sleepobservatory.org/es/el-impacto-de-los-videojuegos-en-el-sueno>
- Organización Mundial de la Salud. (2018). *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics*. Recuperado el 27 de Junio de 2018, de Organización Mundial de la Salud: <https://icd.who.int/browse11/l/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>

- Organización Mundial de la Salud. (2019). *CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad*. Obtenido de WHO: <https://icd.who.int/browse11/1-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/338347362>
- Organización Mundial de la Salud. (junio de 2019). Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos. *Boletín de la Organización Mundial de la Salud*, 97(6), 377-440. Obtenido de <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>
- Pereira Henríquez, F., & Alonzo Zúñiga, T. (Enero-junio de 2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas*, 15(30), 51-64. doi:10.22395/anqr.v15n30a2
- Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego [Tesis Doctoral]*. Universitat Pompeu Fabra.
- Pérez, J., & Gardey, A. (2013). *Videojuego*. Recuperado el 12 de Junio de 2017, de Definición De: <https://definicion.de/videojuego/>
- Piedras, E. (12 de abril de 2019). *Análisis. En cuestión de videojuegos, #JugarYaNoEsCosadeNiños*. Obtenido de Forbes México: <https://www.forbes.com.mx/analisis-en-cuestion-de-videojuegos-jugaryanoescosadeninos/>
- Real Academia Española. (2018). *Videojuego*. Obtenido de RAE: <https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=videojuego>
- Redacción BBC Mundo. (10 de octubre de 2015). ¿Cuántas horas necesitamos dormir según nuestra edad? [En línea]. *BBC News*. Obtenido de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/02/150209_salud_horas_de_sueno_dormir_il
- Romero, S. (2018). *¿Qué es el trastorno por videojuegos?* Recuperado el 23 de Julio de 2018, de Muy Interesante: <https://www.muyinteresante.es/muy-gamer/articulo/que-es-el-trastorno-por-videojuegos-151543488622>
- Rosenal, M., & Iundi, P. (1946). *Diccionario Filosófico Marxista*. Montevideo: Pueblos Unidos.
- Satir, V. (1991). *Family Therapy and Beyond*. Nueva York: Behavior Books NY.
- Schiemberg, L. (1988). *Child and Adolescent Depelopment*. Mac Milan.
- Sharpening the focus on gaming disorder. (2019). *Bull World Health Organ*(97), 383-382. doi: doi: <http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>

Tecnología Fácil. (12 de Abril de 2015). *¿Qué son los juegos en línea?* Recuperado el 12 de Junio de 2017, de Tecnología Fácil: <https://tecnologia-facil.com/que-es/que-son-los-juegos-en-linea-2/>

Tribus Urbanas. (16 de 09 de 2013). *Gamers*. Recuperado el 29 de 11 de 2018, de Tribus Urbanas: <http://www.detribusurbanas.com/gamers/>

Vaca Vaca, P., & Romero Serrano, D. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. *Acta Colombiana de Psicología*, 10(1), 35-48. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/798/79810105.pdf>

Zamora, S. (2013). *Fundamentos de Trabajo Social*. México.

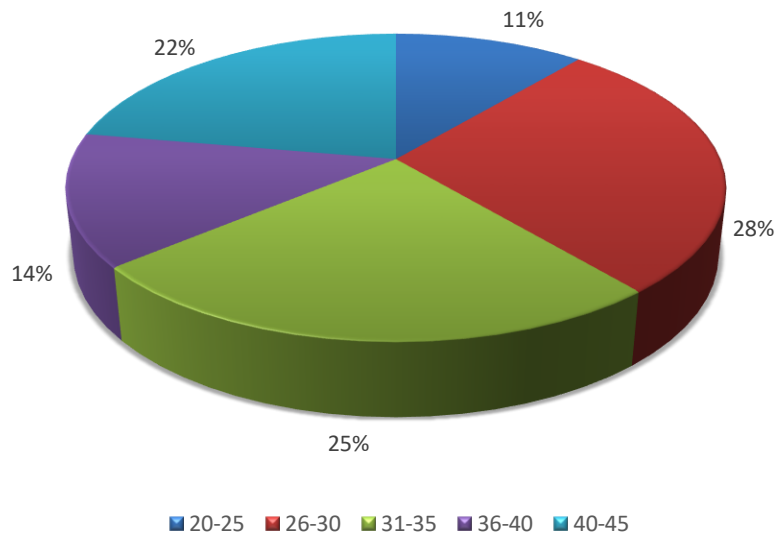
Anexo 1

Cuestionario para encuesta	
1	Edad
2	Sexo
3	Ocupación
4	Estado Civil
5	Características de la familia
6	¿Conoce a alguna persona que juegue videojuegos, de dónde?
7	¿Algún miembro de su familia en casa juega videojuegos?
8	Desde su percepción o conocimiento ¿cuántas horas al día en promedio

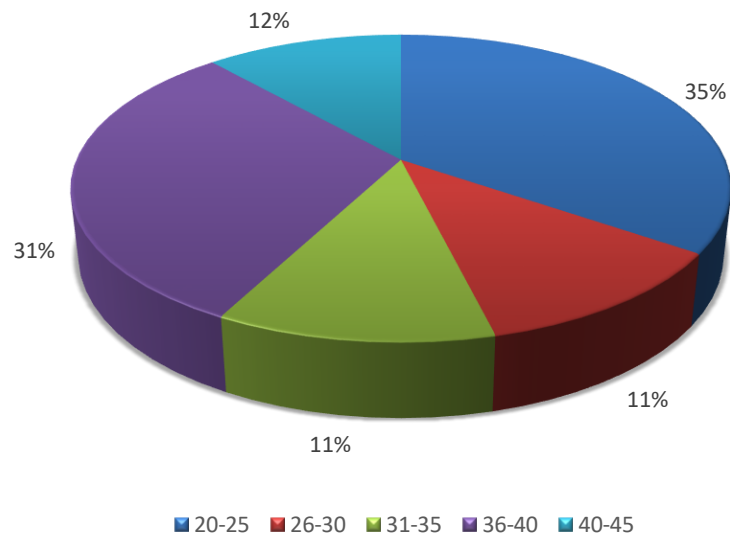
9	En escala de 1 a 6; señale en qué nivel una persona que juega videojuegos cuida su propia persona (donde 1 es poco y 6 mucho)
10	En escala de 1 a 6; señale en qué nivel una persona que juega videojuegos se interesa de lo que sucede en su entorno (colonia, ciudad, etc.) (donde 1 es poco y 6 mucho)
11	En escala de 1 a 6; señale en qué nivel una persona que juega videojuegos muestra tolerancia a otros (donde 1 es poco y 6 mucho)
12	En escala de 1 a 6; señale con qué frecuencia una persona que juega videojuegos se integra en convivencias sociales o familiares (donde 1 es poco frecuente y 6 muy frecuente)
13	En escala de 1 a 6; señale con qué frecuencia una persona que juega muestra enojo ante situaciones cotidianas (donde 1 es poco frecuente y 6 muy frecuente)
14	En escala de 1 a 6; señale con qué frecuencia una persona que juega muestra frustración ante situaciones cotidianas (donde 1 es poco frecuente y 6 muy frecuente)
15	Cuáles de las siguientes conductas o condiciones considera más evidentes en un jugador de videojuegos. Opciones: Abandono de responsabilidades, Abandono de la familia, Gasto excesivo en videojuegos o productos relacionados a los mismos; Estrés; Inseguridad o baja autoestima, Aislamiento o introversión, Pasividad o falta de motivación, Insomnio, Agresividad,
16	Cuáles de las siguientes condiciones físicas considera más evidentes en un jugador de videojuegos. Opciones: Agitación, Alteración del ritmo normal de respiración, Ansiedad, Desesperación, Estrés, Sobrepeso.

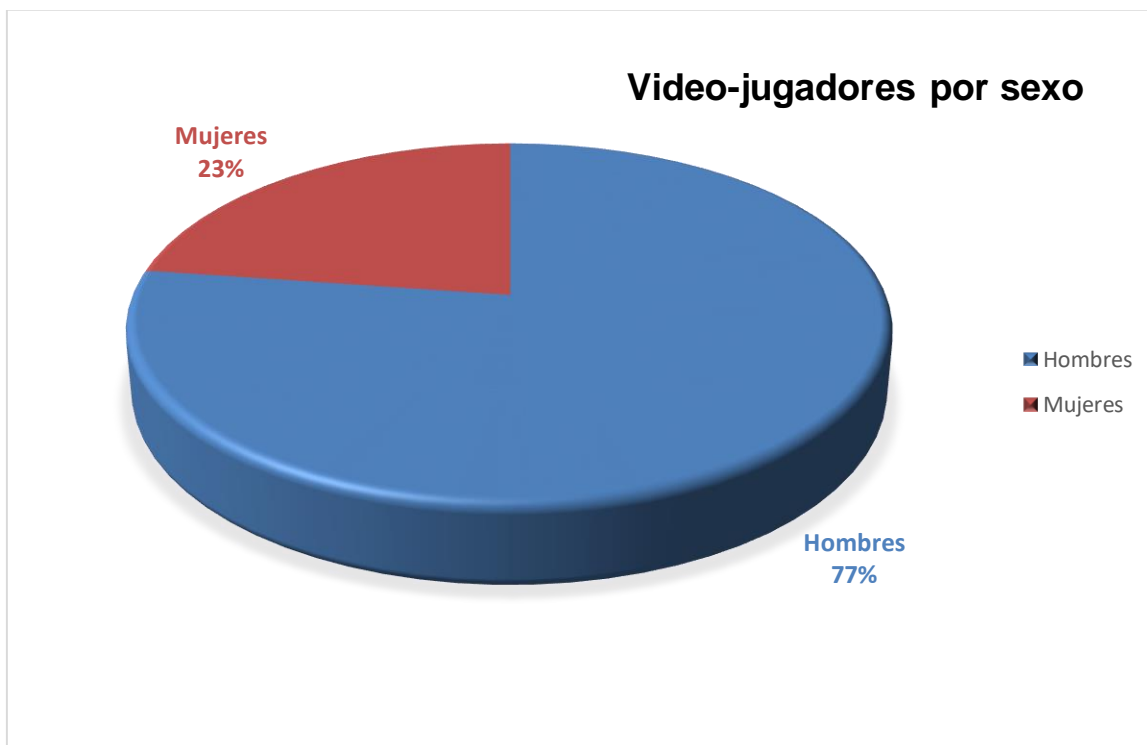
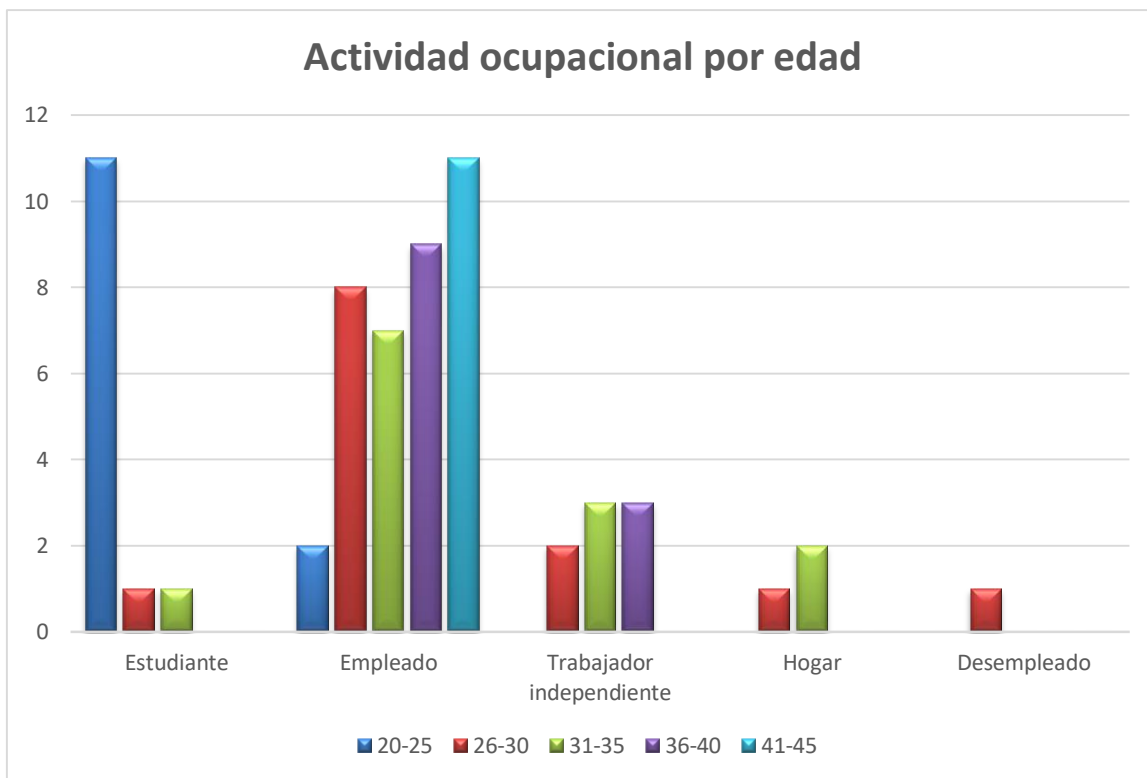
Concentrado de resultados estadísticos de encuestas en línea

Generaciones digitales Mujeres



Generaciones digitales Hombres





Anexo 2

Cuestionario para entrevistas	
1	¿Qué tipo de familia tienes?
2	¿Quiénes integran tu familia?
3	¿Cuáles son tus responsabilidades en tu hogar?
4	¿La libertad de expresión predomina en tu familia?
5	¿A qué edad empezaste a jugar videojuegos? ¿Por qué?
6	¿Cuánto le dedicas a la diversión familiar, al trabajo y a tu diversión?
7	¿Qué emoción experimentas al jugar videojuegos?
8	¿En qué horarios sueles jugar?
9	¿Has sufrido cambios de tu convivencia y relaciones personales con tus grupos de amigos o familiares por jugar videojuegos?
10	¿Qué grupos de amigos tienes? ¿Cuentas con ellos?
11	¿Qué aplicaciones o herramientas utilizas para mejorar tu experiencia en los videojuegos?
12	¿Qué actividades laborales, familiares y personales has dejado de hacer por jugar videojuegos?
13	¿En qué porcentaje ha aumentado el tiempo que destinas a los videojuegos?
14	¿Cuál es tu reacción si alguien te dice que gastas mucho tiempo con los videojuegos?
15	¿Cuánto ganas al mes?
16	¿Qué cantidad de dinero destinas en videojuegos mensualmente?
17	¿Qué cantidad de dinero destinas para actividades recreativas mensualmente?
18	¿Qué cantidad de dinero destinas a alimentación mensualmente?
19	¿Has comprado videojuegos aun teniendo otras responsabilidades financieras?
20	¿Cómo definirías la relación con tu familia?
21	¿Ha habido algún conflicto con alguien de tu familia por los videojuegos? ¿Con quién y porque?
22	¿Presentas alguna molestia debido a esto?
23	Relata un día entre semana

24	Relata un día de tu fin de semana
25	¿Qué es lo que haces en un día libre?
26	¿Qué es lo que haces un día libre con tu familia?

Concentrado de información

Datos generales de participantes entrevistados			
Nombre	Alan Hafid Oropeza Sandoval	Nombre	Diana
Edad	34 años	Edad	27 años
Estado civil	Casado	Estado civil	Soltera
Ocupación	Empleado	Ocupación	Contadora
Estado	Querétaro	Estado	Puebla
Nombre	Enrique Pérez Martínez	Nombre	Juan Eric Abdad Pérez Luna
Edad	40 años	Edad	35 años
Estado civil	Soltero	Estado civil	Divorciado
Ocupación	Empleado	Ocupación	Docente
Estado	Querétaro	Estado	Querétaro
Nombre	Ma. Esther Cortés Camacho	Nombre	Jorge Martínez Navarro
Edad	38 años	Edad	30 años
Estado civil	Divorciada	Estado civil	Casado
Ocupación	Empleada	Ocupación	Nutriólogo
Estado	Querétaro	Estado	Puebla
Nombre	Montserrat González	Nombre	Ana Ruth Morales Marcial
Edad	26	Edad	31 años
Estado civil	Soltera	Estado civil	Soltera
Ocupación	Trabajadora Social	Ocupación	Enfermera
Estado	Querétaro	Estado	Querétaro
Nombre	María Isabel Torres Méndez	Nombre	Carlos Torres Alvarado
Edad	33	Edad	36
Estado civil	Soltera	Estado civil	Casado
Ocupación	Comerciante	Ocupación	Administrador de herramientas de monitoreo en Izzi
Estado	Tabasco	Estado	Ciudad de México
Cuestionario para entrevistas			
1	¿Qué tipo de familia tienes?		

I1	Nuclear	I6	Nuclear
I2	Monoparental.	I7	Monoparental
I3	Monoparental	I8	Extensa
I4	Monoparental	I9	Monoparental
I5	Monoparental	I10	Nuclear
2	¿Quiénes integran tu familia?		
I1	Mi esposa y yo.	I6	Mi esposa, mi hijo de 1 año, mi hija de 5 y yo.
I2	Madre e hija.	I7	Mi mamá, mi novio y yo.
I3	Mi mamá y yo.	I8	Mi madre, hermanas menores y mi hija de 9 años.
I4	Yo y mi hijo. (Fines de semana)	I9	Mi madre y yo.
I5	Mis hijos de 6 y 4 años y yo.	I10	Mi esposa, una hija de tres años y un bebé en camino.
3	¿Cuáles son tus responsabilidades en tu hogar?		
I1	Hacer limpieza y cubrir la mitad de los gastos de la casa, pero si yo o mi esposa llegamos cansados uno hace lo que le toca al otro.	I6	Dividimos todos los quehaceres y ya cada quien los hace en el tiempo que pueda.
I2	Compartimos labores ya sea lavar traste, los patios o hacer la comida y cada quien lava su ropa.	I7	Pues yo proveo, mi novio hace la limpieza y cocinamos por turnos.
I3	Mi mamá tiene un problema en la cadera y me encargo de hacer todos los quehaceres de la casa y llevo a mi mamá a donde lo requiera.	I8	Atiendo a mi hija y doy cierta cantidad de dinero para mantenimiento de la casa.
I4	Hago todo porque vivo solo.	I9	Pagar el cable, hacer limpieza, encargarme de mis mascotas y algún otro quehacer que surja como ir a comprar comida.
I5	Hacer limpieza, hacer la comida, cuidar de mis hijos, hago todo.	I10	Son compartidas con mi esposa, ya sean económicas o del hogar como lavar trastes, lavar ropa, cuidar de mi hija, en general mantener bien la casa.
4	¿La libertad de expresión predomina en tu familia?		
I1	Sí, porque cualquiera en mi casa es libre de decir lo que piensa.	I6	Creo que sí, aunque no soy de hablar mucho sobre mis problemas con mi familia porque no siento la necesidad de contarlos ya que nadie puede resolverlos excepto yo mismo.

I2	Más o menos, a veces no me gusta hablar con mi mamá de asuntos personales porque en algunas ocasiones no ve otra opinión más que la suya como la correcta, le gusta mandar y todo esto aunque tengamos una buena relación la mayor parte del tiempo.	I7	Si porque somos libres y responsables, hacemos lo que queremos sin molestar a los demás miembros de la familia.
I3	Porque mi mamá y yo platicamos de todo por ejemplo de mi bisexualidad y todo bien, siempre me siento cómodo hablando con ella.	I8	Sí, porque toleramos y respetamos cualquier opinión que pudiese dar alguien de la familia.
I4	N/A	I9	Sí, porque le tengo mucha confianza a mi madre y ella siempre me escucha.
I5	A los 17 años con una PlayStation One.	I10	Me gusta pensar que sí, porque cuando alguien da su opinión se suele escuchar lo que la persona está diciendo sin interrumpirle.
5	¿A qué edad empezaste a jugar videojuegos? ¿Por qué?		
I1	A los 15 años, una PlayStation one que era lo que mis padres se podían permitir en ese entonces y pues mis padres me la compraron porque ya tenía tiempo pidiéndoles una consola.	I6	Empecé con juegos de computadora a la edad de 16 años, porque mis amigos también jugaban y por ponerme al día con ellos empecé a jugar más y más.
I2	Empecé a jugar a los 9 años aproximadamente con una PlayStation One y empezó porque me gustan las películas de Disney desde pequeña y ver juegos con personajes como Tarzan, Hércules, etc., llamó mi atención y con el tiempo jugaba más y más títulos.	I7	A los 12 años con un PlayStation One.
I3	A los 12 años con una Nintendo Atari.	I8	Una Nintendo Nes a los 8 años y me encantaba el juego de contra.
I4	A los 17 años con una PlayStation One.	I9	En la primaria a los 6 años con una Atari, porque me podía divertir sola, en ese entonces mi hermana siempre estaba ocupada con sus estudios y no tenía tiempo para jugar conmigo y opte por empezar a jugar sola y me vino como anillo al dedo la consola.
I5	A los 6 años con maquinatas en las tienditas de hace años.	I10	No recuerdo con exactitud a que edad, pero debió haber sido desde muy chico, 7 u 8 años, con juegos de Atari, aunque el que más recuerdo es el de Mario Bross, mis padres me regalaron la consola muy pronto y mi interés nació de inmediato.
6	¿Cuánto le dedicas a la diversión familiar, al trabajo y a tu diversión?		

I1	Al trabajo le dedico 8 horas, a mi familia cinco horas y a mi diversión 5 horas.		
I2	A mi diversión le dedico unas ocho horas diarias ya sea jugando en mi celular o viendo series en internet y saliendo con familiares o amigos algunas veces. A la familia le dedico unas 8 horas a la semana porque mi madre y yo no tenemos los mismos intereses y coincidimos en pocas cosas que queremos hacer como ir al cine, ver series, ir a comer a algún lugar o visitar familiares. Voy a mi trabajo ocho horas diarias y a veces me quedo una hora extra.		
I3	Trabajo 8 horas y pues juego en las noches a veces 4 o 5 horas dependiendo de la hora que mi mamá se acueste y a también salgo con mis amigos una vez a la semana unas 5 horas como mucho.		
I4	Convivo con mi hijo de 17 años los fines de semana ya que él es adolescente y la única dinámica es comer juntos y jugar videojuegos, trabajo 12 horas y si tengo un ratito juego y salgo con amigos y mi novia de turno una vez a la semana.		
I5	Le dedico a mi trabajo 8 horas, a mis hijos les dedico 5 horas y a mis videojuegos 5 horas en el transcurso del día.		
I6	Solemos ir al cine, a plazas comerciales o salimos a comer al menos dos veces al mes ya que mi esposa y yo trabajamos y tenemos que buscar días en que ambos estemos libres. A mi diversión le dedico 6 horas diarias, juego en momentos que tengo libres o veo videos. Trabajo 9 horas diarias y los fines de semana si me dejan alguna guardia.		
I7	Trabajo 7 horas y media, 9 horas de convivencia con mi madre a la semana y a mi diversión unas 6 horas diarias.		
I8	Trabajo 8 horas en el turno de noche y por los horarios no tengo tiempo para salir con mi hija y a mi diversión le dedico unas 5 horas.		
I9	Le dedico a mi trabajo 12 horas diarias de lunes a sábado porque es un negocio familiar y suelen estar mi madre y mis sobrinos, nos divertimos en el tiempo que estamos juntos y ya cuando llego a mi casa veo la tele o juego videojuegos, por lo tanto le dedico de 3 a 6 horas a mi diversión.		
I10	En estos momentos mi esposa e hija no están viviendo en mi casa, sin embargo, cuando están, los tiempos libres que tengo con ellas son de entretenimiento entre los tres, ya sea jugando con mi hija o saliendo a algún lugar los fines de semana. Trabajo 35 horas a la semana, aunque a veces es un poco más porque tengo que atender emergencias desde mi casa en las noches o fines de semana cuando me toca guardia. A mi diversión le dedico por lo general mis 2 horas de comida en el trabajo y ahora que mi esposa e hija no están viviendo conmigo todos los tiempos libres que tenga y que no sean para atender responsabilidades del hogar.		
7	¿Qué emoción experimentas al jugar videojuegos?		
I1	Me divierto porque no juego de manera tan competitiva y solo juego por pasar el rato, de esa forma es menos estresante.	I6	Me siento muy alegre y hasta frustrado porque me encanta la estrategia que uno tiene que idear al momento de jugar en equipo y pues si pierdes, quiere decir que el enemigo tuvo mejor habilidad y estrategia.
I2	Tristeza porque no me toca lo que quiero, frustración y enojo porque no gano o no logro subir mi nivel de juego y felicidad cuando supero alguna de mis marcas.	I7	Me enojo, pero no hago nada agresivo, prefiero retirarme.

I3	Me alegra el empezar juegos nuevos y ver las diferentes historias que tienen para contarme.	I8	No experimento alguna emoción pero en el momento que estoy jugando se me olvida todo lo demás y solo me concentro en mi juego por un rato.
I4	Me tranquiliza por el estrés que manejo diario.	I9	Me lleno de adrenalina, energía y frustración, me emociono al grado de gritar a veces.
I5	Más que emocionarme me distraigo un poco para que no se me haga tedioso mi día.	I10	Depende el videojuego, algunos me dan felicidad, otros cierta nostalgia y otra emoción, tristeza y hasta enojo.
8	¿En qué horarios sueles jugar?		
I1	De 08:00 pm a 12:00 am.	I6	Juego en ratos que tengo libres en mi trabajo y mi horario más fijo es por las noches de 10:00 p.m. hasta las 02:00 a.m. y por muy tarde a las 03:00 a.m. cuando tengo buena racha.
I2	Últimamente juego en mi celular y juego a lo largo del día cuando tengo un rato libre y en las noches de 10:00 p.m. a 01:00 a.m.	I7	En una hora que tenga libre en mi trabajo y en la noche de 9:00 p.m. a 2:00 a.m.
I3	Juego cada vez que tengo un momento en el trabajo o unos 30 minutos en mi hora de comida y en mi casa en las noches de 9:00 p.m. a 1:00 a.m.	I8	Suelo jugar de 5 a 3 horas cada 2 días y dependiendo de qué tan cansada este del trabajo. Juego de 10 a.m. a 2 p.m.
I4	Juego más que nada en las noches al alrededor de 5 horas y los fines de semana con mi hijo	I9	Antes jugaba en las tardes y en las noches pero ahora solamente de 9:30 pm a 1:00 am o hasta que muera de sueño.
I5	En el trabajo en mi hora de comida y en pequeños lapsos de tiempo de 10:00 a.m. a 12:00 p.m. y en mi casa de 5:00 p.m. a 8:00 p.m.	I10	Como juego casi un 100% en el teléfono en varios horarios, cada que tengo algún tiempo libre, en las tardes y sobre todo en las noches de 10:00 pm a 1:00 am o si es fin de semana juego más tarde de 12:00 am a 4:00 am que es cuando están los buenos jugadores.
9	¿Has sufrido cambios de tu convivencia y relaciones personales con tus grupos de amigos o familiares por jugar videojuegos?		
I1	Por los videojuegos no, porque mis amigos también juegan y no hay problema con ellos, mi familia es muy relajada y no suelen criticar lo que cada quién hace mientras no les afecte a ellos.	I6	Solo con mi familia porque llegaron a preocuparse por el tiempo que le dedicaba a uno de mis juegos. Ellos empezaron a platicar conmigo y me decían que pasaba mucho tiempo jugando y que me había vuelto un adicto a los videojuegos.
I2	Sí, porque hay veces que te metes tanto en el juego y quieres saber más de la historia o quieres lograr hacer ciertas cosas y se va el tiempo volando y por consecuencia te separas	I7	Supongo que sí, porque hay veces que prefiero quedarme a jugar a ir a una comida familiar o cuando no tengo dinero para salir con amigos es más fácil tomar la decisión de quedarme en mi casa.

	un poco de la plática del grupo y piensan que no te interesa o que no les hace caso.		
I3	No porque divido los tiempos para cada cosa y si salgo con amigos no me gusta tocar mi celular.	I8	Realmente por jugar no, pero si me ha tocado recibir algunos comentarios de mi padre.
I4	No les prestaba mucha atención a mi esposa ni a mi hijo por jugar y pues eso termino pasando factura y fue causa de mi divorcio.	I9	Ninguno, es igual juegue o no juegue.
I5	Sí, porque muchas veces dicen que está mal y pues yo no lo veo así y por culpa de mi temperamento suelo enojarme y no hablarle a la gente hasta después de unos días.	I10	No que yo los perciba.
10	¿Qué grupos de amigos tienes? ¿Cuentas con ellos?		
I11	Amigos de la infancia y la familia de mi esposa. Cuento con ellos porque mis amigos aunque vivan algo lejos siempre que los necesito vienen y me llevo muy bien con la familia de mi esposa lo que hizo más fácil platicar y abrirnos más los unos con los otros.		
I12	Tengo tres grupos, mis primos, amigos con los que juego en las noches y gente de mis círculos sociales como amigos de escuela y trabajo. Siempre cuento con mis primos ya que somos familia y últimamente somos más unidos, mis amigos de juego no están presencialmente pero cuando tengo algún problema siempre me escuchan y con la gente de mis círculos sociales realmente no me gusta contarles sobre mis cosas ya que poco a poco han ido cambiando nuestros intereses y ya no, nos vemos tanto.		
I13	Tengo un grupo de amigos en el trabajo, amigos de la universidad y cuento con ambos grupos para apoyarme.		
I14	No tengo amigos tan cercanos como para contar con ellos		
I15	Solo tengo mi grupo de amigos del trabajo con los cuales me llevo bien y sé que cuento con ellos.		
I16	No tengo amigos, son más compañeros del trabajo. Nunca he sido muy sociable y pues solo cuento con mis compañeros del trabajo para cosas del trabajo. Y los amigos más cercanos que tengo son mis compañeros de juego con los que hablo y mando mensajes y si necesito hablar sé que me escucharán y tal vez hasta me den algún consejo.		
I17	Mis compañeros de trabajo y mis amigos de prepa, si cuento con ellos.		
I18	Mis amigos de la preparatoria solamente y si, cuento con ellos.		
I19	Tengo 3 grupos de amigos. Mi grupo familiar que es mi hermana y mi mamá, otro es mi amiga de la universidad que nos reunimos una vez al mes y mis amigos con los que juego y hablo por las noches en línea.		
I10	A veces salgo con amigos del trabajo pero no tengo a ningún grupo de amigos como tal ya que nunca he sido tan sociable, tal vez por ello no eh notado cambios en mi convivencia y relaciones personales.		
11	¿Qué aplicaciones o herramientas utilizas para mejorar tu experiencia en los videojuegos?		

I1	Ninguna porque no juego competitivamente, solo por jugar un rato.	I6	Una aplicación de celular que me muestra mis estadísticas en el juego y Whats App para hablar con mi equipo de juego.
I2	Audífonos, algunas páginas de información útil para mejorar mi juego y discord cuando quiero jugar en grupo.	I7	Solo utilizo discord.
I3	No utilizo nada realmente.	I8	No utilizo nada.
I4	No utilizo nada realmente.	I9	Las páginas de ayuda en internet, canales de YouTube y discord.
I5	Nada porque mis juegos no necesitan más que del mando.	I10	Audífonos, páginas de información sobre el juego en cuestión y discord.
12	¿Qué actividades laborales, familiares y personales has dejado de hacer por jugar videojuegos?		
I1	Algunos labores de limpieza como trapear o lavar mi ropa.	I6	Ninguna, supongo.
I2	Realmente ninguna, aunque mis juegos me quitan tiempo siempre hago lo que tengo pendiente y pienso que es más personal si dejo alguna actividad.	I7	Disminuyeron mis salidas a comer con amigos y familiares.
I3	A veces me da por jugar más de la cuenta en el trabajo y me retraso en mis responsabilidades.	I8	Hay veces que llego muy cansada y no tengo ganas de salir a reuniones familiares o con amigos y prefiero jugar un momento.
I4	Principalmente familiar y social, deje de hacer actividades con mi entonces esposa y amigos para jugar en todo el tiempo libre que tenía.	I9	Cuando me encontraba en la universidad no iba a fiestas y me quedaba a jugar con algunos amigos en casa, porque mi grupo de amigos tampoco salían mucho y preferíamos quedarnos a jugar todos juntos hasta la madrugada, esas eran nuestras fiestas y pues después de la universidad deje de tener contacto con esas personas y ahora soy más responsable con mis actividades.
I5	A veces no atiendo mi casa como debería en cuestiones de limpieza porque me hago un pequeño espacio para jugar, también suelo jugar en mi hora de comida y actividades personales como natación o salir con amigos me es más difícil por mis hijos.	I10	Me parece que ninguna.
13	¿En qué porcentaje ha aumentado el tiempo que destinas a los videojuegos?		
I1	Destino un porcentaje menor porque llego cansado de trabajar y eso hace tenga 30 minutos menos para jugar o que me quede dormido.		
I2	Pues con algunos juegos que han sacado para celulares es más fácil jugar en cualquier parte y más accesible para mí jugar cuando estoy fuera de casa, yo diría que un 20%.		
I3	Ha aumentado porque en el trabajo tengo algunos tiempos muertos de una a dos horas y pues aprovecho		

I4	Disminuyo desde que me divorcie y conseguí otro trabajo.		
I5	Ha disminuido a la mitad desde que tuve a mis hijos porque consumen mucho de mí tiempo.		
I6	Bajo un 45% a comparación de lo que antes jugaba que eran alrededor de unas 8 horas y ahora son 04:30 o un poco más.		
I7	Aumento porque tengo como un poco más de tiempo libre ahora.		
I8	A disminuido como 3 o 4 horas desde que tuve a mi hija y entre a trabajar.		
I9	Ha disminuido porque antes en la universidad tenía más tiempo libre y por lo tanto más horas de juego.		
I10	Aumento, diría que un porcentaje pequeño de unas 2 horas ya que en mi anterior trabajo no podía jugar en mi hora de comida y en este sí.		
14	¿Cuál es tu reacción si alguien te dice que gastas mucho tiempo con los videojuegos?		
I11	Soy una persona muy explosiva así que lo más probable es que me enoje y le diga que “es mi tiempo y no el suyo”.		
I12	Me molesta porque es mi tiempo libre y mi vida básicamente, pero cada quien tiene su manera de pensar así que simplemente les ignoro y sigo con mis cosas.		
I13	Soy una persona muy tranquila y si me dicen algo los ignoro y sigo con mi vida		
I14	Me pondría triste porque alguien está inconforme con mis actividades recreativas.		
I15	Tengo un temperamento algo fuerte y realmente si me molesta que me digan algo porque es mi tiempo y yo decido como gastarlo.		
I16	Me ha pasado con algunos familiares pero realmente no les hago mucho caso y sigo con mi vida, porque al final es mi tiempo y yo decido en que gastarlo.		
I17	Nadie me dice nada porque creo que respetan el cómo gasto mi tiempo, aparte mi novio también juega aunque no tanto como yo.		
I18	Realmente no me enojo, pero no me gusta que se metan con mi manera de divertirme.		
I19	Me río porque cada persona tiene gustos y preferencias y cada uno decide qué hacer con su tiempo y digo que es mi medio de diversión y de escape de la vida diaria, porque a veces puede ser muy monótona.		
I10	Creo que depende de quién me lo diga, ya que si me lo dice algún desconocido es porque no me conoce y se respeta su punto de vista ya que cada quien hace con su tiempo lo que quiere.		
15	¿Cuánto ganas al mes?		
I1	Gano 6400 pesos al mes.	I6	Entre 10 mil y 15 mil al mes.
I2	Entre 15 y 25 mil al mes.	I7	Gano 13 mil pesos.
I3	Gano 11 mil pesos al mes.	I8	Gano 15 mil al mes.
I4	Gano 22 mil al mes, ya que soy docente en dos instituciones públicas.	I9	Gano 10,000 al mes.

I5	Gano 25 mil al mes gracias a mi trabajo en la escuela, mi auto afiliado a uber y vendo productos por catálogo.	I10	Entre 18 y 20 mil pesos al mes.
16	¿Qué cantidad de dinero destinas en videojuegos mensualmente?		
I1	Gasto 50 pesos.	I6	Gasto alrededor de 600 pesos al mes.
I2	Gasto muy poco últimamente entre 100 y 300 cuatrimestrales, porque la mayoría de los juegos que tengo para celular son gratuitos y con microtransacciones y si no hay algo que me llame la atención no gasto.	I7	Solo gasto como 100 pesos o menos en juegos con microtransacciones.
I3	Gasto 300 pesos en algún juego nuevo que me interese.	I8	No gasto en videojuegos porque no me gustan las microtransacciones.
I4	Gasto 1000 pesos porque me gusta comprar un juego nuevo cada que acabo uno.	I9	Alrededor de 400 pesos, en cosas para mejorar mi experiencia en el juego como armas o trajes. Aunque antes gastaba más porque tenía más dinero y más tiempo de jugar, gastaba de 600 a 1000 pesos.
I5	Gasto aproximadamente 1000 pesos, entre compras de accesorios en línea o microtransacciones de algún juego.	I10	Es rara la vez que llego a gastar en videojuegos ya que lo que juego son gratuitos con microtransacciones, pero cuando he llegado a gastar en ellos va de 50 a 100 pesos, pero esto no es muy común, diría que es algo raro.
17	¿Qué cantidad de dinero destinas para actividades recreativas mensualmente?		
I1	Gasto 1500 pesos ya sea que vaya al cine o salga a comer con amigos o mi esposa.	I6	Gasto entre 1200 a 2000 y suelo ir al cine o pagar la mensualidad de Netflix.
I2	Gasto entre 1000 y 1500 pesos en idas al cine, salir con mis distintos grupos de amigos y en mantener mi membresía de Crunchyroll.	I7	Gasto 500 pesos al mes en ir al cine con mi novio o salir con mi mamá a tomar un café.
I3	Gasto 1000 pesos al salir con amigos.	I8	Salgo con mis amigas una vez al mes y gasto alrededor de 500 pesos.
I4	Salgo con mi hijo los fines de semana y vamos a algún sitio que él quiera a comer, así que gasto unos 3000 mil pesos al mes.	I9	De 1000 a 1500 pesos y me compro cosas como cremas corporales o algo a plazas para salir de mi rutina.
I5	No suelo hacer salir a ese tipo de actividades porque mis hijos consumen mucho de mi tiempo.	I10	Considerando una ida al cine una vez al mes podrían ser entre 100 y 150 pesos.
18	¿Qué cantidad de dinero destinas a alimentación mensualmente?		
I1	Gasto 3000 pesos entre verduras, frutas y carne.	I6	Gasto 5000 pesos en productos enlatados, frutas, verduras, distintos tipos de carne, leche, agua, etc.

I2	Gasto 3000 mil pesos en carne, frutas, verduras, bebidas, productos enlatados y en ir a comer.	I7	Entre 3500 y 4000 mil pesos al mes.
I3	Gasto 3500 en comida.	I8	Gasto el rededor de 3000 pesos.
I4	Gasto 2000 en comida	I9	Gasto alrededor de 5000 pesos en verduras, latería y los domingos siempre salimos a comer a restaurantes.
I5	Gasto 4000 pesos entre comida hecha en casa y comida en restaurantes o comida rápida.	I10	Entre 3 mil y 4 mil pesos al mes.
19	¿Has comprado videojuegos aun teniendo otras responsabilidades financieras?		
I1	Nunca, realmente nunca lo había pensado.	I6	No porque mi esposa también tiene un sueldo y entre ambos pagamos las cosas.
I2	Pues no, todo lo pago en tiempo y forma.	I7	Sí, porque a veces gasto irresponsablemente, se descompuso el control del Xbox que tenía y tome algo del dinero que tenía destinado para pagar un préstamo para compra un control nuevo.
I3	No porque nunca gasto más de lo que tengo.	I8	No porque mi hija depende de mí y no puedo darme el lujo de comprar videojuegos tanto como antes.
I4	No, porque me gusta tener mi dinero bien administrado.	I9	No, nunca, soy bastante responsable en este momento aunque antes, tal vez lo hubiese hecho porque mis responsabilidades eran nulas, además de que las deudas siguen siendo deudas.
I5	Nunca, me sorprende que no lo haga porque no suelo administrar muy bien mi dinero.	I10	Muy rara vez, pero cuando lo he hecho no ha interferido o comprometido las responsabilidades financieras.
20	¿Cómo definirías la relación con tu familia?		
I1	Buena, estable y con comunicación, sé que mi esposa me apoya y yo a ella.	I6	Problemática, como ya dije antes hubo algunas problemas familiares porque jugaba mucho y tuvieron que intervenir.
I2	Distante no llevamos mal pero no siento que les importe o se preocupen demasiado por mí, más que con mis primo, así que yo también hago lo mismo, no me gustan las reuniones familiares por eso es algo doloroso a veces.	I7	Hace tiempo tuve un conflicto por la situación de que mi novio no trabaja y a mi familia no le parece por lo que la relación no es excelente pero estoy a gusto así, voy cuando quiero ver a mi mamá y a algunos de mis familiares pero si hay veces que no quiero ver a nadie y creo que todos lo respetan, aunque a mi novio no mucho.
I3	Buena, mi mamá y yo somos muy unidos.	I8	Nuestro trato es cordial, porque tengo algunos resentimientos con mi madre pero aun así nos toleramos.
I4	Mala, porque no existe mucha relación desde que me mude.	I9	Muy buena, aunque discutamos, el enojo solo nos dura un día y al día siguiente ya estamos bien, salgo mucho con mi mamá y

			mi hermana aunque soy mucho de estar en mi casa.
I5	Con mi familia bien, pero con la familia de mi ex esposo es una lata porque hacen sus caras cada que los veo y a nadie le gusta que le hagan caras.	I10	Muy buena, no somos perfectos, pero si se presenta algo tratamos de solucionar la situación de la mejor manera posible.
21	¿Ha habido algún conflicto con alguien de tu familia por los videojuegos? ¿Con quién y porque?		
I1	Por videojuegos ninguno, pero soy muy explosivo y mis problemas familiares son por esa razón. Y me he peleado con todos mis familiares porque me dicen cosas que no me parecen que tienen que ver con mi vida personal y pues es mi vida y no tienen por qué meterse si yo no les pido consejo.		
I2	Conflictos fuertes no, pero si algunos comentarios de parte de mi madre que me dejan sin ganas de seguir jugando, por ejemplo, con tan solo decirme “deja de jugar y ponte a hacer otra cosa”. No me dice cosas groseras pero sabe meter el dedo en la herida la mujer.		
I3	Tuve un problema por lo de mi orientación sexual con mis hermanos y se agarran cualquier cosa que no les parece como el jugar videojuegos para externar su molestia en contra de mi orientación sexual.		
I4	Si porque él no estar presente en eventos familiares o ya no saber cómo tratar con mi familia debido a la distancia.		
I5	Con mi hermano porque se la pasa diciéndome que ya deje de jugar pero obviamente no le hago caso porque es mi forma de distraerme y desconectar mi mente para relajarme un poco.		
I6	Tuve una intervención de parte de mi familia porque jugaba mucho hasta muy tarde y mi esposa se molestó de que tampoco le ponía atención cuando me hablaba y yo estaba jugando, pero ella no entendía que el juego es mi medio de diversión y para quitarme el estrés de mi día a día, pero ella decidió hablar con mis padres y se metieron a la discusión y termine jugando menos que antes.		
I7	No, porque realmente mi familia respeta el cómo gasto mí tiempo y se les agradece.		
I8	Sí, con toda mi familia pero más con mis hermanas porque toman mis cosas sin permiso y no saben cuidar nada, la vez que más recuerdo es cuando me rompieron mi gameboy color.		
I9	Sí, con mi mamá porque jugaba en horas de trabajo. Como soy quien atiende el negocio a veces se me hacía fácil ponerme a jugar unas partidas en mi celular y no les ponía atención a los clientes y mi mamá me empezó a regañar de manera relajada dentro de todo su enojo y me dio un discurso de “porque no debería jugar en el trabajo y entendí de inmediato que dependemos del negocio.		
I10	Lo más cercano a un conflicto fue un comentario de mi esposa en alguna ocasión indicando que me ponía a jugar en lugar de ponerle atención a ella pero fue un poco como broma.		
22	¿Presentas alguna molestia debido a esto?		
I1	Sí, me molesta que me sigan diciendo que hacer con mi vida y mi tiempo ya que es mi problema si lo malgasto.	I6	SÍ, me molesta porque yo no le decía nada de sus pasatiempos o de sus actividades, tampoco deje ninguna de mis actividades por jugar y terminamos viviendo separados y en buenos términos.
I2	Es un poco molesto porque me gusta jugar sin interrupciones y	I7	N/A

	ella a veces solo abre mi puerta y no toca.		
I3	No me molesta porque la única persona que necesitaba que me acepte tal y como soy es mi madre y ya lo ha hecho.	I8	Sí, porque a ellas no les costó dinero y pues debido a que nunca han trabajado no saben el valor de las cosas.
I4	Pues realmente no sé si es depresión o solo tristeza pero trato de sobreponerme.	I9	Sí, me molesto al principio porque como es un juego en línea no se le puede poner pausa. Más tarde entendí que es por atender el negocio y de allí salen nuestros ingresos.
I5	Me molesta porque siempre quiere decirme que hacer con mi vida y es muy latoso que sea lo único que tiene que decirme en vez de un “como estas hermana”.	I10	No.
23	Relata un día entre semana		
I1	Me paro a las 6:30 am, salgo a trabajar toda la mañana, regresó a casa a las 02:30 pm, voy por mi esposa a su trabajo, regreso a casa, comemos juntos, me doy un baño, juego un rato y me duermo.		
I2	Me levanto a las 08:00 a.m. voy al trabajo, salgo del trabajo a las 05:00 p.m., llego a mi casa a comer con mi madre y si hay algunos trastes los lavo, le pongo a una película a mi madre, preparo mis cosas para el día siguiente y a eso de las 09:30 p.m. me pongo a jugar hasta la 01:00 a.m. dependiendo de qué tan bueno este el juego.		
I3	Me levanto por la mañana, voy a trabajar, juego, como algo, salgo de trabajar, compro la comida o la hago, platico con mi madre, juego y me duermo.		
I4	Me levanto, voy a trabajar, como algo, regreso del trabajo, tomo una siesta, hago ejercicio, juego y me duermo.		
I5	En la mañana trabajo en una escuela, salgo a las 2:00 p.m., mi ex recoge a mis hijos en la escuela, llego y atiende a mis hijos, hago lo que pueda de limpieza y juego un rato lo que ellos miran la tele o hacen sus tareas de la escuela.		
I6	Despierto a las 09:00 a.m., me ducho, desayuno, voy a trabajar, termino mi turno a las 06:30 y regreso a casa a cenar algo, juego y me duermo.		
I7	Me levanto, voy a trabajar, salgo de trabajar, voy a ver a mi mamá, regreso a mi casa, como con mi novio, tomo una siesta, juego y me duermo.		
I8	Me levanto, como, preparo las cosas de mi hija, juego un rato, voy a trabajar, ceno, regresó a casa, atiende a mi hija, desayuno, juego un rato y vuelvo a dormir.		
I9	Me levanto a las 06:00 am, luego me baño, a las 8:00 llego al negocio, después vamos al supermercado, desayuno a las 10:00 y me pongo a trabajar, a las 02:00 pm voy caminando por mis sobrinos a la escuela, a las 03:00 y a las 08:00 salgo del trabajo, voy por mi hermana, a las 09:00 llego a mi casa y atiende a mis perros y me pongo a jugar hasta la hora que aguante o como mucho a las 02:00 am.		
I10	Despierto en la mañana, reviso si hay mensajes sobre todo de mi trabajo o de los grupos en los que estoy, reviso Facebook y ya que estoy bien me levanto a bañarme y me arreglo para ir a trabajar, salgo a comer a las 2 de la tarde y mientras como juego en mi móvil o veo algún video, a las 4 de la tarde continúo trabajando, salgo a las 7 de la noche y llego a mi casa entre las 8:00 y 8:30 pm, me pongo al día con mi madre, ceno algo y a veces veo alguna serie y después me pongo a jugar videojuegos hasta alrededor de la 1 am.		

24	Relata un día de tu fin de semana
I1	Trabajo los fines de semana así que es lo mismo que un día entre semana.
I2	Me despierto bastante tarde, desayuno algo, lavo mi ropa, hago los quehaceres que me toquen y me pongo a ver películas con mi madre o alguna serie de televisión, me pongo a jugar videojuegos en ratos durante el día y ya en la noche me pongo a jugar con mis amigos hasta tarde.
I3	Los fines de semana hago la limpieza, juego y veo unas películas con mi mamá o salgo con algunos amigos.
I4	Los fines de semana normalmente la paso en mi casa, plancho y lavo lo que se ocupara en la semana y juego un rato.
I5	Los fines de semana normalmente la paso en mi casa, plancho y lavo lo que se ocupara en la semana, atiando a mis hijos y si tengo un ratito juego.
I6	Me levanto a las 11:00 a.m., hago mis quehaceres, veo televisión y juego en ratos en el día, pido comida, me doy un baño en la noche y juego hasta quedarme dormido.
I7	Limpio mi casa, lavo mi ropa, veo a mi mamá, salgo a comer y si ya no tengo nada que hacer me pongo a jugar unas horas y me duermo.
I8	Lavo la ropa que mi hija y yo ocuparemos en la semana, atiando a mi hija, juego y descanso el resto del día.
I9	Me levanto a las 07:00 am, limpio mi casa, baño a mis perros y los alimentos, voy al trabajo, a las 04:00 pm comemos y cerramos a las 5:00 pm, vamos a alguna plaza por un helado, llego a mi casa a las 06:00 y me preparo para jugar hasta que el cuerpo aguante.
I10	Despierto tarde, no tengo una hora para despertar, pero a veces me pongo a lavar ropa o arreglar un poco la casa, veo películas, series o juego videojuegos. No tengo horarios para las actividades.
25	¿Qué es lo que haces en un día libre?
I1	Me levanto más tarde, veo tele, hago algo de limpieza, voy por mi esposa, comemos juntos, veo una película, juego unas 4 horas y me duermo.
I2	Si alguien de mis amigos más cercanos está libre, ese día también nos reunimos para comer o hacer algo en alguna casa y si no, me pongo a hacer lo mismo que en mi fin de semana.
I3	Trabajo de lunes a viernes y los fines de semana son mis días libres.
I4	Me levanto, voy a ayudar a mi papa a su taller mecánico, desayuno con él, regreso a mi casa, me pongo a jugar videojuegos, como algo, juego otro rato y me duermo.
I5	No tengo días libres.
I6	Hago lo mismo que en mi fin de semana.
I7	Los fines de semana son mis días libres.
I8	Duermo para reponer la energía y por mis horarios realmente tampoco me dan ganas.
I9	Me la paso todo el día en mi casa, descansando o acostada, juego con mi mascota, como algo, me duermo y en ratos me pongo a jugar.
I10	Mis días libres son los fines de semana así que lo que haría está en la respuesta anterior.

26	¿Qué es lo que haces un día libre con tu familia?
I1	Me despierto a más tardar a las 09:00 am, salimos a desayunar, comemos en casa, vamos al cine, regreso a mi casa, juego unas 3 horas, salimos a cenar, juego una hora y duermo.
I2	Me gusta salir a comer con mi mamá, ir al cine con ella o hacer algo de comer que no sea muy común de hacer como un pastel o una pizza y otra opción es quedarnos en casa a ver pelis o hacer limpieza de toda la casa.
I3	Como mi mamá tiene un problema en la cadera no puede salir más que a sus consultas médicas, así que realmente nada.
I4	Solo convivo con mi hijo los fines de semana y salimos a comer y jugamos videojuegos.
I5	No tengo días libres pero todo el tiempo estoy con mis hijos y vemos tele, vamos a casa de su abuela o salimos a comer.
I6	Nos vamos al cine y luego a una plaza a comer o vamos a visitar parientes.
I7	Salgo al cine y a comer con mi mamá y mi novio.
I8	No tengo tiempo para salir por el horario que manejo, así que no salgo mucho con mi familia.
I9	Salimos mi hermana, mis sobrinos y mi mamá a alguna plaza y nos pasamos allí todo el día.
I10	A veces actividades del hogar, o salir a algún parque o plaza, ir al cine o llevar a mi esposa de compras.

Concentrado de resumen de entrevistas

ENTREVISTA I1

ALAN HAFID

Hombre de 34 años de edad, forma parte de una familia nuclear de nivel económico medio, trabaja como empleado y vive en Querétaro.

Percibe un ingreso mensual de \$6400 pesos trabajando ocho horas diarias con un día de descanso, gasta \$50 pesos mensuales en actividades recreativas y en alimentación gasta \$4,500 pesos al mes.

Actualmente vive con su esposa, la cual es la principal proveedora económica, no tienen hijos.

Menciona que la relación con su esposa es buena, se dividen las labores, no tiene problemas para expresar sus opiniones ya que cuando vivía con su mamá cualquiera podía opinar sobre el tema.

Tiene dos grupos de amigos: la familia de su esposa y sus amigos de la infancia los cuales viven lejos pero siempre que los necesita están apoyándolo cada vez que pueden.

Empezó a jugar videojuegos a la edad de 15 años, le dedica 5 horas diarias a la diversión personal, suele jugar de 08:00 p.m. a 12:00 a.m. (4 horas).

Su tiempo de juego ha disminuido 30 minutos porque llega muy cansado de trabajar y se queda dormido.

Menciona que los videojuegos no afectan sus actividades laborales, familiares o personales.

Es algo anticuado y no usa otros dispositivos o aplicaciones para jugar.

No ha sufrido cambios en su convivencia con amigos porque también son jugadores asiduos y su familia tampoco tiene problema porque no les gusta hacerse de problemas innecesarios con él.

Es una persona de temperamento explosivo por lo cual reaccionaría muy enojado si alguien le hiciera algún comentario sobre su actividad de jugar videojuegos.

La relación con su familia materna es estable y con comunicación ya que hay un apoyo mutuo, pero también ha tenido conflictos por su temperamento porque sus familiares le dicen cosas que no le gustan sobre sus intereses o actividades. Presenta molestia debido a que le dicen que hacer y cómo gastar su tiempo.

Se le pidió que relatara un día de su fin de semana, un día entre semana, un día familiar y un día libre, en las cuatro situaciones menciona que juega por las noches ya sea sus cuatro horas habituales o menos.

ENTREVISTA 12

DIANA RESUMEN

Mujer de 27 años de edad, forma parte de una familia monoparental de nivel económico medio, es contadora, soltera y vive en Puebla.

Percibe un ingreso mensual de \$15,000 pesos trabajando 8 horas de lunes a viernes, gasta \$300 pesos cuatrimestrales en videojuegos, \$1,500 pesos en actividades recreativas y \$3,000 pesos en alimentación.

Actualmente vive con su madre, la cual también es proveedora, es hija única.

Menciona que la relación con su madre es buena, se dividen los labores, tiene problemas para expresarse con su madre cuando se tratan de asuntos personales y su libertad de expresión se retiene un poco por lo mismo.

Tiene tres grupos de amigos: primos de su edad, amigos con los que juega en línea y gente de sus círculos sociales como antiguos amigos de escuela y de trabajo.

Sus amigos de juego son a distancia por lo que solo se comunican por redes sociales pero que siempre están para escucharla y hablar de sus problemas, se siente más cómoda hablando con este grupo.

Empezó a jugar videojuegos a la edad de 9 años, le dedica 8 horas diarias a su diversión y suele jugar de 10:00 p.m. a 01:00 a.m. (3 horas), también suele jugar en su celular a lo largo del día alrededor de dos horas. Su tiempo de juego aumento 1 hora por que puede jugar en cualquier parte gracias a su celular y esto lo hace más accesible.

Ha sufrido cambios en su convivencia con la gente ya que cuando sale con algún grupo no se integra totalmente por jugar en ratos y no prestarles atención a las personas, llegándolo a interpretar como desinterés.

La relación con su familia es distante porque no siente que sea importante para su familia, le molestan los comentarios cuando le dicen cualquier cosa sobre gastar demasiado tiempo en videojuegos, no ha tenido algún conflicto fuerte con nadie, solo algunos comentarios de parte de su madre, nada de groserías, pero si cosas hirientes y le molesta que la interrumpen cuando juega.

Se le pidió que relatara un día de su fin de semana, un día entre semana, un día libre y un día libre con su familia, en los 3 primeros días menciona que juega por las noches. Solo en el día familiar no dijo nada sobre videojuegos.

ENTREVISTA I3

ENRIQUE RESUMEN

Hombre de 40 años de edad, forma parte de una familia monoparental de nivel económico medio, trabaja como empleado en una escuela y vive en Querétaro.

Percibe un ingreso mensual de \$11,000 pesos trabajando ocho horas diarias de lunes a viernes, gasta \$300 pesos mensuales en videojuegos, \$1,000 pesos en salidas con amigos semanales y \$3,500 pesos al mes en alimentación.

Actualmente vive con su madre, él es el principal proveedor económico, tiene hermanos. Él se encarga de hacer todos los quehaceres del hogar porque su mamá tiene un problema en la cadera.

Menciona que la relación con su madre es muy buena, siente mucha confianza y libertad al hablar de temas que tengan que ver con su sexualidad y de cualquier otro tema.

Tiene dos grupos de amigos: amigos del trabajo y de la universidad, cuenta con ambos.

Empezó a jugar videojuegos a la edad de 12 años, le dedica 5 horas diarias a su diversión personal y 5 horas semanales al salir con sus amigos. Suele jugar en su trabajo alrededor de una hora y en casa todas las noches de 9:00 p.m. a 01:00 a.m. Su tiempo de juego aumento porque su trabajo de actual le da más tiempo libre.

No ha sufrido cambios en su convivencia porque divide bien sus tiempos y además cuando sale con amigos no le gusta agarrar su celular. A sufrido cambios en el ámbito laboral ya que a veces se retrasa en sus responsabilidades por ponerse a jugar.

La relación con su familia es mala ya que tiene algunos problemas con sus hermanos por su orientación sexual y utilizan el que le gusten los videojuegos para empezar a discutir con él, esto no le importa mucho porque su madre ya lo ha aceptado y es lo más importante para él.

Se le pidió que relatara un día de su fin de semana y un día entre semana, en ambos días juega videojuegos.

Esta persona resulto ser muy sociable en comparación de las otras.

ENTREVISTA I4

ERIC ABDAD RESUMEN

Hombre de 35 años de edad, divorciado, forma parte de una familia nuclear de nivel económico medio, trabaja como docente y vive en Querétaro.

Percibe un ingreso mensual de \$22,000 pesos trabajando doce horas de lunes a viernes, gasta \$1,000 pesos en videojuegos al mes, \$3,000 pesos en salir con su hijo y \$2,000 pesos en comida.

Actualmente vive solo, el hace los quehaceres y ve a su hijo los fines de semana.

Menciona que la relación con su familia es mala desde que se fue a vivir por su cuenta, decidió dejar de ir a eventos familiares al no saber cómo tratar con su familia debido a la distancia que se generó al divorciarse, al no frecuentarlos y cambiarse de casa. Convive con su hijo de 17 años los fines de semana y solo salen a comer y juegan videojuegos ya que a ambos les gustan.

No tiene amigos cercanos y no cuenta con ellos.

Le gusta jugar porque se estresa mucho en el día y el jugar lo tranquiliza Empezó a jugar videojuegos a la edad de 17 años, les dedica 5 horas a los videojuegos y suele tener citas

una vez a la semana alrededor de 4 horas. Su tiempo de juego disminuyó a la mitad desde que me divorcié y conseguí otro trabajo.

Menciona que los videojuegos han afectado su vida ya que fueron una de las causas de su divorcio porque no prestaba suficiente atención a su esposa e hijo, dejó de hacer actividades sociales y familiares para poder jugar más tiempo, no sabe si está deprimido o solo está triste gracias a esta situación con su familia y nunca ha tenido problemas financieros por videojuegos.

Se le pidió que relatara un día de su fin de semana, un día entre semana, un día libre y un día libre con su familia, en los 4 días menciona que juega.

Me sorprendió que fuera al taller de su padre en los días libres ya que dice que se lleva mal con su familia por lo incómodo que se siente y al preguntarle por su padre sorprendentemente se lleva muy bien porque si se sintiera incómodo no iría haciéndolo su única excepción es cuando a sus familiares.

ENTREVISTA 15

ESTHER RESUMEN

Mujer de 38 años de edad, forma parte de una familia nuclear de nivel económico medio, trabaja como empleada y vive en Querétaro.

Percibe un ingreso mensual de \$25,000 pesos trabajando en una escuela 8 horas de lunes a viernes, vendiendo productos por catálogo y su auto afiliado a Uber, gasta \$1,000 pesos al mes en videojuegos, \$4,000 pesos en comida hecha en casa, restaurantes y comida rápida. Dice no tener tiempo para salir a actividades recreativas.

Actualmente vive con sus dos hijos, ella hace todos los quehaceres. Se lleva mal con la familia de su ex esposo desde que se divorciaron y con su hermano ya que no le gusta que juegue tanto, esto le molesta por lo único que su hermano viene a verla, pero suele enojarse y dejarle de hablar a sus familiares cuando le dicen que está mal que juegue. Solo tiene su grupo de amigos del trabajo y cuenta con ellos.

Empezó a jugar videojuegos a los 6 años de edad, le dedica 5 horas a los videojuegos y otras cinco a jugar con sus hijos en el transcurso del día. Juega para distraerse de su día a día, suele jugar en su trabajo a la hora de la comida y en pequeños lapsos de tiempo de 10:00 a.m. a 12:00 p.m. y en su casa de 5 p.m. a 8 p.m.

Los videojuegos han hecho que descuide un poco sus labores de limpieza, también juega en su hora de comida, dejó de hacer actividades como natación o salir con sus amigos desde que tuvo a sus hijos y su tiempo de juego también disminuyó desde entonces.

Se le pidió que relatara un día de su fin de semana, un día entre semana, un día libre y un día libre con su familia.

En los dos primeros días dice jugar y también dice que no tiene días libres por que sus hijos la mantienen ocupada pero siempre juega cada vez que tiene un tiempo.

ENTREVISTA 16

JORGE RESUMEN

Hombre de 30 años de edad, casado, forma parte de una familia nuclear de nivel económico medio, trabaja como nutriólogo y vive en Puebla.

Percibe un ingreso mensual de \$15,000 pesos trabajando 9 horas diarias, gasta \$600 pesos al mes en videojuegos, \$2,000 pesos en actividades recreativas y \$5,000 pesos en alimentación.

Actualmente vive solo, la relación con su esposa relación es mala, él se ocupa de los quehaceres.

Dice que hay libertad en su familia pero que no es mucho de hablar de sus problemas porque siente que el solo puede resolverlos.

Menciona que la relación con su familia es problemática porque tuvieron que hacerle una intervención, la cual surgió porque su esposa no sentía que le brindara la suficiente atención y esta decidió contactarse con sus padres y así termino jugando menos. Debido a esto presento molestias a que se metieran con sus pasatiempos y actividades y decidió ignorarlos cada vez que tocaban el tema.

No tiene amigos cercanos, solo compañeros de trabajo porque no es muy sociable, los únicos "amigos" que cree tener son las personas con las que juega ya que suelen hablar de sus problemas y darse consejos.

Empezó a jugar a los 16 años de edad, le dedica 6 horas a su diversión, juega de 10:00 p.m. a 02:00 a.m., también suele jugar en sus ratos libres en el trabajo alrededor de una hora.

Los videojuegos no afectan sus actividades laborales, pero si ha sufrido cambios de convivencia con su familia ya que llegaron a preocuparse por el tiempo que le dedicaba a los videojuegos, llamándolo adicto desde entonces su tiempo de juego disminuyo un 45% (3:45 horas) ya que antes solía jugar 8 horas diarias.

Se le pidió que relatara un día de su fin de semana, un día entre semana, un día familiar y un día libre, en los tres días menciona que juega por las noches. Solo en el día familiar no dijo nada de videojuegos.

Me causo curiosidad que no dijera que los videojuegos hicieron que se separa de su esposa, esta persona no lo tomo así si no que el hecho de que se metieran con sus actividades e intereses lo hizo enfadar a tal grado que termino viviendo por su cuenta.

ENTREVISTA I7

MONTSERRAT RESUMEN

Mujer de 27 años de edad, forma parte de una familia monoparental de nivel económico medio, es trabajadora social y vive en Querétaro.

Percibe un ingreso mensual de \$13,000 pesos trabajando 7 horas y media de lunes a viernes, gasta \$100 pesos en videojuegos al mes, \$500 pesos en actividades recreativas y \$4,000 pesos en alimentación.

Actualmente vive con su novio, ella es la proveedora y su novio hace los quehaceres.

Menciona que su relación con su madre es buena, la visita tres veces a la semana durante dos horas.

Tiene dos grupos de amigos, los del trabajo y los de la prepa, cuenta con ambos.

Empezó a jugar videojuegos a la edad de 12 años, le dedica 6 horas diarias a jugar videojuegos en las noches de 9:00 p.m. a 2:00 a.m. y cuando tiene una hora libre en el trabajo. Cuenta que aumento su tiempo de juego porque aumento su tiempo libre en su

trabajo. También me cuenta que gasto dinero que tenía para pagar un préstamo y se compró un mando nuevo.

Dice haber sufrido cambios en su convivencia familiar porque prefiere quedarse a jugar en vez de ir a una comida familiar o cuando no tiene dinero para salir con sus amigos lo usa a forma de excusa y le es más fácil tomar la decisión de quedarse en casa jugando por estas razones disminuyo sus salidas a comer con amigos y familiares.

La relación con su familia es llevadera porque solo va a visitarlos cuando realmente quiere verlos o tiene ganas, esto pasa porque ella es la que provee en su casa.

Se le pidió que relatara un día de su fin de semana, un día entre semana, un día libre y un día libre con su familia. Solo juega entre semana y el fin de semana. Los fines de semana son sus días libres.

ENTREVISTA I8

RUTH

Mujer de 31 años de edad, forma parte de una familia extensa de nivel económico medio, soltera, es enfermera y vive en Querétaro.

Percibe un ingreso mensual de \$15,000 trabajando 8 horas en el turno nocturno, no gasta en videojuegos, en actividades recreativas \$500 y en comida \$3,000, dice que por los horarios de su trabajo no le da tiempo de salir con su hija y amigos.

Actualmente vive con su madre, hermanas menores y su hija de 9 años, atiende a su hija y da cierta cantidad de dinero para el mantenimiento de la casa.

Menciona que la relación con su familia es porque tiene algunos resentimientos con su madre, pero se toleran, también dice tener conflictos con sus hermanas porque toman sus cosas sin permiso y no las cuidan.

Tiene su grupo de amigos de la preparatoria y cuenta con ellos, aunque salen muy poco. Empezó a jugar videojuegos a la edad de 8 años, dedica de 5 a 3 horas cada 2 días y normalmente juega de 10:00 a.m. a 2:00 p.m. Su tiempo de juego disminuyo mucho desde que tuvo a su hija y entro a trabajar.

Ha tenido cambios en la relación por su padre, pero no por jugar, dejo de ir a reuniones familiares o con sus amigos porque prefería jugar un momento ya que ya no tiene tiempo y llega cansada la mayoría de las veces.

Se le pidió que relatara un día de su fin de semana, un día entre semana, un día libre y un día libre con su familia.

Juega los fines de semana y entre semana cuando tiene tiempo y no sale mucho con su familia por sus horarios de trabajo.

ENTREVISTA I9

ISABEL (UTENA) RESUMEN

Mujer de 33 años de edad, forma parte de una familia monoparental de nivel económico medio, soltera, es comerciante y vive en Tabasco.

Percibe un ingreso mensual de \$10,000 pesos al mes trabajando 12 horas diarias ya que es un negocio familiar, gasta en videojuegos de \$400 pesos, en actividades recreativas \$1,500 pesos y en comida \$5000 pesos.

Actualmente se encuentra viviendo con su madre y sus responsabilidades son pagar el cable, hacer limpieza, las compras y encargarse de sus mascotas.

Se lleva muy bien con su madre le tiene mucha confianza y gracias a eso hay libertad de expresión en su casa y si llega a haber una discusión se les pasa muy rápido el enojo.

Tiene 3 grupos de amigos: su hermana, su amiga de la universidad con al cual se reúne una vez al mes y sus amigos en línea con los cuales juega y habla en línea.

Empezó a jugar videojuegos a los 6 años de edad, les dedica 3 horas y media a los videojuegos y lo hace en un horario de 9:00 p.m. a 01:00 a.m., a actividades recreativas le dedica 6 horas. Su tiempo de juego disminuyo ya que tenía más tiempo antes y ahora que ayuda en su negocio no tiene mucho tiempo. Le parece gracioso que alguien le diga que gasta mucho tiempo en jugar videojuegos ya que es un gusto que ella tiene y es un medio de diversión y escape de su vida diaria.

Menciona que los videojuegos llegaron a afectar un poco su vida en la universidad ya que no asistía a fiestas y se quedaba a jugar con algunos amigos en casa, después de la universidad dejo de verlos y se hizo más responsable con sus actividades. También afectaron su trabajo y la relación con su mamá porque jugaba en horas de trabajo y no ponía la suficiente atención a los clientes.

Se le pidió que relatara un día de su fin de semana, un día entre semana, un día familiar y un día libre, en los tres días menciona que juega por las noches (en un día libre en ratos). Solo en el día familiar no dijo algo sobre de videojuegos.

ENTREVISTA I10

CARLOS (ZERVER) RESUMEN

Hombre de 36 años de edad, casado, forma parte de una familia nuclear de nivel económico medio, trabaja de administrador de herramientas de monitoreo y vive en Ciudad de México.

Percibe un ingreso mensual de \$20,000 pesos trabajando 7 horas diarias de lunes a viernes, no gasta en videojuegos, gasta \$4,150 pesos y en actividades recreativas \$150 pesos.

Su familia vive en otro estado y en estos momentos no se encuentra viviendo con su esposa e hija, pero cuando están ambos las responsabilidades en el hogar son compartidas,

La relación con su familia es muy buena y si se llega a presentar algo tratan de solucionarlo de la mejor forma posible, también menciona que hay libertad de expresión en su casa porque siempre que alguien da su opinión se le escucha sin interrupciones.

Tiene un grupo de amigos en su trabajo, pero solo sale ocasionalmente con ellos y no se considera una persona sociable, por lo mismo no ha notado cambios en su convivencia en relaciones personales y familiares.

Empezó a videojuegos a la edad de 8 años, ahora solo juega con su celular porque lleva sus juegos a todos lados, se dedica 2 horas diarias de su descanso del trabajo a jugar y por las noches suele jugar en un horario de 10:00 p.m. a 01:00 a.m. de lunes a viernes (3 horas) y los fines de semana de 12:00 a.m. a 4:00 a.m. Su tiempo de juego aumento 2 horas ya que en su anterior trabajo no podía jugar en su horario de comida.

Los videojuegos no han afectado sus actividades laborales, familiares ni personales. Su reacción con la gente que critica sus actividades es bastante calmada. Lo más cercano que ha tenido a un conflicto son comentarios de su esposa diciendo que “le ponía demasiada atención al juego y no a ella” en un tono de broma.

Se le pidió que relatara un día de su fin de semana, un día entre semana, un día familiar y un día libre, en los tres días menciona que juega por las noches. Solo en el día familiar no dijo nada sobre videojuegos.