



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE TRABAJO SOCIAL

TEMA:

“Uso de videojuegos y redes sociales de los estudiantes universitarios”

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

AUTOR:

ACOSTA CORDOVA, DAVID MARCELO

TUTOR:

Dra. Eulalia Pino Loza

Ambato – Ecuador

2022

Aprobación del Tutor

En calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular titulado: **“USO DE VIDEOJUEGOS Y REDES SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS”**, del Sr. **ACOSTA CORDOVA DAVID MARCELO**, egresado de la Carrera de Trabajo Social de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Ambato, certifico que dicho trabajo se encuentra concluido y reúne los requisitos necesarios para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Grado que el H. Consejo Directivo de la Facultad designe.



Firmado electrónicamente por:

**EULALIA
DOLORES PINO**

Dra. Eulalia Pino Loza

TUTORA

Autoría del trabajo de titulación

Acosta Cordova David Marcelo, egresado de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, carrera Trabajo Social, libre y voluntariamente declaro que la responsabilidad de los comentarios, críticas y opiniones realizadas en la presente Tesis titulada: **“Uso de videojuegos y redes sociales de los estudiantes universitarios”**, corresponde exclusivamente a mi persona a excepción de las citas bibliográficas, y la propiedad intelectual de la misma pertenece a la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, 21 de enero del 2022



Acosta Cordova David Marcelo

CC.1805126719

Autor

Derechos del Autor

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de esta Tesis o parte de ella un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución. Cedo los Derechos en línea patrimoniales de mi Tesis, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, 21 de enero del 2022



Acosta Cordova David Marcelo

CC.1805126719

Autor

Aprobación del Tribunal de grado

Los miembros del tribunal de grado APRUEBAN el Trabajo de Investigación sobre el tema: **“Uso de videojuegos y redes sociales de los estudiantes universitarios”**, presentado por el señor Acosta Cordova David Marcelo, de conformidad con el reglamento de Graduación Para Obtener el Título Terminal de Tercer Nivel de la UTA.

Ambato, ...de....del 2022

Para constancia firman:

Presidente del Tribunal

Miembro del Tribunal

Miembro del Tribunal

Dedicatoria

A MI MADRE, porque sin ser perfecta me ha enseñado el amor y los valores básicos necesarios para poder encaminar mi vida acorde a mis creencias y mi valor como persona, gracias, madre por hacer lo posible para apoyarme no con dinero, pero si con amor y cariño y eso lo aprecio mucho.

A José Luis Porras, mi mejor amigo por esos años de amistad, por toda la ayuda que me has brindado, el apoyo en mis momentos más difíciles, gracias por ser mi confidente, mejor amigo y la persona con la que he compartido muchos de los momentos más felices de mi vida

A Gissela Munive, mi mejor amiga en la Universidad quien diría que pasaríamos de conocidos a tener un lazo de verdadera y sincera amistad, donde a pesar de las peleas o errores que hemos cometido, hemos encontrado el valor en nosotros para ser sinceros y mantener una amistad reciproca que muy difícilmente se encuentra estos días, gracias por todos sus consejos y el apoyo emocional que me ha brindado, si he llegado tan lejos ahora es en gran parte a su ayuda y la de su familia.

A Nahomi Molina, recientemente mi novia y la persona con la que durante tantos años hemos compartido y vivido juntos momentos inolvidables, las salidas al desayuno, los almuerzos después de prácticas, las salidas al cine, la convención, tantos momentos alegres.... y también hemos compartido esos momentos difíciles e íntimos donde el uno al otro sin darnos cuenta hemos sostenido nuestros corazones y nos hemos levantado para recorrer este camino juntos, agradezco a la vida el tener a una persona tan increíble a mi lado, gracias....

Sin su apoyo nunca hubiera logrado cumplir este objetivo en mi vida mil gracias de verdad.....

Agradecimiento

A mis amigos **Viviana, Juan, Deia, Jimson**, la amistad y apoyo que me han ofrecido es única y muy valiosa para mí, que sería yo sin todo el conocimiento y experiencia de mi gran amiga **Viviana** que me ha permitido ver más allá de lo común y ser más empático, gracias, **Juan** por tu sinceridad eres una persona con un gran valor y potencial, gracias **Deia** por esa amistad y sinceridad que demuestra con sus palabras y acciones sin duda sus cuestionamientos han abierto mis ojos a nuevas realidades, gracias por eso, que decirte a ti **Jimson** tanto que hemos realizado y compartido, tu forma única de ser y la sinceridad de cada una de tus palabras han permitido que podamos llevarnos tan bien y comprender muchas cosas, gracias por todo.

Me faltan líneas para expresar mi agradecimiento a todas esas personas que he conocido en mi trayecto universitario y me han brindado su amistad, por nombrar algunos que puedo recordar este momento: **Sandy, Gissela, Carolina, Samantha, Elvis, Iris, Liseth, Dayana** y a muchas más personas que han marcado una huella en esta etapa de mi vida, les deseo mucho éxito y amor en su futuro profesional y personal.

A la **DIBU, Dirección de Bienestar Universitario**, y la Dra. Sara Guadalupe, gracias por brindarme la oportunidad de demostrar mis capacidades y conocimientos, sin su atención jamás hubiera llegado tan lejos.

Al **IFTH, Instituto de Fomento al Talento Humano**, por creer en mí y brindar las facilidades económicas para atravesar esta etapa universitaria.

A la **UTA**, en especial a la profe **Anita Espín**, por abrir las puertas del conocimiento y mostrar dedicación y atención en mí, a la profe **Maribel Campoverde**, su calidad de ser humano y presión es lo que hoy me ha permitido llegar a donde estoy, a la profe **Teresita** y la **Inge Lorenita**, sus valiosos conocimientos y experiencia han aportado en gran manera a mi vida.

A. PÁGINAS PRELIMINARES

Aprobación del Tutor	ii
Autoría del trabajo de titulación	iii
Derechos del Autor.....	iv
Aprobación del Tribunal de grado	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento	vii
Índice general de contenidos	viii
Índice de Tablas	x
Índice de Gráficos	x
Índice de Ilustraciones	x
Resumen Ejecutivo.....	xii
Abstract.....	xiii

Índice general de contenidos

B. CONTENIDOS

CAPITULO I. MARCO TEORICO.....	1
1.1 Antecedentes investigativos	1
Situación problemática.....	1
Justificación.....	5
Problema científico	5
Delimitación del problema.....	6
Identificación de la línea de investigación	6
Investigaciones previas	7

Desarrollo teórico.....	12
1.2 Objetivos	41
Objetivo general.....	41
Objetivos específicos	41
CAPITULO II. METODOLOGÍA.....	43
2.1 Materiales e instrumentos.....	43
2.2 Métodos	48
CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	53
3.1 Análisis y discusión de los resultados	53
3.2 Discusión	89
CAPITULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	91
4.1 Conclusiones	91
4.2 Recomendaciones	93

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias bibliográficas.....	94
Anexos	103
Árbol de Problemas.....	103
Organizador gráfico de la variable independiente	104
Organizador gráfico de la variable dependiente.....	105
Matriz de operacionalización de la variable independiente: redes sociales.....	106
Matriz de operacionalización de la variable dependiente: videojuegos.....	108
Propuesta.....	110
Manual Uso Seguro de Videojuegos.....	112

Índice de Tablas

Tabla 1.-Esquema de Recolección de Datos	44
Tabla 2.- Estructura para el procesamiento y análisis de datos.....	45
Tabla 3.-Objeto de observación	46
Tabla 4.- Recolección de Datos	47
Tabla 5.- Población	52
Tabla 6.- Selección de Población	52
Tabla 7.- Análisis categorial de las historias de vida	67

Índice de Gráficos

Imagen 1. Mapa de Red	13
Imagen 2.- Investigación biográfica.....	50

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1 Portada del manual.....	112
Ilustración 2 Índice del manual	113
Ilustración 3 Qué son los videojuegos	114
Ilustración 4 Como afecta el videojuego a nivel familiar	115
Ilustración 5 De afición a adicción.....	116
Ilustración 6 Tabla de clasificación de videojuegos	117
Ilustración 7 Tabla de clasificación de videojuegos 2	118
Ilustración 8 Descriptores de contenido	119
Ilustración 9 Importancia de la comunicación familiar.....	120

Ilustración 10 ¿Qué podemos hacer?	121
Ilustración 11 Recomendaciones.....	122
Ilustración 12 Bibliografía	123
Ilustración 13 Contraportada.....	124

Resumen Ejecutivo

En la actualidad el uso de videojuegos en la población ha ido en incremento cambiando así desde el apartado tecnológico y social las formas de interacción del individuo en sus redes sociales, presentándose dudas y falta de atención respecto a cómo el videojuego se encuentra involucrado en las rutinas e identidad del individuo, por lo que desde Trabajo Social es importante abordar estos cambios desde una visión holística que permita describir como el videojuego pasa de ser un medio de entretenimiento a un proceso de cambio cultural que está inmerso en los medios de actuación y desarrollo del individuo, siempre evolucionando y generando tanto oportunidades como problemas relacionados al uso del videojuego.

Palabras clave: Redes Sociales, Videojuegos, Cultura, Individuo, Red primaria, Red secundaria.

Abstract

Currently, the use of video games in the population has been increasing, changing the ways of interaction of the individual in their social networks from a technological and social point of view, presenting doubts and lack of attention regarding how the video game is involved in the routines and identity of the individual, so from Social Work it is important to address these changes from a holistic view that allows describing how the video game goes from being a means of entertainment to a process of cultural change that is immersed in the means of action and development of the individual, always evolving and generating both opportunities and problems related to the use of the video game.

Keywords: Social Networks, Video Games, Culture, Individual, Primary Network, Secondary Network.

CAPITULO I. MARCO TEORICO

1.1 Antecedentes investigativos

Situación problemática

Los videojuegos tienen un alcance de 2,3 mil millones de jugadores alrededor del mundo, y 234 millones de estos se encuentran hoy en América Latina. Muchos de ellos seguirán jugando para liberarse del estrés, pero la motivación para jugar es un fenómeno socioeconómico que es capaz de motivar a masas de diversos estratos sociales y edades, comparable con el del deporte (Banco Interamericano de Desarrollo, 2019, pág. 9).

Con respecto a la fuerza de trabajo y los empleados, se estima como frente a la pandemia ocasionada por el virus del Covid -19, las empresas han tenido que reacondicionar puestos de trabajo optando por alternativas como el teletrabajo que permitan hacer frente a los modelos sociales a los que se deben adaptar frente a la emergencia sanitaria, encontrando en ello excepciones como la industria de los videojuegos que si bien a nivel técnico existen retrasos en su desarrollo, a nivel de ventas estas gozan de una salud nunca antes vista, donde el desempleo, las cuarentenas obligatorias y demás restricciones no impactan en el volumen de ventas que para el año 2020 tiene un crecimiento del 37% con tendencias hacia un crecimiento anual (ManpowerGroup, 2020).

El pasado 2018, los esports tuvieron una audiencia de 380 millones de personas. Según las estimaciones de Newzoo, habrá un total de 512 millones de personas consumiendo deportes electrónicos en 2021, lo que significaría un aumento del 14,4% con respecto al 2018. En cuanto a facturación, el sector produjo un total de 1600 millones de dólares el

pasado 2018. De nuevo, las estimaciones prevén un aumento de la facturación, llegando a un total de 3.035 millones de dólares de beneficios en 2021, lo que supondría un crecimiento del 27.4% con respecto al 2018 (Cristófol, Martínez, Román, & Cristófol, 2020, pág. 199).

Los videojuegos y su industria son parte de los procesos sociales que conforman nuestras sociedades. La reflexión sobre estos productos culturales significa también repensar la sociedad. El sentido último de generar una reflexión sobre los videojuegos no puede quedarse en un mero ejercicio académico o limitado a la esfera de la teorización: su proyección debiera ser práctica con el fin de incidir en la sociedad para transformarla y vincular este producto cultural con los problemas y desafíos del conjunto de la sociedad (Rodríguez R. , 2016, pág. 25).

El videojuego recoge ese universo simbólico de la sociedad, perpetuándolo y limitándolo. Desgranar su esencia, mensajes, dinámicas, contribuyen de manera cualitativa a una mejor comprensión de nosotros mismos y cómo nos proyectamos en nuestras creaciones digitales. Su carácter transversal, mutable, en constante actualización, lo ha convertido en un “ser” permeable que copa cada vez mayor protagonismo en las agendas políticas, económicas, culturales o educativas, de diferentes actores nacionales, regionales, ONG u otro tipo de organismos. Se ha “ganado” un privilegiado posicionamiento público, que está eliminando (o al menos dejando en segundo plano) los estereotipos y clichés violentos y aditivos que antaño eran su primera señal de identificación ante el gran público (Cantano & Ramos, 2020, pág. 2).

Después de que la OMS en 2021 anunciara el integrar a la adicción por videojuegos como un trastorno mental dentro de la nueva entrega del libro de Clasificación Internacional de Enfermedades, CIE, meses después inicia el estudio del primer caso clínico de un menor español que permaneció hospitalizado debido a una adicción al videojuego Fornite y que permitió evidenciar los cambios en el entorno familiar, escolar, social y desvinculación de las rutinas que permite advertir sobre la necesidad de tener herramientas de evaluación para estos casos (El Nacional, 2021).

Los videojuegos son parte del medio de la globalización y es por ende importante entender que América latina se encuentra dentro de ello, no solo en el aspecto de consumo sino también en el de producción con desarrolladores de videojuegos que desde hace apenas dos décadas han incursionado dentro de esta industria y cuyas proyecciones apuntan a que el videojuego sea el medio de entretenimiento más grande del siglo XXI (Wong, 2021).

En México, por ejemplo:

Las ventas de videojuegos ascendieron a 1.317 millones de dólares en el año 2019 y han aumentado de año en año durante la última década. Al contrario que en muchos otros sectores, la COVID-19 ha tenido un impacto positivo en las ventas de esta industria (Torres M. , 2020, pág. 1).

A pesar de sus alcances mundiales, esta condición cosmopolita fortalece redes al interior de cada localidad en cada país, posibilitando comunidades de jugadores que tendrán como temática única el consumo de videojuegos. Así, se multiplicarán las ventas de consolas y videojuegos on-line, fortaleciendo comunidades locales de individuos que compartan el mismo culto por la tecnología (Jerjes, 2010, pág. 59).

México fue el país líder en el mercado latinoamericano de los videojuegos en 2020. La industria de los videojuegos en México generó una facturación de 1.901 millones de dólares estadounidenses. Brasil, por su parte, se posicionó en segundo lugar con ingresos superiores a los 1.750 millones de dólares, seguido por Argentina, con 507 millones, encontrando a Ecuador séptimo con 86 millones de ingresos (Burgueño, 2021, pág. 1).

En el caso de Ecuador el ministro de Cultura y Patrimonio en una entrevista realizada por diario del telégrafo decía:

Uno de los medios que el Gobierno busca para dar un impulso a la economía creativa es el de crear un canal que permita incentivar la producción de videojuegos, es por ello que se estima invertir 10 mil dólares a cada uno de los 10 beneficiarios de esta iniciativa que servirán como capitales no reembolsables para que el desarrollador pueda aprovecharlo en su creación y así lograr entrar a este medio de desarrollo y producción de entretenimiento (El Telégrafo, 2021).

En el lado del usuario y consumidor el crecimiento en el uso e importancia que se le da a los videojuegos en nuestro país se hace evidente, ya que en una entrevista realizada a Francis Ribadeneira de 22 años, un jugador recurrente de “League of Legends” (LoL), explica como las competencias de videojuegos se hacen cada vez más presentes y el nivel de los jugadores va en aumento, demostrando como en el país existe una mayor apropiación cultural del videojuego (Calvopiña, 2020).

De la misma forma el ministro de telecomunicaciones en una entrevista por Diario expreso decía:

Hechos como la pandemia y posterior cuarentena han provocado que el consumo de internet se incremente en aproximadamente un 60%, lo que ha generado problemas de estabilidad en la conectividad, enfatizando en que el recurso de internet es un servicio que tiene sus limitaciones por lo que la ciudadanía debe utilizarlo de manera responsable con el fin de que este servicio cubra atención prioritaria como educación, salud, teletrabajo, producción y alimentación, esto en vista de que análisis posteriores han demostrado que del 60% de incremento en el consumo, solo el 15% es por actividades varias, mientras que el restante 45% corresponde a un uso exclusivo en videojuegos online, lo que crea una saturación de la red (Torres, 2020).

Justificación

El proyecto de investigación toma relevancia desde el enfoque de Trabajo Social debido a la necesidad, desde la academia, de aportar con conceptos teóricos y experiencias narrativas que permitan explicar como el uso de videojuegos es capaz de intervenir en nuestras relaciones sociales y cambiar pensamientos y conciencias que se evidencia en la transformación de conductas, actuaciones, patrones o hábitos de comportamiento, desde la concepción de videojuego no como una herramienta más de distracción o entretenimiento, sino como un elemento de convivencia virtual y social capaz de acercar al individuo a nuevas formas de interacción donde se ven inmersos los valores de moral y ética con dinámicas que van cambiando y adaptándose a las nuevas realidades de la sociedad.

Para la población es importante dar un acercamiento al videojuego desde la perspectiva de la realidad social en Ecuador, con el fin de entender como los discursos narrativos o experiencias presentes en el videojuego son capaces de influir en los individuos al punto de establecer lazos y comunidades de videojugadores, que a través de medios virtuales, digitales o presenciales, van adoptando rasgos identitarios que se ven presentes en sus redes de interacción social más inmediatas como amigos o familiares.

Problema científico

¿Cómo han cambiado las formas de interacción social debido al creciente uso de los videojuegos?

Delimitación del problema

De Contenido:

- CAMPO: Social
- ÁREA: Ciencias Sociales
- ASPECTO: Uso de videojuegos

Espacial:

- PROVINCIA: Tungurahua
- CANTÓN: Ambato
- CIUDAD: Ambato
- ÁREA: Urbana
- LUGAR: Universidad Técnica de Ambato

Temporal:

Octubre 2021 – Enero 2022

Unidades de observación:

Estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales

Identificación de la línea de investigación

Investigaciones previas

Como mencionan (Pereira & Alonzo, 2017) en su artículo “Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos” busca a través de una metodología cualitativa dar forma a una concepción de videojuegos que responda a los estudios culturales, narrativos, lúdicos y semióticos que representan la realidad actual llegando a concluir desde la revisión bibliográfica el cómo se ven aspectos que definen el videojuego dentro de una práctica social contextualizada en un tiempo y espacio determinados, que es capaz de transmitir significados por lo que ha pasado de ser de una forma de entretenimiento a considerarse un medio digital capaz de transmitir experiencias narrativas y lúdicas constituyéndose así en un campo de estudio con sus propias problemáticas.

Aclarar este primer punto es importante ya que nos permite un acercamiento a como el videojuego ha traspasado los límites de considerarse solo una forma de entretenimiento a ser considerado un agente narrativo y practico dentro de la cultura y los movimientos sociales, esto debido a la posibilidad que tiene de transmitir experiencias más cercanas e interactivas al individuo y los modos de pensar del mismo, aclarando de forma directa que los videojuegos al entrar dentro de un campo de estudio como variable merece la pena ser estudiada frente a las problemáticas sociales que se relacionan de forma directa o indirecta con su uso en donde las ciencia sociales y la psicología pueden permitir abordar de manera profunda la estructura y relación entre individuo y videojuegos.

En el artículo realizado por (Buiza, y otros, 2017), con el tema “Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas”, se realiza un estudio cualitativo y

cuantitativo que tiene como objetivo encontrar la afectación a nivel neurológico y psicosocial del uso de los videojuegos encontrando como existen patrones beneficiosos y perjudiciales que se crean alrededor del uso de videojuegos que dependen del uso moderado o del abuso o adicción que se produzca con los videojuegos y de factores previos como la buena o pobre salud psicosocial.

Esta investigación resulta necesaria para el tema de grado debido a que nos permite entender que el individuo como un ser social está constantemente interactuando en su entorno de diferentes formas, es así que agregar la variable uso de videojuegos dentro de ese entorno crea una disruptiva en sus dinámicas de actuación que como consecuencia hace que este individuo dependiendo de su salud psicosocial entre en una fase de adicción al videojuego caracterizado por un crecimiento progresivo del tiempo que dedica al mismo o por el contrario se defina como una gran usuario que disfruta con los videojuegos y le permiten beneficios a nivel cognitivo y visual-espacial.

Por su parte los autores (Rivera & Torres, 2018), en su artículo “Videojuegos y habilidades del pensamiento”, realizan una investigación bibliográfica cualitativa, que por objetivo tiene encontrar las diferencias de aprendizajes que desarrollan los video jugadores y como están son aplicadas en el ámbito educativo encontrando como los videojuegos son capaces de generar un aprendizaje significativo que a la vez debe ser controlado y medido por los padres o tutores con el fin de evitar que estas potencialidades caigan en adicciones o sedentarismo.

Es interesantes este artículo ya que nos acerca a entender la necesidad de que padres y familiares controlen el uso adecuado de los videojuegos con la implicación de que dentro de las redes sociales del individuo el hacer uso de videojuegos puede cambiar estas dinámicas por tanto es necesaria la supervisión con el fin de aprovechar el potencial inmerso allí y evitar los problemas ligados a su uso excesivo.

Según el autor (Sandoval, 2020), en el artículo “Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente?”, que realiza una sistematización cualitativa de información acerca del uso de videojuegos estudiando como dentro del desarrollo de las personas existe una contraposición entre el videojuego como una problemática y los estudios que respaldan al videojuego en el tratamiento de diferentes trastornos, dando relevancia a cómo mientras los individuos tengan un acercamiento a edad más temprana al videojuego, es más posible que este factor se perpetúe a futuro en el tiempo de ocio y recreación del individuo.

Esta investigación es importante para el tema de grado debido a que nos pone en contexto como todavía a día de hoy existen diferencias de resultados entre considerar o no al videojuego como algo que afecta al individuo teniendo en consideración que lo más importante es destacar que dentro de las redes primarias de interacción del individuo encontramos que agregar un uso de videojuegos a edad temprana hará que el mismo perpetúe esta condición a lo largo de su vida y en las siguientes etapas de su desarrollo.

En el estudio de (González & Igartua, 2018) titulado “¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones”, expone cómo a través de una escala de motivos para jugar videojuegos adaptada al idioma español, utiliza un enfoque cuantitativo que demuestra como existen rasgos de personalidad que pueden ser evidenciados en la forma en que el individuo interactúa con el videojuego encontrando como la variable socioemocional está relacionada a la frecuencia de juegos que utiliza el individuo en fines de semana, mientras que rasgos como la agresividad física y verbal están más relacionadas a factores de competencia y desafío.

El interés de este estudio está en reflejar la forma en que el videojuego puede ser utilizado como un instrumento para determinar en base a su uso un estudio del individuo y sus patrones de conducta y comportamiento aprendidos en entornos

sociales ya sea desde la familia hablando de redes sociales primarias o desde instituciones como la universidad si hablamos de redes sociales secundarias de actuación.

En el artículo publicado por (Pérez & Gómez, 2016) “La transmisión de valores y responsabilidad social a partir de los videojuegos”, que hace uso de una metodología cualitativa, estudia la relación entre videojuegos y gamificación analizando como el videojuego puede ser un instrumentos de aprendizaje en la red social educativa del individuo determinando que no para todas las situaciones y personas es posible usar este instrumento de forma efectiva ya que depende de factores como la actividad, calidad, contexto entre otras pero que sabiendo controlar el contexto espacio y tiempo de las actividades los videojuegos pueden considerarse una herramienta eficaz en el proceso de aprendizaje.

La importancia de este tema para la presente investigación está en demostrar como el videojuego fuera del debate entre si es beneficioso o no para el individuo, deja claro que en la red educativa puede considerarse una herramienta capaz de transmitir valores y formas de pensar en los individuos que en este caso resultan en un beneficio y nos permiten plantear desde la oposición cuales son los contextos en los que esta perspectiva cambia y la falta de control repercute en estas herramientas transformándolas en potenciadores de conductas poco sanas para la red social del individuo.

Respecto al uso de videojuegos en estudiantes universitarios (Chacón, y otros, 2017) en su artículo “Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en universitarios Un modelo de regresión” estudia desde la metodología cuantitativa si el uso excesivo de videojuegos puede afectar de forma negativa el rendimiento académico de los estudiantes universitarios tomando para ello una muestra de 490 estudiantes y encontrando que efectivamente el principal factor debido al uso excesivo

de videojuegos que afectaba las notas de los estudiantes universitarios era la falta de autocontrol.

Quedando demostrado en este estudio que los videojuegos en si pueden considerarse como un factor que realza y evidencia las problemáticas sociales e individuales de los individuos, donde el tiempo que se hace uso de videojuegos refleja conductas patológicas del individuo que afectan a sus redes sociales y como en este caso evidencia la falta de autocontrol y la necesidad desde trabajo social de dar importancia al tema de investigación.

Como mencionan (Barón & Losada, 2017) en su artículo “Las relaciones éticas en los videojuegos: desde la perspectiva del hábitus y el sujeto 'jugador'” que bajo una metodología cualitativa estudia las relaciones éticas que se dan entre jugador y videojuego, definiendo así a los videojuegos como objetos y a la vez experiencias dentro de un sistema que tiene sus propias reglas y funcionamiento creando dilemas éticos para el jugador que reflejan el sistema de valores cultura e historia personal de cada sujeto que asume de manera única y personal las consecuencias de sus decisiones donde los videojuegos se representan como un proceso cultural donde los videojugadores crecen y se desarrollan entre mayor experiencias previas tenga.

Esta investigación nos permite desde el punto de vista ético visualizar a los videojuegos como representaciones de experiencias personales que según su género y temática abordan dilemas que enfrentan al jugador a decisiones morales que reflejan el sistema de valores previo que tiene el sujeto por lo que es necesario abordar desde las redes sociales del individuo su desarrollo ético y moral como punto de partida para entender los comportamientos que refleja en su modo de tomar decisiones dentro de un videojuego.

Al respecto de la moral los autores (Melzer & Holl, 2020) en su publicación “Players’ Moral Decisions in Virtual Worlds: Morality in Video Games”, analiza desde un enfoque cualitativo los valores de moral aplicados en los videojuegos y como el comportamiento de los individuos dentro de los entornos virtuales ya sea individuales o sociales están regidos por sistemas de moralidad concluyendo que los videojugadores pese a tomar decisiones de moralidad en un espacio seguro que no corresponde a la realidad o tiene consecuencias en lo real, sus decisiones siguen las convicciones y sistemas de valores que siguen en la vida diaria por lo que un análisis de la psicología de la moral resulta necesario para entender mejor las redes de interacción social que se crean alrededor de estos entornos.

Esta investigación aporta al tema de grado ya que nos describe los patrones de moralidad inmersos en el uso de los videojuegos y una vez más al igual que en los artículos anteriores permite posicionar al videojuego como una variable más a considerar dentro de las redes sociales del individuo, ya que aquí es donde más fácilmente se pueden estudiar y reflejar comportamientos tanto sanos como negativos del desarrollo del individuo que al hacer uso de los videojuegos estos rasgos de comportamiento se ven fortalecidos.

Desarrollo teórico

Redes sociales

A la red social se la define como el nexo entre un grupo de individuos, familia, vecinos, amigos y personas que son capaces de estar cerca y brindar un apoyo a largo plazo ya sea el individuo como unidad o la familia como agrupación teniendo en cuenta esta unidad que existe en lo que es individuo, familia y sociedad (Elkaim, 1995).

Con esta definición de red social se puede decir que los individuos o grupos de personas establecen en sí mismos puentes que permite generar un nivel de comunicación con otros individuos donde hay un intercambio de ideas y una conexión entre sí, estableciendo estos puentes una red que permite vincular las relaciones humanas brindando apoyo a los grupos o individuos que están atravesando eventos que repercuten en su equilibrio o estabilidad (Chadi, 2007).

La red social personal puede constituirse en un registro gráfico a forma de un mapa en el que se integra a todos los individuos con los que se interactúa teniendo para este mapa una división en cuatro unidades como son: la familia, las amistades, las relaciones laborales o escolares y las relaciones comunitarias o de servicio sobre los cuales se integran tres áreas o círculos que va desde el círculo interior, lo íntimo; círculo intermedio, las relaciones personales y círculo externo, donde va los conocidos o relaciones sociales (Sluzki, 1996).

Imagen 1

Mapa de Red propuesto por Sluzki

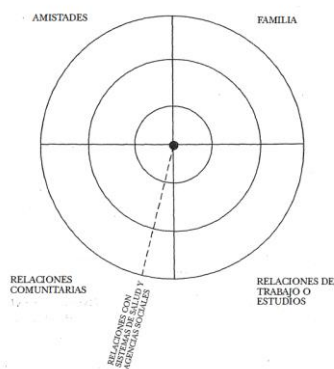


Imagen 1. Mapa de Red

Tomada de (Sluzki, 1996)

La definición de red social por tanto implica un sistema abierto donde los integrantes de grupos tienen una dinámica y forma de relacionarse entre ellos y otros grupos lo

que permite que se potencien los recursos internos y externos que posee estableciendo así niveles de relaciones entre los diferentes individuos que componen estos grupos siendo así las redes sociales en esencia un proceso dinámico que sucede en un tiempo y circunstancias sociales concretas (Orozco, García, & Llanos, 2014).

Grupos primarios, secundarios e institucionales

Entender la división existente en las redes sociales significa también entender el contexto donde están inmersas y por tanto dar un significado a las conductas y los mensajes verbales y no verbales existentes dentro de este contexto al igual que es importante el discurso narrativo de la oración dentro del lugar la conducta y la dinámica de cada red entendiéndolo de manera particular y no generalizada (Chadi, 2007).

De ese modo podemos encontrar que las redes sociales del individuo se clasifican en:

- Primarias.
- Secundarias
- Institucionales

Si usamos de unidad de medición a la familia y partimos de ahí para expandir las redes cercanas del individuo podemos dar una definición de la red primaria, considerándola como el punto mínimo y más cercano en donde el individuo es capaz de interactuar con individuos circundantes (Sluzki, 1996).

Las llamadas redes primarias del individuo se expanden hacia los campos sociales más cercanos donde se producen relaciones que van desde lo cercano inmediato hasta algo

un poco más distante pero igualmente directo, es decir tenemos una relación cara a cara que llega hasta un contacto un poco menos personal (Chadi, 2007).

Se entiende por redes secundarias a todas aquellas que se encuentran en un contexto más alejado de las redes primarias por lo que éstas tienen una menor proximidad al individuo cuyo acercamiento puede ser algo más difuso y generalmente se encuentran externas a la red familiar del individuo (Sluzki, 1996).

Por último, encontramos a las redes institucionales que pueden formar parte integral de las redes secundarias, pero se hallan en una disposición externa a las mismas, es decir que su distancia en relación con el individuo tiende a ser un poco más alejada dándose comúnmente un trato indirecto (Chadi, 2007).

Los redes sociales del individuo se van incluyendo a partir de la familia y del mundo externo a la misma en función del desarrollo de los ciclos devolutivos de la persona, como resultado de la necesidad de integrar nuevos recursos de desarrollo que dentro del entorno familiar el mismo sistema de familia no está capacitado para enseñar o satisfacer requerimientos puntuales del individuo por tanto es aquí que las redes sociales se van ampliando y fortaleciendo en sistemas cada vez más complejos y profesionales (Chadi, 2007).

El estudio de estas redes sociales y sus relaciones permite una mirada al resultado de la dinámica y funciones sociales tanto de individuos de forma personal como de comunidades y grupos de forma social evidenciando la eficiencia de las relaciones y redes que aquí se forman y posicionando al individuo como parte de una totalidad (Chadi, 2007)

Desde una perspectiva ecológica entender las redes sociales del individuo abren paso a sistemas que logran emplear medios de comunicación, resolución de conflictos y negociación que sobrepasan las limitaciones que pueden venir desde los servicios sociales o desde el propio Trabajador Social y generar vínculos sociales flexibles que logran la funcionalidad de los sistemas sociales desde su propia construcción (Villalba, 2004).

Redes sociales primarias

Las redes primarias se definen como la suma de todas las relaciones cercanas que posee un individuo, mismas que él las considera como significativas o que poseen características que los diferencia de lo que él conoce como sociedad Y por tanto en esa particularidad es que establece una relación cercana con otros individuos (Sluzki, 1996).

Frente a todas las relaciones que puede tener un individuo las redes primarias se establece como las integraciones de Unión más estrecha entre el individuo y sus relaciones cercanas diferenciándola de otro tipo de relaciones ya que aquí es donde se encuentran los vínculos afectivos y emocionales interpersonales (Chadi, 2007).

Dentro de las redes primarias se puede distinguir cuatro estratificaciones que son:

- Familia
- Familia Ampliada
- Amigos
- Vecindario

Familia

La familia se considera un núcleo de convivencia básico que permite a la persona ofrecerle un sentido de pertenencia capaz de cubrir las necesidades básicas del individuo puede ser tanto apoyo como los cimientos para la evolución personal y social del individuo constituyendo para el individuo a lo largo de su ciclo vital una base importante para su adaptación en sociedad (García & Romero, El proceso de intervención en trabajo social con casos, 2014).

Al hablar de familia se habla necesariamente de una diferencia de vínculos y de historicidad que puede ser configurada no necesariamente por el parentesco, sino que puede incluir a varios aspectos como adopción, amigos, convivencia, afinidad, origen, religión, etnia, entre otros (Cruz & Fuentes, 2017)

Se define a la familia como el conjunto de individuos que pueden o no tener relaciones de consanguinidad y que habitan en un mismo con un conjunto de reglas y estructuras que definen el rol de cada individuo dentro de la familia, teniendo una conexión emocional social y económica (García & Romero, 2011)

Familia ampliada

Se puede entender a la familia ampliada como aquella en donde se encuentran familiares que no corresponden a la familia nuclear es decir a la que está formada por padres madres de hijos siendo así esta familia ampliada donde se pueden encontrar tíos primos abuelos o familia política (Chadi, 2007).

La estructura familiar dentro de sus etapas del ciclo vital puede verse inmersa por diversos acontecimientos que pueden cambiar tanto la dinámica familiar como el estilo de vida de sus integrantes, en donde el concepto de familia extensa parte por definir a la misma como aquella donde dos o más generaciones viven en el mismo hogar (Vargas, 2014).

Amigos

Los amigos son individuos que no llevan lazos de consanguinidad y se eligen desde edades tempranas formando así un referente que permite compartir similitudes y experiencias generacionales estableciendo condiciones de igualdad que permiten y facilitan una relación estrecha de valor relacional (Chadi, 2007).

Los amigos juegan un papel importante en el crecimiento y forma de relacionarse del individuo, a través del cual el sujeto busca encajar en un grupo y adaptarse a los patrones de comportamiento, así como a los objetivos y expectativas que se proyectan siendo estos factores de reforzamiento positivos y negativos (Vera, Rodríguez, & Grubits, 2009).

Vecindario

El vecindario se constituye como un sistema en el que se interrelacionan elementos como el individuo, la comunidad y el medio, cuya importancia radica en cómo se llevan las relaciones psicosociales dentro del mismo, lo que permite estudiar las relaciones que se producen en el mismo y como el medio o contexto del vecindario puede influir en los patrones de conducta de los vecinos (Gil, Pons, Grande, & Marin, 1996).

El vecindario significa para el individuo un lugar que le permite compartir el mismo contexto físico que sus padres dentro de una localidad y por tanto se crea alrededor de ella una identidad comunitaria que es reconocida por los vecinos y aporta a la construcción de una cultura social (Chadi, 2007).

Disfuncionalidad de la red primaria

Inherente a todo grupo humano existen variaciones y conflictos que puede atravesar la red primaria estos pueden afectar tanto de forma interna como externa y aquí es donde pueden darse respuestas tanto saludables de búsqueda y resolución de conflictos como apegos excesivos que afectan la dinámica de la red (Chadi, 2007).

En el caso de familias que no pueden cumplir con el normal desarrollo de las fases de su ciclo vital, esto provoca que se encuentre en un desequilibrio que puede estar relacionado a episodios traumáticos, ya pueden ser muertes accidentes o disputas, que provocan una inestabilidad tanto dentro de la familia como en sus redes más cercanas e inmediatas (García & Romero, 2011).

Educación en virtudes

Tener una educación en valores nace desde un proyecto familiar que transita de un proceso de retroalimentación de la familia y el ámbito educativo que permite a través de la formación de virtudes humanas que el individuo posea un referente lógico y conceptual que lo dota de dignidad y uso responsable de su libertad (Domingo, 2015).

La pandemia trae consigo un auge de acontecimientos que cambian las relaciones sociales llevándolas a un sistema donde se han implementado mecanismos paliativos que no son positivos para la creación de sistemas funcionales y los sistemas de soporte existentes apenas y abordan a soluciones sencillas y cómodas frente a la complejidad de los sistemas humanos por lo que es necesario evocar a las virtudes humanas que permitan el sano desarrollo de los individuos (Rodríguez, 2021).

Desarrollo del individuo

Promover la salud mental es importante dentro de la infancia desde la visión emocional y evolutiva del desarrollo del ser humano, conllevando una responsabilidad de la familia y de la comunidad en general, prestando especial atención a los acontecimientos traumáticos que deben ser abordados de manera que no generen conflictos en el desarrollo familiar y se pueda establecer relaciones afectivas estables dentro de la familia y el entorno con sentido, resignificación y empoderamiento (Bustos & Russo de Sánchez, 2018).

La familia como el primer espacio de desarrollo de los niños es el núcleo de la educación en sociedad y los diferentes contextos en donde se presenta refleja los valores y acciones que son puestos a prueba en los modelos de comportamiento sociales, por lo que el rol educador de la familia es importante en el crecimiento de redes de apoyo en sociedad (Suárez & Vélez, 2018).

Roles familiares

Dentro del núcleo familiar se configuran las creencias y significados del sistema integral del individuo por lo que es fundamental dentro del abordaje familiar la corrección y conducción de conductas que desprovean al individuo de su autonomía y subjetividad explicando desde la crianza y enseñanza positiva la responsabilidad de reflexionar acerca de las practicas familiares y la toma de decisiones para promocionar estilos de crianza asertivos, sensibles y responsables (Rivera, Cardona, & Ruiz, 2019).

La familia como sistema funcional y sociocultural tiene la responsabilidad en el proceso de formación integral de niños, adolescentes y jóvenes con acciones que van desde el afecto, la integración y la protección, por lo que cada etapa del ciclo vital familiar se orienta al crecimiento del ser humano y repercute en las acciones que el individuo ejecuta en comunidad (Martín & Megret, 2013).

Redes sociales secundarias

La conexión o vínculo en entornos que van más allá de las conexiones primarias permiten establecer que al incluir al individuo en sistemas más allá de sus conexiones primarias facilitan a que exista una estructura optima en el desarrollo del individuo dentro de esos entornos (Bronfenbrenner, 1979).

Se puede considerar a las redes sociales secundarias como aquellas relaciones en entabladas en el macrosistema desde la cual parten dos grupos, uno que está más próximo a las redes primarias y otro que sin dejar de ser significativo es llamado redes institucionales (Chadi, 2007).

Así tenemos:

- Grupos Recreativos
- Relaciones Comunitarias y Religiosas
- Relaciones de Estudio y Laborales

De aquí parte el concepto de isomorfismo que es relevante para poder relacionar las similitudes entre la red primaria y secundaria a modo de entender que cumplen funciones relacionadas entre sí, dentro de su estructura y por tanto es posible proyectarse una red sobre la otra (Chadi, 2007).

Grupos recreativos

Estos grupos recreativos están dentro del campo de la red personal del individuo sin alcanzar un alto grado de significación para el mismo, pero tomando importancia debido a que aquí se incluye tanto el tiempo de ocio como de esparcimiento por lo que este sistema puede tener un impacto tanto en la salud física como mental y emocional del individuo (Chadi, 2007).

También se puede definir al grupo en base a la identidad social compartida, mostrándose en una transformación de la identidad personal y conducta que tiene consecuencias en cómo el individuo se percibe dentro de ese grupo y como los otros miembros del grupo lo perciben el mismo (Molero, Lois, García, & Gómez, 2017)

Relaciones Comunitarias y Religiosas

Con relación al término de comunidad nos encontramos ahí al conjunto de individuos que para participan en actividades conjuntas donde es usual ver una ayuda mutua y movimiento de información que permite afianzar los lazos de relaciones de comprensión entre unos y otros (Martín, Rinaudo, & Paoloni, 2018).

Esta parte de la red es donde se ve involucrada grupos familiares o actividades de caridad o solidaridad que permiten al individuo responder y aprender un sistema de valores que permite el crecimiento en sociedad del individuo alcanzando así niveles emocionales que van desde tareas de altruismo hasta una significación importante dentro del individuo en lo espiritual (Chadi, 2007).

Relaciones de Estudio y Laborales

En estos grupos destaca la actividad del aprendizaje donde la educación tiende a ser múltiple y relevante además de invertir gran tiempo en la misma, que sucede desde los primeros años del niño hasta el ámbito universitario y posteriores de grados (Chadi, 2007).

Es importante acatar que en estos grupos es donde se dan las relaciones de amistad que pueden ir desde el compañerismo, hasta tomar relevancia y entablar lazos importantes

que posicionan al individuo acorde a cada momento de su vida formando parte de las redes secundarias (Chadi, 2007).

El ámbito laboral por su parte se considera el contexto que permite la capacidad de relacionarse de las personas con su sistema instruyendo redes de una organización laboral que responde a jerarquías y posiciones, donde la eficiencia y obtención de logros crecen a medida que crece la satisfacción en las relaciones laborales (Chadi, 2007).

Disfuncionalidad de la red secundaria

Es importante que desde las redes secundarias se desarrolle lo meso y macro sistémico debido a que la privación en integrar al individuo a estos sistemas puede desencadenar en aislamiento que es la principal disfuncionalidad que afecta y limita al individuo a tener un sano desarrollo dentro de sus redes ampliadas (Chadi, 2007).

Un factor importante es la vulnerabilidad entendida como la situación de debilidad donde el individuo tiene vínculos relacionales frágiles, aislamiento en el sector educativo, precariedad laboral y situaciones que afectan en mayor o menor medida a varias familias dentro de una comunidad (García & Romero, 2011).

Redes sociales institucionales

Se tiene por entendido que las redes sociales institucionales son aquellas organizaciones cuyo fin y propósito es el de cumplir objetivos específicos capaces de satisfacer las necesidades individuales y colectivas de un usuario, para lo cual se establecen reglas y normas que permitan canalizar las necesidades del individuo a través de estos sistemas (Chadi, 2007).

Las redes institucionales desde la visión de trabajo social con infancia, familia y adolescencia se las considera como referentes del desarrollo y apoyo a las redes siendo así las instituciones públicas y sociales comunitarias quienes brinden la posibilidad de acogerse al desarrollo humano (Villalba, La perspectiva ecológica en el trabajo social con infancia, adolescencia y familia, 2004).

Disfuncionalidad de la red institucional

La red institucional entra en acción cuando dentro del microsistema no existe una buena calidad de los recursos y estos deben ser abastecidos por los sistemas extendidos con el fin de resolver las perturbaciones o complicaciones, donde la intervención institucional altera las conexiones directas del individuo (Chadi, 2007).

Las relaciones exo-institucionales es decir de diferentes instituciones en diferentes áreas psicosociales hace que la red no se encuentre en retroalimentación lo que da lugar a una falta de comunicación que como consecuencia produce que se dé una ruptura entre el discurso y las acciones del individuo (Chadi, 2007).

Redes Sociales Virtuales

El uso de redes sociales virtuales afecta de manera directa a la comunicación familiar, impidiendo o limitando la calidad de la comunicación con la familia cercana pero a su vez potenciando la comunicación con parientes más lejanos, lo que ocasiona en el núcleo familiar conflictos como el incumplimiento de normas, siendo las redes sociales virtuales una extensión de las redes presenciales donde pueden suscitarse casos como una comunicación negativa o tratos inadecuados (Ángel & Alzate, 2015).

Las comunidades virtuales se convierten en entornos que permiten a los individuos darles la oportunidad de obtener conocimientos no formales que exploran sus intereses y curiosidad promoviendo una basta variedad de información que debe ser procesada y pensada como espacios de construcción de la identidad social de sus participantes (Rivera & Miño, 2018).

La sociabilidad virtual parte de lo comunitario como una forma de relacionarse en contextos numerosos, tecnológicos y de gran alcance evidenciando como los individuos buscan pertenecer a un grupo o comunidad que los dota de un sentido e identidad a sí mismos, que desde el anonimato y la mirada ajena se crea esta sociabilidad virtual que se caracteriza por su dimensión globalizada (Cáceres, Señán, & Ruiz, 2017)

Trabajo Social en la red familiar

Las habilidades del trabajador social en la atención de casos con familias y niños articulan un distintivo del trabajador social frente a otras profesiones teniendo desde los conceptos hasta la práctica pasos organizados y distintivos que permiten estudiar las dimensiones familiares y el soporte que puede ser el trabajador social para la atención con familias, donde por conclusión se puede obtener que una ejecución correcta del trabajador social en el proceso de intervención con familias hace una diferencia positiva a favor de la calidad de vida de los usuarios (Forrester, y otros, 2019).

El rol del trabajador social en atención a familias e infancia destaca por sus habilidades para conceptualizar y reflejar condiciones de vida y limitaciones con un pertinencia y detalle que les permite entender realidades y reconocer las necesidades urgentes de atención, situación que contrasta con la eficacia de los sistemas institucionales de atención y las influencias políticas que tienen impacto en cómo se ejecutan y llevan a cabo las intervenciones con obstáculos y limitaciones al ejercicio profesional, por lo

que es necesario el desarrollo de nuevos modelos de intervención diseñados para circunstancias indicadas donde el profesional detecte riesgos para el futuro de los niños y jóvenes (Spratt, Devaney, & Frederick, 2019).

En este sentido se nota la importancia del Trabajador Social para abordar temas de familia dentro de las redes sociales del individuo por lo que su mayor reto se encuentra consigo mismo y frente a una política pública que ha dejado de lado la socialización de temas como el uso excesivo de videojuegos que repercute de manera directa a las familias y donde no existen políticas públicas encaminadas a la socialización de estos temas, ni profesionales del área de Trabajo Social capacitados en el debido manejo de casos de adicción a los videojuegos o el manejo responsable de videojuegos dentro del entorno familiar.

Redes sociales en el escenario del Covid-19

Debido a la pandemia ocasionada por el escenario del Covid-19, los modelos y dinámicas sociales se han visto afectadas con ejemplos como el de países donde tanto escuelas, colegios como universidades han cerrado sus puertas en la aplicación de modalidades virtuales afectando a millones de estudiantes que no tienen una buena educación y se ven obligados a adaptarse a situaciones de socialización nuevas con su familia (Ali & Alharbi, 2020).

El Covid-19 debido a su duración está provocando un fuerte impacto en las relaciones interpersonales de los individuos con medidas como el “Stay at home” (quédate en casa), el distanciamiento social y las medidas de bioseguridad, influyendo en la salud mental de grupos y comunidades que tienen un incremento en problemas como la ansiedad, estrés o depresión y problemas como el abuso y la violencia doméstica obligando a crear nuevas rutinas y tareas para el día a día donde los espacios virtuales se presentan para mantener una comunicación familiar y con amigos (Osofsky, Osofsky, & Mamon, 2020).

La pandemia del Covid-19 ha afectado la manera en cómo las personas viven sus relaciones con cambios evidentes como el de una diferencia en la organización del diario vivir, el incremento de la estancia en el hogar y el uso de medios tecnológicos para reducir distancias en la comunicación, y cambios poco divulgados como las perspectivas comunitarias acerca del concepto de empatía, en si estos cambios al involucrar al individuo en sociedad permiten una búsqueda de perspectivas con relación al estudio de la interacción humana dentro del medio de las nuevas tecnologías y los roles que se asumen en el comportamiento social y psicológico (Saladino, Algeri, & Auriemma, 2020).

Videojuegos

Definición de Videojuego

El videojuego se ha visto de manera general como un medio de entretenimiento pero que en realidad éste se ha transformado en un producto cultural equiparándose a una novela o un cuadro generando alrededor de ello un carácter de entretenimiento de masas que a su vez enmarcado dentro del capitalismo ha sido capaz de crecer como un producto cultural de consumo capaz de estar adaptarse a las realidades sociales del individuo (Flores & Velasco, 2020) .

Los videojuegos como componente de la sociedad satisfacen necesidades humanas que en el mundo real no son atendidas o no les ofrece la posibilidad de darles una respuesta encontrando así en el videojuego y las recompensas que ofrece, obtener enseñanzas de inspiración y generación de grados de compromiso que en la realidad no son capaces de despertar en el individuo (McGonigal, 2019).

El videojuego se puede considerar un medio contemporáneo que lleva repensando la creación de mundos de ficción interactivos que poseen su propio lenguaje y forma de contar historias dentro de la narrativa ofreciendo grados de libertad al jugador que

sigue las reglas impuestas por el mundo en el que interactúa (Alvarado & Planells, 2020).

El videojuego puede considerarse un fenómeno amplio variado y con una multitud de expresiones que cumple las reglas impuestas por el creador del videojuego y las reglas autoimpuestas por el jugador siendo una forma de comunicación cultural y una herramienta de socialización que tiene influencia en el mundo que la rodea y es aceptado de manera activa y pasiva como un agente que influye en el comportamiento de los jugadores con la sociedad capaz de reforzar emociones y generar una variedad de opiniones alrededor de él con factores que demuestran la influencia de los videojuegos en el mundo real (Fernández, 2019).

Análisis cultural del videojuego

El videojuego como objeto cultural es capaz de ser reflejo de la realidad en la que es interpretada y esto al ser un producto de consumo se ha visto por lo general existir siempre dentro del marco capitalista esto funcionando en un sistema económico y de desarrollo de la cultura de masas que empieza a crecer al igual que la expansión del capitalismo en la segunda mitad del siglo XX (Flores & Velasco, 2020).

Es así que los mundos creados en el videojuego participan y colaboran en mostrar al capitalismo como el sistema económico predominante de la realidad que independientemente del género del videojuego al que se juegue es difícil encontrar sistemas sociales relacionales o culturales que se encuentren alejados de este modelo (Flores & Velasco, 2020).

En los videojuegos existe una dimensión cooperativa y transmaterial que puede ayudar a mejorar la comprensión de los mismos esto bajo un modelo reflexivo que considera la interacción entre jugadores y las comunidades que allí se crean desde la

trascendencia que tienen del videojuego a las conductas en la realidad posibilitando así una Transformación Social que debe ser cuidado a sí mismo bajo la conciencia de las amenazas y ambivalencias que trae la tecnología (Rodríguez R. , 2016).

Videojuegos competitivos

Los videojuegos de competición o deportes electrónicos ahora dentro de lo contemporáneo se consideran experiencias que incorporan tanto diseño como estrategia tratándose de un producto caracterizado por el fuerte trabajo en equipo e innovación que se aplica a entornos de simulación o competición que atraen a todo tipo de público (Collis, 2021).

Los deportes electrónicos parten de una cultura participativa en red donde los videojuegos generan comunidades alrededor de la competencia que manifiesta una industria cultural que va evolucionando y aprovecha a las TIC (tecnologías de la información y comunicación) para articular movimientos sociales que comparten experiencias y aproximaciones al videojuego (Carrillo, 2015).

Cultura del agonismo y rol de los videojuegos

El agonismo desde la interpretación como “sistema donde se legitima las diferencias de los adversarios que en los sistemas sociales justifica un sistema democrático” (Franzé, 2017), se puede estudiar en función de cómo el videojuego toma el rol de protagonista de los medios de comunicación atribuyéndolo a causante de problemáticas sociales que en bases tanto justificadas como mayormente injustificadas experimenta un agonismo en la inmersión de los sistemas familiares que si bien muchas veces hacen eco de las descripciones negativas y las legitiman permiten dentro de los sistemas familiares el ejercicio del videojuego como componente parte de la crianza de los individuos como un producto cultural al igual que la televisión o el cine.

El uso desmedido de videojuegos en el confinamiento provoca problemáticas relacionadas al aspecto social, fisiológico y conductual del individuo, con la población más vulnerable siendo de niños y jóvenes que pueden caer en efectos negativos para su desarrollo y afectando su rendimiento académico por lo que es importante un control del tiempo al que se hace uso el videojuego (López, Pinargote, Cedeño, Zambrano, & Mendoza, 2021)

Problemas relacionados al uso excesivo de videojuegos:

- Alteración de sueño
- Falta de atención
- Cansancio mental
- Sedentarismo
- Mal comportamiento
- Aislamiento
- Rendimiento Académico

Al entender que “frente a la configuración de sistemas socio-estructurales que suponen en la contienda como complemento agónico, esto no define que estos sistemas se limiten solo a lo agónico y carezcan por tanto de aspectos de reciprocidad” (Pino & Granja, 2020), lo mismo sucede dentro del contexto del videojuego donde frente a la desinformación y el aspecto negativo del videojuego, se tiene también componentes positivos que bajo el uso responsable y medido del videojuego se logren potenciar aspectos cognitivos y sociales del individuo que son la razón por la que pese a los riesgos potenciales que trae el uso indebido de los videojuegos, los aspectos positivos lo han llevado a convertirse en una industria presente en la realidad social y crecimiento del individuo y por tanto sea un punto de abordaje a tener en cuenta en el desarrollo del individuo.

La industria del videojuego

Si algo es seguro en la industria del videojuego es el impacto que ha tenido para convertirse de una industria muy joven, en el sector económico que más genera ingresos y se lo considera el más importante de la industria del entretenimiento, que resulto desde una distracción en un laboratorio de física, hacia un negocio que recorrería la historia y sería capaz de atraer a todo tipo de público, en una industria que se mantiene en lucha por madurar (Rodríguez R. , 2016).

Los videojuegos en sus primeros años se definían por tratar formatos básicos con historias simples y gráficos pixelados que distaban mucho de la realidad, sin embargo, al igual que el avance de la tecnología los videojuegos han ido evolucionando para ofrecer cada vez mejores efectos gráficos que como consecuencia permiten escenas que hacen de la realidad virtual algo más cercano a la realidad (Arredondo & Vázquez, 2017).

Es evidente así que los paradigmas del videojuego seguirán creciendo ante las nuevas posibilidades de expansión del mercado como los dispositivos móviles y esto a su vez augura para los próximos años un abanico de videojuegos que buscarán llegar al mayor número de dispositivos posibles (Rodríguez R. , 2016).

Una perspectiva de género en los videojuegos

Entender género es entender como existen relaciones de poder que sobrepasan las construcciones sociales que se han creado entorno a lo definido como masculino y femenino al igual que los sistemas y estructuras sociales inmersos en los contextos y el apartado cultural histórico de los individuos, donde ha escapado de la vista las relaciones de subordinación entre individuos creando entornos socialmente naturalizados (Bustos T. , 2008).

Así los estudios feministas llevan tiempo explicando la necesidad de incluir estudios de género dentro del desarrollo tecnológico, en base a la percepción que se tiene de juzgar el papel de las mujeres en el campo tecnológico con una mala representación que forma parte de esa naturalización que invisibiliza los relatos canónicos y actividad que aporta la mujer a las industrias del campo tecnológico (López & Navajas, 2014 citado en Flores & Velasco, 2020).

Lo cierto es que la industria del videojuego en sus primeras décadas no ofrecía condiciones amigables de trabajo para las mujeres, esto reforzado a la vez por la sexualización de la mujer que se usaba como material publicitario segmentando el mercado y a la vez contribuyendo a estereotipos, que ya dentro del videojuego llevaban a la representación de la mujer desde el segundo plano o bien en el mejor de los casos ocultando su identidad (Flores & Velasco, 2020).

Frente a ello la historia necesita una reflexión que permita hacer explícita la participación de las mujeres en el proceso de creación de obras y explotación de capacidades dentro del mundo del videojuego, ya que esto forma parte de nuestra cultura y por defecto como medio ya no es una opción ignorar su impacto (Flores & Velasco, 2020).

Si hablamos recientemente, encontramos como la industria de los videojuegos se ha diversificado para llegar a un público objetivo de mujeres jóvenes esto si bien puede sonar positivo su producción ha derivado en la construcción de los denominados “videojuegos rosas” que pensados exclusivamente para chicas solo reproducen los estereotipos de género androcéntricos tradicionales (Rodríguez R. , 2016).

Así en los últimos años con ejemplos como *Horizon Zero Dawn* se ha utilizado el videojuego como espacio para crear un discurso de justicia social que traspasa las fronteras del videojuego para cuestionar la realidad misma que a través de las

mecánicas e identidad del videojuego busca un llamado a la visibilización de la mujer fuera de los estereotipos impuestos (Nakamura, 2017 citado en Flores & Velasco, 2020).

Ejemplos como Little Big Planet o los tres primeros títulos de Uncharted donde el éxito del videojuego ha sido precedido con el nombre de mujeres en altos cargos de su creación van creciendo desde el campo de pertenencia a la industria de los videojuegos en un sector donde su invisibilización es evidente reforzada por el hecho de ser mujer (Flores & Velasco, 2020).

En este aspecto se evidencia a los videojuegos como una poderosa arma de construcción del pensamiento que reproduce construcciones sociales y puede estar ligada al repunte de los casos de violencia de género que puede coincidir con la generación que ha crecido rodeada de videojuegos donde el héroe maltrata a personajes femeninos sin aparentes consecuencias,, además del peligro de los “juegos rosa” y su poder de influenciar en la identidad de las niñas (Rodríguez R. , 2016).

Avatares de la masculinidad en el videojuego

Los videojuegos al tener un público objetivo inicial de hombre joven blanco y heterosexual, han creado escenarios con protagonistas masculinos con físicos imposibles y sin inteligencia emocional que siempre avanzan en la trama ante las dificultades, construyendo de esta manera mundo de ficción que refuerzan las construcciones sociales de dominio del género masculino (Flores & Velasco, 2020).

“Autores como Pierre Bourdieu o Raewyn Connell han estipulado que la construcción social de la masculinidad se relaciona con a la aprobación constante de otros hombres exigiendo comportamientos acordes a los grupos sociales establecido” (Flores & Velasco, 2020) situación reflejada en los videojuegos violentos o con personajes

hetero-masculinos que representan los rasgos de masculinidad contruidos en la sociedad.

Siendo la reproducción de la virilidad o masculinidad una definición relacional, que se construye por y para los hombres que están en contra de lo femenino, encontrándose allí un miedo hacia lo femenino que en realidad engloba un miedo hacia sí mismos (Bourdieu, 2000).

Ejemplos de esta forma de masculinidad está en videojuegos como Doom Eternal que representa un personaje masculino que se abre pasó a fuerza bruta por los niveles matando demonios y usando la cámara de primera persona para dar la sensación al jugador de sentirse uno con el personaje, reforzando así los estereotipos de masculinidad.

El videojuego por tanto es un medio joven que en la actualidad atraviesa un momento de reescritura de sus memorias, en donde los jugadores, desarrolladores y críticos son capaces de escoger las obras del medio que pueden ser irrelevantes y cuales pueden perpetuar modelos sociales ligados al desprendimiento de esa masculinidad dañina que se ha construido y naturalizado, por eso estos son los momentos en que se puede transformar el lenguaje del videojuego desde su forma, discurso y sintaxis (Flores & Velasco, 2020).

El futuro de la crítica social al videojuego

Los juegos triple A considerados así a las superproducciones donde existe una fuerte inversión de capital en su creación pueden influir en la creatividad y las normas de ética y moral que se muestran, esto teniendo un impacto más poderoso que en medios como la literatura o las películas y por tanto los elementos y dimensiones de los

mismos se trasladarán a las comunidades de jugadores lo que se transmitirá posteriormente a la sociedad (Rodríguez R. , 2016).

Por eso es importante que el trabajo en igualdad, justicia social y libertad se traslade al campo de los videojuegos con el fin de ofrecer visiones más plurales del mundo y dotar al jugador de un status que lo dimensione como individuo parte de una ciudadanía y por ende responsable del contenido que consume y las redes que genera dentro del videojuego (Rodríguez R. , 2016).

Los videojuegos han ganado el status de relevancia como una nueva forma de cultura de masas que aún no es aceptada del todo al igual que ha pasado con otros fenómenos como la llegada del cine o los inicios de la música rock donde se espera que esta crítica se apague con el tiempo y se acepte al videojuego como un producto más de la cultura (Fernández, 2019).

Por ello es importante desde la academia un análisis del videojuego sobre todo desde las ciencias sociales dejando de lado el debate sobre si es bueno o malo y concentrarse en como las rutinas del individuo y sus formas de pensar desde lo transpersonal y social pueden transformar su medio de desarrollo para así desde lo profesional estar preparado ante los problemas sociales relacionados a las nuevas formas de interacción del individuo.

Efectos positivos de los videojuegos

En estudios de causa – efecto sobre estrategias neuronales para la atención selectiva en videojuegos de acción, se demuestra como los FPS (First Person Shooter), videojuegos de acción en primera persona y en general los videojuegos de acción rápida generan un entrenamiento en los mecanismos de supresión de información

relevante, lo que les permite incrementar su rendimiento en situaciones de cambios complejos de su entorno (Krishnan, Kang, Sperling, & Srinivasan, 2012).

Otro experimento con videojuegos que buscaba determinar cómo los videojuegos de acción influyen en una mayor representación visual y espacial de los objetos, demostró que los VGP (Video Game Players) o videojugadores tienen un mejor entrenamiento en la capacidad de procesamiento de información en la memoria a corto plazo, lo que se puede traducir en una mejor fidelidad de la memoria de los videojugadores comparados con los no jugadores (Sungur & Boduroglu, 2011).

Por su parte en un experimento en videojuegos de acción y de conducción que contienen elementos y objetos que se mueven a alta velocidad, esto obliga a los jugadores a responder con precisión, lo que provoca en los individuos un incremento en el sistema de respuesta sensorio motor y provee de habilidades que les permite ejecutar tareas visual-motoras de control con una reacción más rápida que individuos a los cuales no se exponen a este tipo de videojuegos (Li, Chen, & Chen, 2016).

En el caso de habilidades como el seguimiento de múltiples objetos, los videojuegos también son capaces de aportar estimulaciones a aquello ya que como lo demuestra un estudio psicológico sobre seguimiento de objetos en niños, se evidencia que a una edad temprana el estimular a niños con videojuegos de acción y deportes juega un rol en el nivel de atención que ellos ponen a actividades cotidianas (Trick, Jaspers, & Sethi, 2005).

Retomando el caso de habilidades de seguimiento de objetos y atención, otro estudio sobre los efectos de los videojuegos de acción en el campo visual-espacial de los individuos demostró que los videojugadores presentan una mejor habilidad para reconocer objetivos o cambios abruptos en su visión periférica, lo que indica que los videojugadores son mejores para seleccionar objetivos de entre varios distractores

frente a personas no jugadoras, concluyendo en que las experiencias en videojuegos de acción proveen al individuo de un incremento en la atención visual—espacial y atención a recursos de selectividad visual.

En habilidades como la multitarea la práctica de videojuegos de acción es capaz de proveer habilidades de control para los casos en que el individuo ejecute dos tareas simultaneas, o tareas consecutivas, realizando estas actividades con una mayor eficiencia frente a individuos considerados como no jugadores, teniendo bajo evidencias una relación causal entre la práctica de videojuegos y el nivel de optimización al momento de ejecutar habilidades de control **Fuente especificada no válida..**

Efectos negativos de los videojuegos

Los videojuegos violentos que en casos específicos pueden considerarse a los FPS (First Person Shoter) juegos de disparos en primera persona, se tienen una apreciación de considerarse más difíciles, violentos y satisfactorios que videojuegos neutrales como LittleBigPlanet 2 un arcade (juego de plataformas), identificando que efectivamente existe un incremento en la agresión pero que este no llega a ser tan pronunciado en comparación con videojuegos considerados neutrales (Hollingdale & Greitemeyer, 2014).

En el caso de adolescentes una continua exposición a videojuegos de violencia está relacionado con normalizar aspectos de agresión, siendo el entorno familiar un regulador de estos procesos, que en el caso de familias con buenos entornos existe una regulación de estos efectos, mientras que familias con entornos pobres de crecimiento la exposición a videojuegos de violencia tiene un efecto directo en los niveles de agresividad de los adolescentes (Shao & Wang, 2019).

Estudios recientes sobre la agresividad como factor de riesgo en los videojuegos han logrado demostrar, que no existe una relación entre videojuegos y comportamientos agresivos en personas dos años después de su juventud, de aquí que desde la mirada clínica se necesiten evaluaciones enfocadas en medir la cantidad de horas de juego para considerarla como adicción, ya que el tipo de videojuego no sugiere estar relacionado con los niveles de agresividad en el mundo real (Ferguson & Wang, 2019).

De estas investigaciones se puede rescatar que si bien el videojuego puede estar enmarcado como un factor de aumento de agresividad, este es a corto plazo y depende de los entornos del individuo para ser potenciado o neutralizado, sobre todo en casos de niños y adolescentes, ya que en personas pasado la adolescencia no se encuentra relaciones con la agresividad, por lo que es importante analizar las redes sociales de los individuos para encontrar los factores que pueden afectar de forma negativa a potenciar la agresividad de niños y jóvenes que hagan uso de videojuegos.

Trabajo social frente los medios virtuales

El rol del trabajador social frente a los medios digitales, es el de aprendizaje y adaptación en el uso de la TIC (Tecnologías de la Información y la comunicación), las redes sociales y demás medios comunicativos que permitan al profesional un aprendizaje que suprima distancias y barreras, logrando competencias para un óptimo ejercicio profesional que contribuya a un buen ejercicio profesional capaz de dar respuesta a las necesidades actuales de la sociedad (García & Vírseda, 2016).

Se evidencia como los trabajadores sociales no dan relevancia o atención a entrenar habilidades que tengan que ver con el manejo de tecnologías de la información y sistemas de manejo de datos, habilidades muy demandadas en la actualidad indiferentemente de la profesión que se ejerza y que son necesarias no solo por el hecho de saber usar un sistema sino por cómo entender aquello permite al profesional manejar nuevos conceptos de mayor interés para adentrarnos en el estudio de casos de

los usuarios que el profesional de trabajo social interviene (Lagsten & Andersson, 2018).

Extrapolando estos conceptos al tema de investigación sobre “uso de videojuegos y redes sociales de los estudiantes universitarios”, se puede verificar que precisamente el profesional de Trabajo Social no está capacitado ni teórica ni prácticamente para afrontar estudios relacionados al uso de videojuegos y la correcta intervención profesional que se debe realizar en dichos casos, muchas veces siendo los campos como la psicología y el de la psicoterapia los que toman las riendas de estudiar a profundidad sobre el tema para brindar tanto aportes teóricos como prácticos y encontrando como desde Trabajo Social la poca información relacionada al estudio de los videojuegos se centra en alimentar los mismos prejuicios que campos como la psicología ya han desmentido, generando un reto para las nuevas generaciones de Trabajadore Sociales de afrontar estos temas con rigurosidad metódica para brindar nuevas posibilidades de atención a los usuarios.

La integración del internet gaming disorder (IGD) en la sección tercera del Manual DSM para Transtornos Mentales, donde forma parte de la sección de diagnósticos que necesitan más investigación y la gaming disorder integrado en la OMS ponen en manifiesto la necesidad de mejorar los diagnósticos y tratamientos en el caso de adicciones al videojuego online donde se puede destacar los síntomas que pueden mostrar que el videojuego en un individuo ha pasado de un medio de entretenimiento y socialización a una adicción (Carbonell, 2020).

-Sentimientos de preocupación que le generan el videojuego.

-Afloramiento de ansiedad, tristeza o irritabilidad cuando se le aleja o impide el acceso a videojuegos a un individuo.

-Imposibilidad del sujeto para reducir su tiempo de juego o intentos reiterados de disminuir el tiempo de juego sin éxito.

-Falta de interés en actividades anteriores al uso de videojuegos que le generaban un disfrute de su tiempo.

-Continuar en el uso de videojuegos pese a que el mismo le genera un malestar.

-Tener constantes llamadas de atención debido al tiempo que el individuo pasa ejerciendo uso de los videojuegos.

-Pérdida de trabajos o vínculos afectivos con otras personas debido al uso de videojuegos.

Los videojuegos en el escenario del Covid-19

Los servicios de salud mental a raíz de la pandemia del Covid-19 han tenido un incremento con muchos pacientes en listas de espera, de ahí surge el potencial de los videojuegos comerciales como herramientas que alivian los síntomas de depresión y ansiedad que a diferencia de los fármacos no necesitan de supervisión en persona, siendo herramientas efectivas si van acompañadas de terapias tradicionales para tratar enfermedades de salud mental como la depresión y la ansiedad (Kowal, y otros, 2021).

Con el impacto sin precedentes que ha tenido el Covid-19 en el mundo los videojuegos se han convertido en un espacio donde la interacción con otros videojugadores les permite interactuar con grandes comunidades y familias de todas las edades, lo que modifica los roles del individuo para adaptarse a un ecosistema interconectado que facilita la socialización y como herramienta es capaz de mitigar algunos de los efectos negativos que ha tenido el Covid-19 en los adultos, esto gracias a la asociación del videojuego con sus beneficios de reducir el estrés y la depresión (Marston & Kowert, 2020).

Jugar videojuegos ha tenido un efecto percibido positivo en los jugadores durante la pandemia del Covid-19 apuntando directamente a que este medio de entretenimiento permite mantener un contacto social con los individuos cercanos y lejanos, aliviando el estrés y por supuesto estimulando mentalmente a los individuos, lo que les permite escapar de los efectos del encierro por la pandemia, encontrando pocos efectos negativos como la percepción de gastar tiempo o ser poco productivo, a lo que se puede concluir que los lados positivos superan las percepciones negativas por lo que está justificado el uso de videojuegos como agente positivo frente a la crisis de la pandemia (Barr & Copeland, 2021).

Los videojuegos en sus diferentes géneros como es el caso de Animal Crossing New Horizons (un videojuego sobre llevar una vida pacífica) permite explorar la psicología detrás del videojuego y como su éxito en plena crisis por la Pandemia del Covid-19 responde a la necesidad de los individuos de alejarse de experiencias como la ansiedad y huir de la soledad causada por el confinamiento que si bien permite tener experiencias relajadas y nos mantiene conectados con familiares y seres queridos es también importante explorar la atención a la salud mental que se está dando frente a la crisis del Covid-19 (Zhu, 2020).

1.2 Objetivos

Objetivo general

Determinar las formas de interacción social que suceden debido al creciente uso de videojuegos.

Objetivos específicos

Fundamentar teóricamente las dimensiones del videojuego y las redes sociales del individuo.

Describir desde la narrativa como el videojuego modifica las formas de relacionarse.

Identificar en las redes sociales del individuo los factores que determinan el uso de videojuegos.

CAPITULO II. METODOLOGÍA

2.1 Materiales e instrumentos

Este trabajo de grado usa el modelo de enfoque cualitativo a través del cual se recolectaron historias de vida que permitan a través de sus narraciones un análisis que permita describir que aspectos dentro de las redes sociales del individuo están siendo modificados por el uso de videojuegos.

El instrumento para la recolección de historias de vida fue una entrevista semiestructurada donde la población fue elegida por un muestreo no probabilístico en el cual a partir de la población de estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales se logró contactar con 19 voluntarios que cumplieran con los siguientes aspectos:

Que el individuo use videojuegos

La disponibilidad de contacto en medios virtuales para realizar la entrevista

Ser estudiante perteneciente a la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales.

Tabla 1*Esquema de Recolección de Datos*

Preguntas Básicas	Explicaciones
¿Para qué?	Para determinar los cambios en las formas de interacción social debido al creciente uso de videojuegos
¿De qué personas u objetos?	De 19 estudiantes voluntarios de la Universidad Técnica de Ambato Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales
¿Sobre qué aspectos?	El uso de videojuegos en la vida diaria de los estudiantes
¿Quién?	David Acosta
¿Cuándo?	Octubre 2021 – Enero 2022
¿Dónde?	Cantón Ambato
¿Qué técnicas de recolección?	Historias de vida
¿Con qué?	Entrevista Abierta semiestructurada
¿En qué situación?	Entrevista abierta por medios virtuales

Elaborado por: Acosta David

Tabla 2*Estructura para el procesamiento y análisis de datos*

Técnicas de información	Instrumentos de recolección de información	Técnicas de recolección de información
	Narrativa de historias	
	Diario de campo	
	Entrevista abierta	
	Análisis e Interpretación de Resultados	
Información primaria	Se recolectará las historias de vida resumiéndolas sin que pierdan sentido o coherencia y destacando los puntos más útiles para la investigación.	Historia de Vida Entrevista
	Conclusiones y recomendaciones	
	Verificar que los resultados obtenidos cumplan con los objetivos propuestos al inicio de la investigación	
Información secundaria	Libros sobre familia, videojuegos, redes sociales,	Lectura Científica Análisis Resumen

artículos científicos
cualitativos y cuantitativos.

Informes y datos
cualitativos y cuantitativos

Elaborado por: Acosta David

Tabla 3

Objeto de observación

Número de individuos observados	Conocer aspectos específicos de la historia de vida	Actividades relacionadas al uso de videojuegos
19	Saber en qué momentos de la vida del individuo el uso de videojuegos se presenta. Comunicación con las redes sociales primarias Comunicación con las redes sociales secundarias Calidad de las redes sociales del individuo Funcionalidad familiar	Destacar como las redes sociales del individuo primarias y secundarias se ven afectadas por el uso de videojuegos Describir como el tiempo en que se hace uso del videojuego se relaciona con las formas en que el individuo vive y siente el videojuego. Describir si el género del videojuego que hace uso el individuo se

Aspectos patológicos del individuo	relaciona con comportamientos reflejados en las redes sociales del individuo
------------------------------------	--

Elaborado por: Acosta David

Tabla 4

Recolección de Datos

Contactar a la población y recolectar las historias de vida	
Estudiante de pregrado	¿Cómo me presenté?
	Estudiante en trabajo de grado
	Registro narrativo de experiencias
¿Cómo di a conocer el objetivo de la investigación?	Identificación como estudiante de Trabajo Social Creación de vínculos de empatía Dar o conocer los objetivos de la investigación
¿Cómo registre la información?	Uso de entrevista abierta y registro de información
Número de encuentros necesarios	De uno a tres encuentros para recabar la información necesaria

Elaborado por: Acosta David

2.2 Métodos

Enfoque de la investigación

El enfoque cualitativo en el que se basa el trabajo de grado tiene varias definiciones por varios autores que permiten entender de manera más amplia la importancia de usarlo en este trabajo de grado debido a que “el enfoque de la investigación cualitativa busca entender los fenómenos desde la visión de los individuos en su entorno social y la dinámica que realizan dentro de sus contextos” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

La investigación sustentada bajo la metodología cualitativa se encamina a trabajos que permiten una descripción profunda del objeto o fenómenos de estudio con el objetivo de poder comprender y explicar los mismos, aquello por el uso de métodos, técnicas y herramientas que se relacionan con este enfoque de investigación, caracterizándose el método inductivo como el más usado en el enfoque cualitativo (Sánchez, 2019).

Dentro de la investigación científica la metodología cualitativa permite realizar estudios a partir de las representaciones, los imaginarios, la cultura y subcultura de los individuos y agrupaciones en relación con su contexto social, es decir con la parte representacional del ser humano (Katayama, 2014).

Nivel y Alcance

La presente investigación es considerada descriptiva debido a que “permite analizar un fenómeno y sus elementos, permitiendo detallar el estudio en base a uno o más elementos de este, sus características, componentes o interrelación” (Behar, 2008).

Haciendo uso de este tipo de investigación se permite estudiar como los individuos tienen un conjunto de costumbres, comportamientos y actividades que se relacionan con el uso de videojuegos, llegando a la interpretación del investigador que permita dar a conocer desde la mirada de Trabajo Social los patrones de comportamiento entre las características del uso de videojuegos y las formas de actuación del individuo en sus redes sociales.

Realizar un análisis descriptivo del tema uso de videojuegos y redes sociales de los estudiantes universitarios es necesario para poder abordar desde la academia esta problemática y tener una explicación de la realidad de los individuos que integran el uso de videojuegos en su rutina diaria.

Métodos

Los métodos a los que se sujeta el trabajo de grado son el método inductivo, y bibliográfico, que se usaron en el proceso de investigación para la recolección de historias de vida de la población seleccionada.

Método Inductivo

Este tipo de método se relaciona con las investigaciones de tipo cualitativa que permite mediante la observación de los hechos de un comportamiento observado conseguir por medio de la lógica conclusiones o recomendaciones que demuestran los fenómenos o hechos estudiados en ese contexto (Behar, 2008).

En el uso del método inductivo la primera fase va desde la exploración, inspección, descripción y explicación, teniendo en cuenta los objetos de estudio de la investigación que se caracterizan por ser datos no numéricos, ser palabras, objetos, textos o

imágenes, desde los cuales se puede categorizar la información para poder obtener conceptos y teorías que expliquen la realidad social del tema investigado (Blumer, 1986, como se citó en Katayama, 2014).

Usar el método inductivo permite llegar a la subjetividad del individuo para poder describir sus características particulares y en base al estudio de todas estas características de la población seleccionada se pueden obtener conclusiones de los aspectos que se repitan entre la población y aporten como conocimiento general para el entendimiento de los entornos sociales.

Método biográfico

A través del método biográfico se permite obtener las historias de vida o testimonios de manera escrita u oral de aspectos del individuo que pueden ser llevados a la interpretación que permiten dar sentido y explicaciones a los procesos que el individuo lleva a cabo, desde un análisis descriptivo (Behar, 2008).

Imagen 2

Modelo de la investigación biográfica

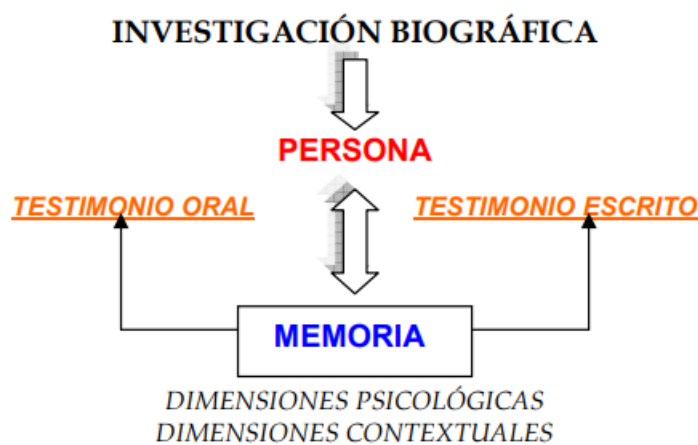


Imagen 2.- Investigación biográfica

Tomada de (Behar, 2008)

Entre los registros biográficos se encuentran las historias de vida y relatos de vida que se obtienen a partir de un proceso de cuatro fases que empieza por la observación, la escucha activa, la comparación de información y la escritura y análisis de los datos (Behar, 2008).

La historia de vida como técnica etnográfica debe ser llevada con el rigor necesario para apoyarse previamente en la parte teórica y posterior en la parte práctica por medio de la búsqueda de documentación bibliográfica, listado de contactos y entrevistas necesarias para tener un acercamiento adecuado al objeto de estudio que permita evitar limitantes de este tipo de método como la información invalidada o la pérdida de tiempo (Arjona & Checa, 1998).

Por ello es importante destacar como la historia de vida de la población encontrada permite un análisis descriptivo de su realidad y en base a los resultados obtenidos discernir cuales son los aspectos más relevantes a la hora de que exista una predisposición del individuo a hacer uso de los videojuegos y como se relaciona con sus formas de interacción social.

Población

La población está conformada por un total de 19 individuos, estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato de la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, que aceptaron de manera voluntaria aportar con la información necesaria para la investigación.

El tipo de muestreo para seleccionar a la población es muestreo no probabilístico, por lo tanto, se hace innecesario el uso de fórmulas estadísticas para obtención de muestras ya que la población está conformada por voluntarios.

Tabla 5

Población

Población	Cantidad	%
Voluntarios para la entrevista abierta	19	100

Elaborado por: Acosta David

Tabla 6

Selección de Población

Selección de población	
Fase: Preparatoria	
¿A quién se eligió?	
¿Con que criterio se eligió?	
Determinación de población	Estudiantes voluntarios de la Universidad Técnica de Ambato Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales
Personal clave	Individuos que hacen uso de videojuegos

Elaborado por: Acosta David

CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1 Análisis y discusión de los resultados

El análisis de los resultados se llevó a cabo por medio de la metodología cualitativa, en base a la recolección de historias de vida que, a través de entrevistas semiestructuradas, permitieron un reconocimiento de las variables de estudio dentro de las rutinas del individuo, donde el análisis de las dimensiones de cada variable como el análisis individual de cada historia de vida permiten una descripción de la realidad existente para el individuo que usa videojuegos en su etapa universitaria.

El grupo de estudio al cual se realizo las entrevistas para obtener las historias de vida fue delimitado a estudiantes de la Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales, aquellos individuos que de manera voluntaria se ofrecieron para participar en la investigación y cuya característica es que jueguen o hayan jugado videojuegos.

Historias de vida

Historia 1

Si me preguntan cuáles son mis primeros recuerdos con videojuegos tengo que decir que la primera consola que conocí es el super Nintendo y es lo que más hace eco en mi mente ya que mi padre tenía una consola de super Nintendo y desde ese día comenzó todo con muchas experiencias y anécdotas sobre la Nintendo y sobre todos los juegos que he jugado en mi vida y lo interesante o lo común que me ha pasado en los videojuegos últimamente, es que siempre se morirme de risa con mis amigos por un fallo de ellos, ahora mismo en la universidad el videojuego en el que más tiempo

paso es Genshin Impact y que me ha dado la oportunidad de crear amistades en esos grupos de videojuegos online no solo en ese juego en específico sino en muchos otros que he jugado, en cuestiones de tiempo por lo general se jugar 5 horas al día y esto me ha permitido acercarme más a mis amistades, mientras que en el caso de mi familia los videojuegos han sido un factor neutro y ya dentro de la universidad no me han afectado, por esta razón yo creo que los videojuegos han tenido un impacto positivo en mi vida, hablando de la clasificación de videojuegos la verdad es que no usaba como referencia las clasificaciones de edad, las conocía si pero no veía necesario usarlo, mis padres me han educado en lo esencial si hablamos del manejo de redes sociales y pienso que si mis padres me hubieran controlado en el uso que hago de videojuegos, actualmente haría más deporte, eso es lo que hubiera cambiado en mi vida, pero indiferentemente de aquello no creo que mis sentimientos o mi carácter se vean afectados por los videojuegos.

Historia 2

Recuerdo con alegría mis primeras experiencias jugando videojuegos, siendo mi padre el que me acerco a ese mundo, de ahí en la actualidad he pasado más jugando Tetris alrededor de una o dos horas al día eso ya porque mis padres piensan que es una pérdida de tiempo pero en mi caso los videojuegos me han permitido reforzar mis amistades además de que nunca me han afectado en las notas o la universidad, yo considero que los videojuegos han sido positivos dentro de mi vida y si es verdad que mis padres nunca me han educado en el uso de medios tecnológicos o videojuegos pero eso no me ha afectado de manera personal, como ejemplo en mi niñez yo si conocía de la clasificación de los videojuegos pero nunca me importo y creo que si es muy posible que sería una persona diferente si mis padres me hubieran controlado el uso de videojuegos ya que si conocía la clasificación de videojuegos pero nunca me importo y mis padres no sabían nada de eso o no me lo decían, en mis sentimientos y emociones si pienso que los videojuegos han afectado esa parte de mi personalidad y he tenido cambios, pero en el caso de mi carácter no creo que los videojuegos tengan nada que ver con ello.

Historia 3

Últimamente el videojuego en el que paso más tiempo es Apex Legends que es un juego de disparos multijugador, en ese juego yo me la paso una o dos horas al día y me gusta porque siento que el tiempo pasa más rápido mientras estoy jugando, si recuerdo bien yo conocí los videojuegos gracias a mis primos hace muchos años y la persona que me ayudo a acercarme al videojuego diría que es mi tío por lo que él tenía la consola de videojuegos en la que pasaba el tiempo jugando con mis primos, de ahí a crear amistades gracias a los videojuegos si diría que he logrado acercarme a varias personas con las que he tenido buenas amistades, y como me ha afectado los videojuegos en diferentes ámbitos de mi vida puedo describir por ejemplo que dentro de mi familia no han existido efectos ni negativos, ni positivos, con mis amigos en cambio he tenido más acercamiento con ellos al ganar o pasar tiempo jugando, eso sí en la universidad no he encontrado ninguna efecto, soy un estudiante normal sin problemas y en general pienso que el impacto de los videojuegos en mi vida ha sido positivo, tocando el tema de mis padres ellos no me han dado instrucciones o dado alguna indicación respecto al uso de redes sociales y videojuegos ya que antes ni sabía de la clasificación por edad de los videojuegos, claro que ahora si ya conozco de la clasificación de videojuegos pero no me hace falta usarlos, si considero que lo que pienso y siento no han tenido nada que ve con los videojuegos porque mi carácter lo he construido según todas mis experiencias de vida.

Historia 4

Los videojuegos al formar parte de mi vida me ayudan a despejar la mente, pero a su vez también creo que te pueden alejar de la realidad, recuerdo que cuando conocí los videojuegos todo era diversión y pasar un rato ameno con amigos y familiares, en especial mi hermano y mis amigos que fueron por los que conocí los videojuegos y las personas con las que por lo general siempre nos reuníamos en la casa de un amigo y empezábamos a jugar y preparábamos comida mientras nos reíamos de pequeños, ya

actualmente en mis días de universidad disfruto jugando FIFA y God of War por lo general un día a la semana o existen veces en las que por el tiempo ya no juego.

Con mis amistades el videojuego nunca me ha causado situaciones negativas y lo mismo en la universidad no me ha causado ningún efecto negativo, y la crianza de mis padres ha sido una en la que me daban libertad, pero a su vez me informaban de los daños o consecuencias que puede ocasionar un mal manejo de redes sociales o asociaciones con extraños, en el caso de la clasificación de los videojuegos lo cierto es que nunca supe cómo era eso.

En si mis sentimientos y carácter no han cambiado debido al uso de videojuegos, ya que al menos en mi caso considero que el uso de videojuegos no se ha transformado en un vicio.

Historia 5

Recuerdo la primera vez que vi un videojuego cuando era un niño, el primer encuentro que tuve fue con una Play Station 1, que le pertenecía a un primo y era la primera vez que tenía una consola, fue reconfortante estar cerca de eso porque estaba en un lugar que no conocía y en cierto modo me daba miedo pero el juego me ayudo a relajarme, recuerdo que en una ocasión cuando jugaba con un buen amigo (Joel) al Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 3 y estábamos en la recta final de la campaña del juego y la dificultad estaba lo más alta posible recuerdo como entre nosotros nos arrebatábamos el mando de la consola para intentar una y otra vez una serie de comandos para ganar el juego pero no podíamos, hasta que tras un par de horas finalmente pudimos ganar y cuando saltaron los créditos finales de juego nos llenó de satisfacción a ambos, como no lo habíamos sentido en mucho tiempo, en la actualidad el juego en el que más paso tiempo es Minecraft, jugando diariamente entre hora y media hasta dos horas y a la semana aproximadamente unas 12 horas, respecto a la clasificación de videojuegos si la conozco, pero no hacía caso, jugaba un juego por su historia (como "God of war" o los "Resident Evil") aunque si era regañado en ocasiones por parientes al estar jugando esa clase de juegos, el cómo ha afectado el videojuego en diferentes lados de mi vida puedo hablar por ejemplo en mi familia que ellos solamente que lo ven como una pérdida de tiempo y de dinero, en mis amistades

no se han visto afectadas y en la universidad en ocasiones bajaban un poco mis calificaciones únicamente por jugar noches enteras, pero fueron ocasiones limitadas, ahora me limito a un número de horas específico a la semana y nunca me excedo con las horas, considero que los videojuegos ha creado un cambio tanto positivo como negativo, positivo en el hecho que he podido entretenerme sin causar daño a nadie ni exponerme a algún peligro además de aprender varios aspectos o contextos históricos como en la saga de "God of War" o en la de "Assasins Creed" que a pesar de no ser históricamente exactos son muy ricos en elementos, en cuanto al aspecto negativo más notorio para mí es que aún es algo mal visto y desinformado sobre ese mundo, tal es la desinformación que en los últimos meses el presidente de México Andrés Manuel López Obrador hizo una presentación donde hablaba de lo peligroso que son los videojuegos aunque el mandatario usó la expresión "Nintendos" término que hace alusión a la consola de hace 1990 Super Nintendo, y el término se usa en Latinoamérica para referirse a cualquier consola por gente que no entiende del tema, así mismo este desentendimiento sobre los videojuegos hace que la gente que disfruta de este hobby sea vista como alguien raro, que aunque ese estereotipo ha ido disminuyendo debido a muchos factores como la masificación de consolas así como lo populares que este mundo se ha vuelto gracias a streamers y youtubers, aún hay mucha discriminación tanto dentro como fuera de la comunidad de videojuegos así como actitudes tóxicas, visto así creo que los videojuegos no han cambiado mis sentimientos, al menos no de una forma negativa.

Historia 6

Los primeros recuerdos que tengo de los juegos es en la escuela que escuchaba a otros niños jugar y recuerdo que cuando empecé a jugar apenas empezaba perdía, pero luego años más adelante fui acercándome más a los videojuegos por la influencia de mi enamorado que me fue enseñando a jugar y actualmente paso jugando COD unas 2 o tres horas al día generalmente con conocidos, en cuanto a si conozco la clasificación de videojuegos la verdad es que no sé eso.

En mi entorno a nivel familiar los problemas que he tenido es que no he podido compartir en familia ya que a veces son una distracción que tengo pero que de ninguna

forma me ha afectado en otros aspectos como las amistades o el estudio y pienso que si mis padres me hubieran controlado el uso de videojuegos si habría cambios en mi vida, mas no considero que mis emociones o carácter han cambiado debido al uso de videojuegos.

Historia 7

Los videojuegos para mí son algo que eran muy entretenido y los conocí gracias a mis amigos teniendo muy buenas experiencias como la vez que probe la realidad virtual porque sientes que tu estas dentro del juego, pero últimamente en mi etapa universitaria no he tenido el tiempo para seguir jugando.

La educación de mis padres en cuanto a videojuegos y redes sociales ha sido buena y siempre han sido responsables en educarme de forma que sea consciente y responsable de lo que veo en internet, aunque la verdad es que la excepción puedo decir que es que no conozco de la clasificación o edades correctas para x o y videojuego, más allá de eso los videojuegos no creo que tengan una relevancia ni positiva, ni negativa en mi vida.

Historia 8

Gracias a mi hermano es que ahora me gustan los videojuegos ya que el me acerco a los primeros juegos de computadora que probe y con el tiempo me han dado muchas experiencias satisfactorias donde claro no conocía la clasificación de videojuegos por edad pero eso no me ha impedido disfrutar de muchos títulos como ahora que paso jugando Call of Duty unas 5 horas al día, y donde no solo en Call of Duty sino en otros juegos he logrado conocer a algunas amistades, en si la parte negativa es a veces el enojo de mis padres por el tiempo que paso jugando o en la universidad que a veces de manera negativa me enfoco en los juegos y no en las tareas, por el contrario con mis amistades la verdad no ha afectado en nada, si mis padres me hubieran educado mejor para conocer el uso de videojuegos o navegar por internet, mi vida si sería

diferente pues si creo que mis sentimientos y mi carácter se han visto afectados debido al uso de juegos.

Historia 9

Mi padre es quien me enseñó acerca de los videojuegos teniendo recuerdos muy buenos de ello y me encantan los videojuegos porque me permiten tener experiencias impresionantes que me hacen sentir estar en otro mundo totalmente diferente, pero actualmente ya casi no tengo tiempo para jugar videojuegos invirtiendo solo 20 minutos al día o una hora para jugar estas experiencias que he tenido han sido más personales por lo que no he tenido la oportunidad de conocer a nuevos amigos en los videojuegos, por parte de mi familia esto no me ha causado problemas ya que no paso mucho tiempo jugando y la misma historia se repite con mis amigos o en la universidad, eso sí puedo decir que el videojuego ha tenido un impacto positivo en mi imaginación y he sabido manejarlo como algo bueno ya que mi familia siempre han sido muy rectos conmigo y controlando mis actividades en redes sociales por lo que no creo que mis pensamientos o carácter se han visto afectados debido al uso de videojuegos, ya que siempre he sido responsable en el manejo adecuado del internet y los videojuegos.

Historia 10

Siempre me han parecido super entretenidos los juegos y sobre todo me han ayudado en momentos de tristeza donde jugar me ponía bien, así me fui acercando a los juegos que solía mirarlos como compañeros y otras personas tenían juegos y luego yo me los adquiría, recuerdo también que una vez por jugar me olvide que estaba preparando el arroz y se me quemó todo, actualmente paso en juegos de billar o cartas ya sea en facebook o en el teléfono donde juego con desconocidos con los que no he tenido amistades más allá de solo jugar de forma random más o menos unas 5 horas a la semana.

No conozco la clasificación de los videojuegos porque no me he interesado en eso o le he puesto atención y en mi casa usualmente juego cuando estoy solo para no tener

problemas familiares, además mi tiempo esta muy bien repartido para cumplir con todas mis responsabilidades y no tener problemas en la universidad, por eso considero que los juegos me han ayudado a lidiar mi tristeza y a distraerme de los problemas y se mantener un buen control porque mis padres me han enseñado que las redes sociales si no las utilizamos bien no sirven.

Historia 11

Me acuerdo de niño jugar bomberman cuando tenía 5 años, esa fue la primera vez que conocí los videojuegos, gracias a mis hermanos que me han ido enseñando lo que se sobre ello, y las personas con las que a veces juego porque no he creado o conocido más amigos en los videojuegos, actualmente me distraigo jugando Solitario una hora al día, y si conozco la clasificación de videojuegos, por ejemplo en mi familia los juegos me ha acercado a mis hermanos, y en el caso de amistades no he tenido problemas o algo parecido, de la misma forma en la universidad no me afectan los juegos debido a que los uso dentro de mi tiempo de ocio, y me generan concentración en una tarea o logran relajarme, en ese punto tanto los videojuegos como las redes sociales las manejo de forma responsable ya que tengo una comunicación muy abierta y asertiva con mis padres, no oculto nada de como manejo mis redes sociales y tengo a mis padres en ellas así que pueden ver todo lo que haga.

Historia 12

Mis amigos fueron los que me enseñaron sobre videojuegos y es un gusto que comparto con mi enamorado, hasta recuerdo que una vez mi enamorado estaba jugando conmigo y como estaba ebrio me dijo te amo frente a desconocidos, con el o con mis amistades sabemos jugar Free Fire, que yo a veces juego hasta tres veces al día.

No he tenido conocimiento de la clasificación de los videojuegos, y el cómo lo llevo en mi vida el videojuego es algo que por ejemplo a veces no paso tiempo con mi familia, o me he distanciado un poco de mis amigos, en clases a veces no presto

atención pero no he bajado mi rendimiento académico, a mí el juego me distrae cuando ando estresada o bajoneada, y mis padres no es como que me dieran una educación de cómo manejar mis redes sociales o los juegos, pero llevo muy bien mi vida sin dejar que los juegos afecten mis sentimientos y emociones porque hay veces que hasta me olvidó de jugar y hago otras actividades.

Historia 13

De pequeña con el juego de la serpiente en Nokia o también los que venían instalados ya en la computadora fueron mis primeras experiencias con los videojuegos, también recuerdo a un primo al que veía jugar y era muy entretenido, hasta recuerdo que me mataba a mí misma en Bomberman, o recuerdo también cuando pasé el segundo nivel de Pocky Y Rocky 2, últimamente llegué a jugar Free Fire, pero ya no y a lo largo de estos años considero que si he hecho un poco de amistades gracias a los juegos pero actualmente solo me dedico como 10 minutos o menos a la semana a jugar y no conozco mucho sobre la clasificación de los juegos, pero jugaba cosas que no eran muy fuertes, en mi día a día más me han llamado la atención mis padres por el uso del celular durante tanto tiempo y mis amistades si creo fueron alteradas debido a los juegos, hasta en la universidad me distraía y no me concentraba debidamente.

Es entretenido jugar y hasta hubo un tiempo en el que pasaba horas jugando y afectó mi calidad de vida por eso ahora ya no juego mucho, en el caso de mi educación mis padres me han enseñado que tenga cuidado con lo que subo o con quién me relaciono cosas así para que haga buen uso del internet o las redes sociales, y en el caso de los videojuegos mis sentimientos y emociones se vieron afectados cuando era seguido, pero ahora ya no y lo mismo pasa con mi carácter.

Historia 14

Cuando tenía 8 años aproximadamente empecé a jugar, que yo jugaba en la computadora o con los primeros Play Station que se conectaban en las televisiones, mi hermano fue el que me acerco a ese mundo de los videojuegos y es algo muy

importante para mí ya que me olvido de los problemas personales y familiares, ya a día de hoy lo que más juego es Call of duty y si en ese juego y en otros he logrado crear amistades que mantengo al día de hoy, y por lo general al día juego unas 3 horas aproximadamente, en si nunca me he fijado en la clasificación por edad de los juegos y en mi vida se ven reflejados por ejemplo en que a veces causa molestia en mis padres o me ha provocado aislamiento social, porque prefiero quedarme en casa a salir, en el caso de mis estudios, no he descuidado los mismos y en general pienso que los videojuegos me han impactado de manera positiva ya que es un buen entretenimiento sin enfrentarme a la sociedad.

La educación que me han dado mis padres en redes sociales o videojuegos ha sido escasa y en mi forma de ser si siento que los videojuegos tienen que ver con cómo son ahora mis sentimientos y pensamientos, más en el caso de mi carácter no creo que tenga nada que ver.

Historia 15

Supe de los juegos cuando niña, jugando con mi hermano en la sala para entretenernos, creo que mi hermano mayor y mis amigos del colegio han sido las personas que más me han influenciado a saber sobre los videojuegos y recuerdo una vez que estaba jugando un videojuego de terror cuando era pequeña y llore porque me asusté mucho y mi hermano me consoló, ya actualmente paso jugando Call of Duty con amistades que he conocido a través de juegos en línea incluso gente de otros países, mas o menos unas 5 a 6 horas a la semana, en cuestión de la clasificación de videojuegos la conocía pero hacía caso omiso y si considero que los videojuegos en ocasiones me ha resultado algo negativo debido a que me encierro en mi habitación pero también en el caso de las amistades las he extendido ya que he logrado conocer más gente, además de los círculos que me rodean, en la universidad si, no me ha afectado, ya que le dedico el tiempo correspondiente a mis estudios, y en conclusión considero que son positivos los videojuegos ya que me desestresan y me divierten, en el caso de la educación que recibí de mis padres en temas de redes sociales y videojuegos ha sido muy poca, ya que mis padres no conocen mucho acerca del tema, y en mi forma de ser no creó que los videojuegos tengan algo que ver.

Historia 16

Cuando era pequeña experimente los videojuegos con mi familia, siendo mis padres y mis amigos los que en años posteriores me enseñaron más del mundo de los videojuegos, puedo decir que hasta conocí a todos mis amigos gracias a ellos y estos días paso más jugando Valorant, de una a tres horas por día, de la clasificación de los videojuegos si conozco pero no me fijo mucho y como se relaciona el videojuego en mi vida puedo decir que he tenido menos acercamiento familiar, pero han mejorado mis amistades, en el caso del estudio es algo neutral que no me afecta ni de forma positiva ni negativa, siento que los videojuegos me han ayudado a entretenerme y desarrollarme mejor, y la educación que he recibido de mis padres respecto a eso ha sido muy correcta a contraste con mi edad, más allá de eso creó que los videojuegos han moldeado un poco mi carácter sin afectar lo que pienso o lo que siento.

Historia 17

Mis primeros acercamientos a los videojuegos los recuerdo en emociones como alegría, libertad y satisfacción el sentir esa capacidad de transportarme a otro mundo y vivir aventuras desconocidas es algo que me cautivo desde el primer momento en que tuve contacto con el mundo de los videojuegos y mis mayores influencias en el videojuego actualmente son los foros y grupos destinados a este tipo de causas, antes la influencia era directa, es decir, amigos o familiares que se encuentran en la misma edad y compartían sus experiencias en este mundo, yo al jugar online me han surgido varias anécdotas esporádicas debido a que existe la interacción con otros jugadores, por tal motivo las experiencias son mucho más intensas en juegos como CSGo, Pro Evolution Soccer online y offline, Dragon Ball Fighte Z, Deadpool the game, Dragon Ball Dudokai Tenkaichi 3, Virtua tennis3, Legue of Legends, NFS Carbono, Lifeless Planet, Party Hard, Mario 64, todos esos juegos que además paso entreteniéndome durante la U., y claro en los modos online es más cómodo pertenecer a una comunidad para encontrar partidas fácilmente y hacer amistades.

Actualmente yo juego de 4 a 6 horas y en el tema de la clasificación de los videojuegos si la conocía, pero jamás la utilice, el cómo llevo mi vida a la par de los videojuegos en el aspecto familiar al jugar en horarios nocturnos mi familia ni se mosquea, con lo de la pandemia, ya es normal estar frente a un monitor, en el caso de amistades en la noche casi no salgo y hasta ahora no he tenido graves problemas académicos, todo normal y me hace considerar a los videojuegos algo positivo ya que siento que me eh vuelto más meticoloso, pienso en varios finales y sus consecuencias antes de realizar alguna acción, por tal motivo no me ha ido mal, en el tema de redes sociales nose que tiene que ver con los juegos? pero en fin, entre al mundo de las redes sociales a los 16 años, teniendo ya varios valores formados, respeto, igualdad y dignidad, por tal motivo no he tenido problemas en las redes sociales, como se han visto afectados mis sentimientos y emociones por el videojuego pues sí, pero eso es ambiguo y a la vez subjetivo, debido a que cada niño vive en un mundo diferente, algunos niños viven en familias numerosas donde entretenerse resulta más fácil, por otro lado existen niños que nacen en hogares conformados por papá, mamá y un hijo, papá y mamá trabajan y el niño pasa gran parte del día solo, como puede entretenerse en casa sanamente? de igual forma hay niños que trabajan ellos no pueden divertirse con facilidad ni tampoco reiteradamente, así que esto resulta subjetivo, no se puede estigmatizar un modo de entretenimiento desde un paradigma de ideas establecido, obviamente porque desde un punto de vista psicológico la persona que juega, esta inmiscuida en la trama del juego, es como cuando alguien lee un libro, cada escena marca al lector.

Historia 18

Mi primer recuerdo de los videojuegos fue a los 3 años jugando Duck Hunt siendo mis mayores influencias mis hermanos con los que he mantenido una relación unida gracias a los videojuegos y entre mis anécdotas interesantes recuerdo que un día matamos a Juan Guarnición en fortnite, actualmente he pasado jugando mincraaaaaa con las amistades que tengo alrededor de 3 horas diarias o más, de la clasificación de los videojuegos no hacía caso, y en mi entorno como llevo el videojuego pues se ha creado más unión familiar con mucha diversión, en el caso de mis amigos las risas no faltaron, y en la universidad para bien, así aprendí inglés, en conjunto los videojuegos

me ha resultado algo positivo que me ayuda al desestres, la educación que he recibido de mis padres ha sido nula en redes sociales o videojuegos, y si pienso que mis emociones y sentimientos han tenido cambios por los videojuegos, mas mi carácter no se ha visto afectado

Historia 19

Cuando era muy joven, jugaba consolas portátiles y los juegos estaban en inglés, pero aun así esto no era un impedimento para que me divirtiera jugándolos, cuando era joven mi mayor influencia en el videojuego era mi hermano mayor, y ahora yo mismo soy el que se informa o sabe sobre el videojuego, esas experiencias que he tenido con los videojuegos han sido muy interesantes y recuerdo que a veces las interacciones que un personaje o varios tienen entre si dentro del videojuego reflejan algo que estoy viviendo o una dinámica que tenga con alguna amistad, ya hoy en día pasé jugando League of Legends y Animal Crossing teniendo varias amistades que he creado gracias a los videojuegos y el tiempo que juego es esporádico, hay épocas donde puedo pasar 2-3 semanas sin querer jugar y luego al contrario, hay épocas donde juego casi todos los días por tiempos muy prolongados, si sabía de la clasificación de videojuegos de forma muy vaga, aunque a la fecha no comprendo muy bien cómo funciona, y aunque probablemente llegue a jugar o ver videojuegos que no eran de acuerdo a mi edad en algún punto de mi vida, no es como si yo necesariamente estuviera constantemente buscando jugar juegos que no eran apropiados para mi edad en mis relaciones familiares me ha pasado que me desvele jugando y cuando juego con amigos, suelo hacer mucho ruido, lo cual molesta a mi familia en la noche ya que ellos intentan dormir, con mis amistades por el contrario ha sido una experiencia positiva mayormente, en muchas de mis amistades cercanas lo que nos acercó o unió fue principalmente el haber jugado algún video juego juntos, y es algo que se mantiene hasta la fecha, en la universidad no afectaron mi desempeño académico, apesar de que a veces si llegue a jugar algún tipo de videojuego (incluso móvil) dentro del horario de clases, el impacto de los videojuegos en mi caso creo que mayormente ha sido positivo, me ha ayudado a conectar con personas que de otra forma no habría conocido o hubiera intentado entablar amistad, y también en el aspecto individual, yo siento que

algunos juegos han sido buenos para mi estabilidad mental, por parte de mis padres no hubo una educación tal cual en redes sociales o videojuegos, y en el caso de mis sentimientos y emociones si creo que se han visto afectados por el videojuego, tanto de manera positiva como negativa.

Cuadro de las principales categorías

Tabla 7

Análisis categorial de las historias de vida

Historia de Vida	Relación del individuo con el videojuego				Niveles de influencia en las redes sociales del individuo			Otros
	Primer acercamiento	Perspectiva del videojuego	Uso responsable acorde a la clasificación del videojuego		Familiar	Social	Académico	
			Niñez	Actualidad				
Historia 1	Familiar	Positivo	NO	SI	Factor neutro	Mayor interacción con amigos de forma online	Factor neutro	Falta de actividad física
Historia 2	Familiar	Positivo	NO	SI	Disruptiva frente a la visión del videojuego	Reforzamiento de amistades	Factor neutro	

Historia 3	Familiar	Positivo	NO	SI	Factor neutro	Acercamiento a nuevas amistades	Factor neutro
Historia 4	Familiar-Social	Positivo y Negativo	NO	SI	Buena convivencia familiar	Sin incremento de amistades debido al uso de videojuegos offline	Factor neutro
Historia 5	Familiar	Positivo y Negativo	NO	SI	Regaños a causa del uso indebido de videojuegos	Afianzamiento de las amistades ya existentes a través de experiencias significativas	Baja de calificaciones

						relacionadas al videojuego		
Historia 6	Social	Negativo	NO	SI	Menor tiempo de convivencia familiar	Sin efectos evidentes en las formas de relacionarse	Factor Neutro	
Historia 7	Social	Neutro	NO	SI				No dispone de tiempo para seguir jugando
Historia 8	Familiar	Negativo	NO	NO	Enojo de los padres debido al uso excesivo de videojuegos	Incremento de amistades	Falta de responsabilidad en las tareas debido al uso de videojuegos	

Historia 9	Familiar	Positivo	SI	SI	Sin problemas familiares a causa del videojuego	Uso de videojuegos offline por lo que no afecta las amistades	Sin afectación a nivel universitario	
Historia 10	Social	Positivo	NO	SI	Evita la interacción en familia para jugar	Factor neutro	Factor neutro	Usa el videojuego como medio de evasión de sus problemas
Historia 11	Familiar	Positivo	SI	SI	Acercamiento a hermanos	Factor neutro	Distribuye bien el tiempo para sus actividades académicas	

Historia 12	Social	Positivo	NO	NO	Menor tiempo de interacción familiar	Se distancia de amistades sin relación al videojuego	Ocasionalmente no mantiene una concentración en clase debido al uso de videojuegos
Historia 13	Familiar	Negativo	SI	SI	Llamados de atención	Refiere alteración de las amistades	Falta de concentración en la universidad
Historia 14	Familiar	Positivo	NO	SI	Molestias en los padres debido al uso de videojuegos	Amistades cercanas al videojuego y aislamiento de amistades que no tiene que	Factor neutro

						ver con el videojuego	
Historia 15	Familiar	Positivo y Negativo	NO	SI	Falta de interacción familiar debido al aislamiento en su habitación	Incremento en la calidad y variedad de las amistades	Dedica el tiempo correspondiente a los estudios
Historia 16	Familiar y Social	Positivo	NO	SI	Menor acercamiento familiar	Creación y mejoramiento de las redes sociales con referencia a las amistades	Factor neutral

Historia 17	Familiar y Social	Positivo	NO	SI	Juega en horarios nocturnos para evitar problemas a nivel familiar	Incremento de las redes de amistades de forma online	Dice no tener problemas graves en lo académico, pero no refiere a que no existan problemas debido al uso de videojuegos	Sus experiencias en el videojuego han marcado sus puntos de vista y personalidad
Historia 18	Familiar	Positivo	NO	SI	Refiere unión familiar con sus más cercanos (hermanos)	Amistades significativas relacionadas a su afición por los videojuegos	Refiere aprender mejor el idioma inglés gracias al uso de videojuegos	Los videojuegos han tenido un impacto en su personalidad y sentimientos

Historia 19	Familiar	Positivo	NO	NO	Afectación de los ciclos de sueño debido al uso de videojuegos y molestias familiares frente a ello	Amistades unidas y reforzadas en el círculo social del uso de videojuegos	Jugar videojuegos dentro del horario de clases
-------------	----------	----------	----	----	---	---	--

Elaborado por: Acosta David

En función del cuadro anterior, se evidencia como bajo las entrevistas y el análisis de las historias de vida, la red social primaria y secundaria correspondiente a la familia y los amigos son los principales medios de influencia hacia el uso de videojuegos, mismos que en la mayoría de los casos se limitan a acercar al individuo al videojuego sin capacitarlo en el uso responsable del mismo.

Evidenciando de esta manera que la familia es la red social que se ve más perjudicada en la calidad de sus relaciones frente al consumo de videojuegos, mientras que la red social secundaria de las amistades se ve alterada en su funcionamiento y concepción de la realidad percibida por el individuo, estableciendo como último punto a la red institucional como la que se ve menos afectada por el uso de videojuegos, llegando a contados casos donde el uso de videojuegos afecta el rendimiento académico del individuo.

Primeros acercamientos al videojuego

Dentro del proceso de adicción al videojuego es posible ejercer cambios tanto a los padres como niños que necesitan ser educados sobre los riesgos y el impacto que causa en tanto el estilo de vida como los hábitos el hacer un uso de videojuegos extensivo que puede ir desde un desorden del videojuego hasta una adicción al videojuego (Nogueira, Faria, Vitorino, Silva, & Neto, 2019).

Precisando como el acercamiento a una edad temprana al videojuego a la par de una poca educación en cuanto al uso adecuado de los videojuegos propician un escenario que afecta la calidad de las relaciones familiares a futuro, esto pese a que dentro de la misma familia es donde usualmente se dan los primeros acercamientos al videojuego tal y como lo refieren 15 de las historias de vida en donde la primera vez que se acercaron al videojuego fue dentro de la red social primaria, es decir la familia, como el caso de la siguiente historia:

“Supe de los juegos cuando niña, jugando con mi hermano....los videojuegos en ocasiones me ha resultado negativo debido a que me encierro en mi habitación”

De la misma forma vale mencionar que la red social secundaria como las amistades también cumplen el rol de reforzar el uso de videojuegos, siendo el segundo lugar donde el individuo aprende a usar el videojuego como medio de transmisión cultural de experiencias.

“Mis amigos fueron los que me enseñaron sobre videojuegos y es un gusto que comparto con mi enamorado.... con mis amistades sabemos jugar Free Fire”

Perspectiva del videojuego

Actualmente los numerosos estudios alrededor del videojuego han demostrado el impacto positivo que tienen los mismos en el individuo, siempre que exista una moderación en su uso, y que en los estudios generalmente se centran por mencionar en aspectos como lo social, la violencia o la actividad física, que muchas veces son medidos como efectos únicos, y donde es necesario el repensar que estos factores no deberían ser medidos como un fenómeno singular, sino formar parte de estudios de fenómenos multifacéticos (Halbrook, O'Donnell, & Msetfi, 2019).

Es así como la realidad percibida para el sujeto que comúnmente ha integrado el uso de videojuegos en su vida diaria como parte de su rutina tiene una mirada más positiva del videojuego con 15 historias de vida donde el individuo considera que el videojuego ha tenido un impacto positivo en su vida:

“...considero que los videojuegos han creado un cambio tanto positivo como negativo, positivo en el hecho que he podido entretenerme sin causar daño a nadie ni exponerme a algún peligro además de aprender varios aspectos o contextos históricos como en la saga de "God of War" o en la de "Assasins Creed" que a pesar de no ser históricamente exactos son muy ricos en elementos...”

Vale mencionar además que los efectos negativos del videojuego están más relacionados a un abuso en las horas de juego, que el mismo individuo es consciente de aquellos efectos y varía en cuanto a cómo asume esa responsabilidad de tomar medidas para mejorar su calidad de vida.

“...hubo un tiempo en el que pasaba horas jugando y afectó mi calidad de vida por eso ahora ya no juego mucho....”

“...en si la parte negativa es a veces el enojo de mis padres por el tiempo que paso jugando o en la universidad que a veces de manera negativa me enfoco en los juegos y no en las tareas...”

Uso responsable acorde a la clasificación del videojuego

El ESRB como el estándar de clasificación de videojuegos, puede ser una guía efectiva, tanto para padres como para tutores, que permite reducir el nivel de exposición de los niños a videojuegos violentos y por lo tanto ser una herramienta educativa que propicia las condiciones necesarias para establecer reglas claras dentro del hogar que evitan que los niños reproduzcan comportamientos agresivos mostrados en los videojuegos en campos como la escuela (Lacznia, Carlson, Walker, & Brocato, 2017).

Sin embargo, en la recolección de las historias de vida se puede notar como pese a existir la clasificación por edad de los videojuegos como una herramienta de protección para los niños frente a videojuegos violentos, en la realidad de nuestro país no existe ninguna preocupación de parte de los padres por establecer reglas a los infantes sobre el uso responsable de videojuegos y donde en ocasiones el saber que existe una clasificación de videojuegos como tal no asegura que se haga un caso o acaten esas recomendaciones tal y como refieren las siguientes historias de vida:

“...la clasificación de videojuegos si la conozco, pero no hacía caso, jugaba un juego por su historia (como "God of war" o los "Resident Evil") aunque si era regañado en ocasiones por parientes al estar jugando esa clase de juegos...”

“...en el tema de la clasificación de los videojuegos si la conocía, pero jamás la utilice...”

Red familiar

Los videojuegos como medio de entretenimiento en estudios recientes se han demostrado que dentro de su apartado cooperativo tienen un efecto moderado en mejorar la calidad de la comunicación familiar, mostrando que en familias con una pobre comunicación son las que se ven más afectadas de los beneficios que puede traer el uso responsable de videojuegos cooperativos que involucren el entorno familiar (Wang, Taylor, & Sun, 2018).

Por ello desde una mirada social es importante educar a las familias, respecto al uso responsable de videojuegos ya que, desde esta red social, es de donde más usualmente

los individuos tienen su primer acercamiento con el videojuego y que ya en etapas como la universitaria la calidad de las relaciones de la red familiar se ve afectada de manera negativa debido a un uso excesivo del videojuego, tal y como refieren:

“...en mis relaciones familiares me ha pasado que me desvele jugando y cuando juego con amigos, suelo hacer mucho ruido, lo cual molesta a mi familia en la noche ya que ellos intentan dormir...”

“...en mi vida el videojuego es algo que por ejemplo a veces no paso tiempo con mi familia...”

Red Social

El pasar tiempo con videojuegos relacionados con contactos sociales, no provocan una disminución del apoyo social dentro de las redes sociales del individuo, además de que en gran parte los multijugadores permiten fortalecer las amistades preexistentes y que gran parte de ello se debe a las motivaciones sociales que juegan un rol crucial al momento de jugar en línea, siendo así esta una actividad vinculante cuyos efectos no se pueden medir en razón de ser positivos o negativos (Domahidi, Breuer, Kowert, Festl, & Quandt, 2018).

Quedando justificado así como dentro de las historias de vida las redes sociales secundarias compuestas para el análisis como amistades y compañeros de universidad, juegan el rol de agentes fortalecedores del individuo con el videojuego, creando comunidades online donde un aporte de esta investigación está en demostrar que estas redes aumentan el tiempo que el individuo dedica a la interacción y fortalecimiento de sus redes sociales secundarias, situación que por contraparte afecta al tiempo familiar que es el que se ve disminuido debido al uso constante de videojuegos, tal como se demuestra en las siguientes historias de vida:

“...no solo en Call of Duty sino en otros juegos he logrado conocer a algunas amistades, en si la parte negativa es a veces el enojo de mis padres por el tiempo que paso jugando...”

“...por lo general se jugar 5 horas al día y esto me ha permitido acercarme más a mis amistades...”

Red académica

El uso excesivo de videojuegos en estudiantes universitarios, tienen un impacto que va sobre lo físico y lo psicológico, afectando el comportamiento normal de los estudiantes y donde se deben realizar procesos de conciencia para evitar un involucramiento excesivo con los videojuegos de manera que esto minimice los efectos nocivos que traen el pasar muchas horas dentro de los videojuegos (Patterson & Warnakulasuriya, 2019).

Siendo relevante que el momento de detectar afectaciones en lo académico debido al uso de videojuegos esto por lo general va acompañado de problemas del individuo en sus redes sociales más cercanas como lo son la red de amistades y la red familiar por lo que el pensar la problemática del uso excesivo de videojuegos desde su detección en el ámbito académico ya es tratar con un problema multifacético y de dimensiones sociales que abarcan todo el conjunto de acciones y pensamientos del individuo, tal y como se demuestra en las siguientes historias de vida:

“...por ejemplo a veces no paso tiempo con mi familia, o me he distanciado un poco de mis amigos, en clases a veces no presto atención, pero no he bajado mi rendimiento académico...”

Vale mencionar que de las historias de vida recolectadas solo 4 presentan problemas dentro de la red social académica y de las mismas solo 2 demuestran tener problemas

en todas las redes sociales investigadas debido a un uso excesivo de videojuegos por lo que desde esta perspectiva es prudente decir que las problemáticas que se evidencia en el ámbito académico puede ser un reflejo de la calidad de vida del individuo en sus redes sociales cercanas, por lo que modelos de intervención que ejecuten proyectos sociales de concienciación sobre los efectos nocivos del videojuego son un factor importante en la prevención de estos casos tal como se puede ver en la siguiente historia de vida:

“..más me han llamado la atención mis padres por el uso del celular durante tanto tiempo y mis amistades si creo fueron alteradas debido a los juegos, hasta en la universidad me distraía y no me concentraba debidamente... hubo un tiempo en el que pasaba horas jugando y afectó mi calidad de vida por eso ahora ya no juego mucho...”

Análisis primera historia

La primera historia de un individuo de 22 años refleja un acercamiento a edad temprana del sujeto con el videojuego, esto dentro de su red familiar, que al no tener una supervisión por parte de esta red, en el control y manejo adecuado del videojuego a edad temprana, ha trascendido en que el individuo fortalezca sus redes sociales secundarias como las amistades en función de las relaciones que crea en los espacios virtuales del videojuego, usando 5 horas de cada día para fortalecer y mantener las relaciones sociales que el individuo ha establecido por medio del videojuego y obviando actividades como el deporte, provocando un mayor nivel de sedentarismo en el sujeto.

Análisis segunda historia

En esta historia se repite el acercamiento del individuo al videojuego por influencia inmediata de su red social más cercana como es el caso de la familia, que pese a que la misma red familiar considera negativo el uso prolongado de videojuegos, al brindar

el acercamiento inicial a una edad temprana estas conductas se mantienen a lo largo del desarrollo y crecimiento del individuo, destacando que la clasificación del videojuego como factor que evite su uso incorrecto es inevitablemente eludido por el individuo pese a tener un conocimiento del mismo y gracias a que no existen factores externos que controlen el cumplimiento en el uso responsable del videojuego.

Análisis tercera historia

En este caso la primera toma de contacto con el videojuego se lo realiza dentro de la red social familiar, pero en el inmediato cercano correspondiente a los primos y que mantiene el uso del videojuego como algo cotidiano que le permite afianzar y reforzar los lazos de amistad en su red social secundaria, con una aparente estabilidad que no afecta de manera positiva o negativa a las redes sociales inmediatas como la familia o la institucional como la universidad, reiterando que existe un nulo entendimiento en el uso responsable de videojuegos, donde llegada a una edad universitaria el individuo desecha la idea de asumir el uso responsable de videojuegos y normaliza la falta de responsabilidad como algo usual.

Análisis cuarta historia

En esta historia el acercamiento al videojuego sucede por influencias de las redes sociales primarias y secundarias, donde a diferencia de los otros casos el individuo no incorpora al videojuego dentro de su rutina diaria y lo usa como factor distractor en su tiempo libre sin permitir que el mismo se involucre al punto de afectar las relaciones que lleva el individuo en sus redes sociales familiares, amistades y universitarias, demostrando a la par de un nulo conocimiento de la clasificación de los videojuegos, existe una preocupación en cuanto a la capacidad de los videojuegos para alejarte de la realidad, razón por lo cual se intuye que la concepción personal del individuo de como visualiza el videojuego puede ser un factor importante en la permanencia de estas actividades a largo plazo.

Análisis quinta historia

Aquí la cercanía al videojuego es más que evidente y que refiere a un acercamiento temprano del individuo con el videojuego dentro de su red familiar, reforzando su uso de forma cooperativa al conseguir logros dentro del videojuego que activan el sistema de acción-recompensa del individuo lo que provoca una mayor producción de dopamina que incita al individuo a repetir experiencias gratificantes dentro del videojuego, obviando por su parte una clasificación de los videojuegos que si bien es presente no se hace uso de la misma, siendo relevante el como en este caso si existe un relación entre el uso de videojuegos y el rendimiento universitario en decrecimiento que va acompañado de desequilibrios en el canal comunicativo de la red social familiar.

Análisis sexta historia

La red social secundaria influenciada por las amistades en una edad temprana fueron en este caso las que acercaron al individuo al uso de videojuegos, y donde se han normalizado dentro de las actividades diarias la inclusión del videojuego lo que refuerza los sentimientos de pertenencia y comunidad del individuo dentro de la red social secundaria en su círculo de amistades a la vez que provoca un caída en la calidad de las relaciones familiares medidas en cuestión del tiempo que el sujeto pasa en familia y su percepción de las relaciones familiares existen y como el videojuego se involucra en aquello.

Análisis séptima historia

La relevancia del análisis de esta historia de vida se encuentra en que el individuo no tuvo un acercamiento al videojuego en edades tempranas por lo que se ha descontinuado en el uso de videojuegos y pese a no tener conocimiento de la clasificación de los videojuegos, existe una preocupación de la red social familiar por medir y control la forma en que el sujeto se involucra con los medios virtuales sociales,

lo que podría indicar que existe una responsabilidad familiar en el uso de medios virtuales como factor que permite un desarrollo del individuo que lo aleja de los medios de entretenimiento virtuales pese a recibir influencias de la red social secundaria como son las amistades.

Análisis octava historia

Aquí se nota como el acercamiento al videojuego en una edad temprana y por parte de la red social primaria, en conjunto, suponen que exista un reforzamiento constante de la actividad uso de videojuegos, que empuja al individuo a desconocer las responsabilidades del uso correcto de videojuegos y tener un reforzamiento de su sentido de comunidad con sus amistades lo que de manera proporcional afecta la calidad de las relaciones familiares con una comunicación menos asertiva y un descuido en las responsabilidades universitarias.

Análisis novena historia

La relevancia de esta historia está en como si bien existe un acercamiento a edad temprana al videojuego por parte de la red social primaria familiar, no existe un reforzamiento de la actividad por parte de la red secundaria de las amistades, lo que a nivel individual si bien hace que el individuo disfrute de las experiencias de jugar videojuegos, la cantidad de tiempo que invierte es reducida en comparación a las historias de vida donde existe una retroalimentación de información por parte de las redes sociales primarias y secundarias principalmente.

Análisis decima historia

El individuo en este caso presenta un acercamiento al videojuego de agentes externos dentro de las redes sociales secundarias de actuación, presentando un desconocimiento de la clasificación de los videojuegos así como una prudencia en cuanto al tiempo

invertido para el consumo de videojuegos, sin llegar a tener afectaciones dentro de sus redes sociales primarias, secundarias e institucionales y destacando que fue capacitado responsablemente por su padres dentro de su red familiar en el uso correcto de los medios virtuales, lo cual permite explicar como el tener una red social familiar consciente y responsable en la educación virtual de sus integrantes afecta en el tiempo en que el individuo en su etapa universitaria hace uso de los videojuegos.

Análisis decimo primera historia

En esta situación se evidencia el acercamiento del individuo con el videojuego a una edad temprana de 5 años donde existía una comunicación buena dentro de la red social familiar lo que permitía al individuo conocer acerca de la clasificación de los videojuegos hecho que trasladado a la época universitaria actual refleja un control del individuo en el uso que hace de videojuegos lo que permite que dentro de sus redes sociales, primarias, secundarias e institucionales no existen efectos aparentes que tengan relación con el videojuego.

Análisis décimo segunda historia

El acercamiento del individuo en este caso se ha dado en una edad cercana a la etapa universitaria, sin previos conocimientos sobre la clasificación o uso responsable por lo que refleja como el videojuego afecta el tiempo familiar en la red social primaria, ocasiona aislamiento social en la red social secundaria, y es un factor distractor en la red institucional correspondiente a la universidad, destacando como pese a no invertir muchas horas en videojuegos el nulo conocimiento de su uso responsable a corto plazo ocasiona que el videojuego como actividad de entretenimiento afecte a las redes de interacción del individuo, esto debido también por la novedad que cause que el mismo tenga el acercamiento al videojuego en una edad ya adulta.

Análisis décimo tercera historia

El individuo refiere tener sus primeras experiencias con videojuegos dentro de su red primaria cercana como es el caso de su primo, destacando que no tenía un conocimiento de la clasificación de videojuegos pero si ha recibido una educación responsable con el uso de los medios virtuales, lo que ha conllevado a que el individuo tenga antecedentes de que sus redes sociales primarias tenga conflictos comunicativos entre padres e hijos, alteración de las amistades en las redes sociales secundarias y un factor distractor en las redes sociales institucionales, que han ido amenorando en función de que el individuo por decisión propia ha dejado el uso constante de videojuegos, permitiendo demostrar como existe una relación entre el uso intensivo de videojuegos y la calidad de las relaciones que el individuo posee en sus redes sociales.

Análisis décimo cuarta historia

Se presenta en este caso la suma de factores como el escaso conocimiento en el uso responsable del videojuego, con una poca o nula guía de los padres en el uso adecuado de videojuegos y el acercamiento a edad temprana del individuo con el videojuego en la red social primaria por parte del hermano, lo que dentro de la etapa universitaria ha provocado que el individuo tenga problemas en su red social primaria con sus padres en forma de las molestias que se generan, o en las redes secundarias con el aislamiento social que ha tenido el individuo y que en el caso de la red institucional refiere no tener ningún problema, evidenciando que los efectos negativos del uso de videojuegos se sienten con mayor presencia en las redes más cercanas del individuo.

Análisis décimo quinta historia

Se evidencia nuevamente el acercamiento del individuo a edad temprana con el videojuego por parte de la red social primaria con su hermano y un fortalecimiento de las redes sociales secundarias extendiendo sus amistades y el tiempo que pasa con las mismas debido al uso de videojuegos, presentando omisión en el uso de la clasificación

de videojuegos en etapas anteriores a la universitaria y refiriendo el como en la red más cercana que es la familiar existe un factor negativo que produce que el individuo no tenga tiempo de convivencia familiar, en el caso de la red institucional no existen problemas evidentes, lo que refuerza la idea de que la red familiar es la que más se ve afectada de forma negativa debido al uso no responsable de los videojuegos.

Análisis décimo sexta historia

La situación de esta historia expone como el acercamiento a edad temprana y dentro de la red social primaria con el videojuego son factores que refuerzan que ya en la etapa universitaria estas actividades se normalicen dentro de la rutina del individuo, donde el tiempo de uso del videojuego corresponde o se relaciona con un menor tiempo de convivencia familiar siendo esta la parte negativa, que en los casos donde el sentimiento de comunidad e integración dentro de la red social secundaria se refuerzan por medio del uso de videojuegos, decantan en que dentro de la red institucional, los efectos negativos en cuanto al uso del videojuegos sean mínimos o como en este caso nulos.

Análisis décimo séptima historia

La influencia del videojuego a una edad temprana aparece dentro de la red social primaria, que transmuta hacia un mayor conocimiento del videojuego haciendo uso de las redes virtuales e institucionales como los foros o comunidades de video jugadores, lo que genera que en la red social secundaria inevitablemente aumenten la cantidad y calidad de relaciones y amistades cuyo común es el uso de videojuegos, pero que a su vez el no tener una guía o uso responsable de los videojuegos genera que el individuo establezca condiciones específicas para hacer uso del videojuego que perjudican su salud como la situación de establecer horarios nocturnos de juego para evitar reprimendas de los familiares cercanos, y la cohibición de asistir a reuniones presenciales de amistades por dar preferencia a las amistades virtuales dentro de los videojuegos, una vez más dejando entre visto como esta problemáticas no se reflejan

en las redes sociales institucionales, refiriendo que en el caso de la universidad no ha tenido ningún inconveniente o problemas que tenga relación con el uso de videojuegos.

Análisis décimo octava historia

En este caso el conjunto de factores como el acercamiento a edad temprana al videojuego dentro de la red primaria, con el reforzamiento en el uso de videojuegos por parte de la red secundaria han decantado en que el individuo actualmente tome una perspectiva positiva en cuanto a su uso de videojuegos considerándolo un factor importante de su desarrollo y que con sus hermanos en la red social primaria ha mejorado la unión y calidad de sus relaciones, ha fortalecido los vínculos de amistad dentro de la red secundaria y ha ungido de potenciador de habilidades en la red institucional con referencia al aprendizaje de inglés, sin olvidar que aun así existe un nulo interés en aprender sobre la clasificación de los videojuegos o su uso responsable.

Análisis décimo novena historia

Esta historia refleja como el acercamiento al individuo en edades tempranas con el videojuego se da por su más cercano, en este caso el hermano mayor que al reforzar esta actividad de entretenimiento, el individuo busca en sus redes sociales secundarias a semejantes que compartan su afición por los videojuegos, teniendo un mayor afianzamiento de las relaciones de amistad, y afectando la calidad de las relaciones sociales más cercanas como la familia, teniendo inclusive una afectación a nivel individual debido al uso de videojuegos en horarios nocturnos, lo que a largo plazo puede perjudicar la salud del individuo y de forma inmediata crea crisis normativas dentro de la familia, teniendo como constante que el individuo no está capacitado en el uso responsable de los videojuegos y en la red institucional no se reflejan los cambios en la dinámica del individuo que si se hacen presentes en la red social primaria y secundaria del individuo.

3.2 Discusión

Es evidente desde esta investigación como el videojuego tiende a ser un factor que afecta las relaciones del individuo con su entorno, en donde las redes más cercanas como familia y amigos, son las proveen al sujeto del conocimiento necesario para empezar en el videojuego pero que además estas son las redes que se ven afectadas de manera negativa cuando el individuo integra el videojuego como parte de su rutina diaria, dejando un poco de lado a las redes externas como la universitaria en donde las consecuencias de un uso desmedido de videojuegos solo se hacen presentes en casos que como posible hipótesis se puede decir que requieren atención profesional debido a una posible adicción.

La familia como el lugar en donde las problemáticas familiares son más recurrentes debido al uso del videojuego se enlistan signos de alerta como la falta de comunicación familiar, el no tener límites claros de tiempo en el videojuego, o cambio de las actividades recurrentes del individuo, que indican como el videojuego está afectando la dinámica familiar y por tanto surge de aquí la necesidad de capacitar a padres y tutores legales de menores de edad en un uso responsable del videojuego.

En la red social de las amistades el videojuego se presenta como un factor que refuerza los lazos de amistad entre pares y de manera comunitaria, partiendo de un vínculo en común que es el conocer a una parte de las amistades de los videojuegos online en sus entornos cercanos de convivencia y a partir de la cual se genera un mayor tiempo de socialización de los individuos a través de los entornos virtuales, lo que provoca que ese tiempo que aumenta provenga por lo general de manera proporcional a un menor tiempo de convivencia en familia o de práctica de actividades recreativas o deportivas.

La red académica por su parte es donde se hace menos evidente que el individuo lleve un uso desmedido del videojuego, que si bien existen casos donde existe una falta de atención a las actividades académicas, estos en la investigación representan un nivel pequeño frente a los casos donde existen afectaciones a nivel familiar debido al videojuego por lo que es considerable mencionar que dentro del proceso de detección

de adicciones al videojuego, el principal foco de atención debe partir referente a un análisis familiar.

Referente a las limitaciones de la investigación está por su carácter cualitativo permitió describir las historias de vida de una población reducida (19 historias), por lo que su valor académico está en ser un punto de partida para poder tomar los hallazgos aquí presentes de modo que se pueda profundizar en el tema, con investigaciones futuras de carácter cuantitativo, que permitan extrapolar estos resultados a poblaciones más grandes y por tanto generar hipótesis que expliquen la realidad detrás del uso de videojuegos.

CAPITULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

El videojuego como medio de entretenimiento cultural ha llegado a estar presente en todas las redes de interacción del individuo, destacando la familia y las amistades como los lugares que enseñan y refuerzan en el sujeto la conducta del uso de videojuegos, y que son también los lugares en donde suceden los mayores cambios en el estilo de vida del individuo, donde las variables como el tiempo desmedido en el uso de videojuegos, junto a una pobre comunicación familiar provocan que existan comportamientos poco adecuados para el sano desarrollo de la salud mental y física del individuo, con consecuencias como la poca interacción familiar y el aislamiento social dentro del núcleo familiar, que difiere de las relaciones de amistad en donde se evidencian cambios como el aumento del tiempo de las interacciones sociales y redes de apoyo dentro de los videojuegos.

El videojuego como variable de análisis tiene que ser englobado como un factor multifacético debido a que si se cae en el error de solo adjudicar al videojuego sentido de positivo o negativo obviamos como el mismo está relacionado con las diferentes formas que tiene el individuo de relacionarse en sus entornos más cercanos como la familia, comunidad y sociedad, siendo este aspecto el que determina desde condiciones favorables hasta nocivas relacionadas al uso del videojuego.

Por ello desde las redes sociales y su jerarquización se puede describir como el entorno familiar al ser el más cercano al individuo, es el que mayores repercusiones a la calidad y funcionamiento familiar presenta, justificado aquello en como si bien esta red nutre el uso de los videojuegos, la capacidad de los progenitores y familiares cercanos de educar en el uso responsable del videojuego no existe por lo tanto se crea una discrepancia que es llevada a que la red social donde por lo general es en la interacción

con sujetos que comparten el gusto por los videojuegos que estas relaciones de amistad se fortalecen y se nutren obligando al individuo a disminuir el tiempo en familia para mantener las relaciones sociales que ha creado alrededor del videojuego, y por último en la red institucional, que para efectos de la investigación se analizó a la universidad, en donde se pudo constatar que muy difícilmente se puede notar que los efectos de los videojuegos se hagan visibles dentro de este campo, por lo que en los casos donde se evidencian efectos como una pérdida de atención o baja de calificaciones, esto puede ser un indicador de que el videojuego está afectando de forma negativa la comunicación familiar e inclusive las relaciones sociales que tiene el sujeto en sus entornos cercanos pueden estar viéndose perjudicadas, caso contrario sucede cuando el individuo refiere tener efectos positivos y ventajas dentro de su área académica al hacer uso de videojuegos, donde un funcionamiento normado y medido del videojuego refleja que el individuo tiene habilidades que le permiten una mejor adaptación en aquellas situaciones académicas donde los conocimientos del individuo obtenidos en videojuegos pueden ser un factor que potencia el rendimiento académico como el caso del idioma inglés.

Las relaciones humanas permiten al individuo interactuar en un entorno dinámico que se encuentra en constantes cambios y adaptaciones, donde la familia como rol de potenciador de las habilidades de socialización del individuo y moldeador del conjunto de normas y valores esta siempre adaptándose para enfrentarse a los retos que supone vivir en un sistema globalizado, uno de esos retos se encuentra en aprender habilidades que le permitan a las actuales y nuevas generaciones tener un uso seguro y responsable de los videojuegos, que si bien para muchos el videojuego es solo un medio de entretenimiento, indagar en las historias de vida ha permitido visualizar la necesidad de que existan nuevas miradas críticas hacia el rol del videojuego como medio cultural capaz de adentrarse en los sistemas de socialización del individuo y afectar sus dinámicas, siendo la responsabilidad no de solo la familia de indagar en estos temas, sino de todos los actores sociales en contribuir con enfoques prácticos que permitan socializar estos temas a nivel comunitario capacitando a la sociedad en el uso adecuado del videojuego, para poder aprovechar sus capacidades de potenciar habilidades del individuo.

Se ha podido concluir que, en la red social de la familia y las amistades, es el espacio donde el individuo aprende y refuerza conductas asociadas al manejo de videojuegos, por lo tanto, son en estas redes donde se debe prestar especial atención a las medidas que se toman para evitar que el videojuego pueda caer en una adicción o un problema que afecte las relaciones que el individuo mantiene en sus redes sociales cercanas, teniendo en cuenta factores como la poca comunicación familiar, la disminución del tiempo en familia, el aislamiento social, la falta de ejecución de actividades recreativas y el aumento del tiempo que el individuo pasa en videojuegos como signos de alerta que podrían indicar que el videojuego a pasado de ser una afición a un factor de riesgo que afecta la calidad de las relaciones que mantiene el individuo en sus redes sociales.

4.2 Recomendaciones

Desde el área social resulta importante continuar las investigaciones referente al tema de videojuegos, debido a que como se ha demostrado en esta investigación la familia se considera un punto central en el acercamiento y enseñanza responsable del uso de videojuegos y frente a un estado donde las políticas y proyectos sociales no tienen ningún camino o guía que sea capaz de concienciar de los peligros del uso indebido de videojuegos, los trabajadores sociales, y en general los investigadores dentro del área social están en la responsabilidad de tomar medidas que permitan nutrir a las familias con modelos de crianza llenos de amor, valores, moral y responsabilidad.

Referencias bibliográficas

Bibliografía

1. Ali, I., & Alharbi, O. (2020). COVID-19: Disease, management, treatment, and social impact. *Science of the Total Environment*, 728, 1-6.
2. Alvarado, A., & Planells, A. (2020). *Ficción y videojuegos: teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.
3. Ángel, M., & Alzate, Y. (2015). Relaciones familiares y sociales en adolescentes usuarios de redes sociales virtuales(RSV). *Katharsis*, 20, 79-99.
4. Arjona, Á., & Checa, J. (1998). Las historias de vida como método de acercamiento a la realidad social. *Gazeta de Antropología*(14), 1-15.
5. Arredondo, F., & Vázquez, J. (2017). La responsabilidad social de la industria de los videojuegos. *Ciencia y Sociedad*, 42(4), 31-39.
6. Banco Interamericano de Desarrollo. (2019). *Los videojuegos no son un juego: los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe [versión pdf]*. Obtenido de Inter-American Development Bank: https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Los_videojuegos_no_son_un_juego_Los_desconocidos_%C3%A9xitos_de_los_estudios_de_Am%C3%A9rica_Latina_y_el_Caribe.pdf
7. Barón, E., & Losada, J. (2017). Las relaciones éticas en los videojuegos: desde la perspectiva del hábitus y el sujeto 'jugador'. *Quaestiones Disputatae*, 10(21), 51-74.
8. Barr, M., & Copeland, A. (2021). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 0(0), 1-18.
9. Behar, D. (2008). *Metodología de la investigación*. Editorial Shalom.
10. Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Editorial Anagrama.
11. Bronfenbrenner, U. (1979). *La ecología del desarrollo humano experimentos en entornos naturales y diseñados*. Ediciones Paidós.

12. Buiza, C., García, A., Alonso, A., Ortiz, P., Guerrero, M., González, M., & Hernández, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología Educativa*, 23(2), 129-136.
13. Burgueño, E. (2021). *Principales mercados de videojuegos en América Latina en 2020, según ingresos (en millones de dólares)*. Obtenido de Statista: <https://es.statista.com/estadisticas/1075051/mercados-lideres-sector-videojuegos-america-latina-por-pais/>
14. Bustos, T. (2008). Mujeres en la popularización del software libre en Colombia: reflexiones situadas entorno al género y la tecnociencia. *Pedagogía y Saberes*(29), 27-35.
15. Bustos, V., & Russo de Sánchez, A. (2018). Salud mental como efecto del desarrollo psicoafectivo en la infancia. *Psicogente*, 21(39), 183-202.
16. Cáceres, M., Seán, G., & Ruiz, J. (2017). Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital. *Historia y Comunicación Social*, 22(1), 233-247.
17. Calvopiña, A. (14 de Junio de 2020). *Los videojuegos, un escape para los jóvenes durante la pandemia*. Obtenido de El Telégrafo: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/tecnologia/1/videojuegos-jovenes-pandemia>
18. Cantano, A., & Ramos, A. (2020). El videojuego como espejo de la sociedad contemporánea. *Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 29, 1-8.
19. Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del psicólogo*, 41(3), 211-226.
20. Carrillo, J. (2015). La dimensión social de los videojuegos' online': de las comunidades de jugadores a los'e-sports'. *Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 5(1), 39-51.
21. Chacón, R., Zurita, F., Martínez, A., Castro, M., Espejo, T., & Cristina, P. (2017). Relación entre factores académicos y consumo de videojuegos en

- universitarios. Un modelo de regresión. *Pixel-Bit Revista de Medios y Educación*(50), 109-121.
22. Chadi, M. (2007). *Redes sociales en el trabajo social*. Espacio Editorial.
23. Collis, W. (2021). *El libro de los esports: La guía definitiva para entender cómo funciona la industria*. LID Editorial.
24. Cristófol, F., Martínez, Á., Román, I., & Cristófol, C. (2020). Evolución de las estrategias de patrocinio en los esports en España: 2013-2021. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 48, 188-204.
25. Cruz, V., & Fuentes, M. (2017). *La institución familiar en trabajo social: debates contemporáneos en la formación y el ejercicio profesional*. Espacio Editorial.
26. Domahidi, E., Breuer, J., Kowert, R., Festl, R., & Quandt, T. (2018). A longitudinal analysis of gaming-and non-gaming-related friendships and social support among social online game players. *Media Psychology*, 21(2), 288-307.
27. Domingo, A. (2015). Educación en virtudes y valores formando el carácter y construyendo al ciudadano íntegro y libre. *Orbis. Revista Científica Ciencias Humanas*, 10(30), 48-59.
28. El Nacional. (16 de Septiembre de 2021). *Primer caso clínico en el mundo de adicción al videojuego Fortnite es un joven español*. Obtenido de El Nacional: <https://www.elnacional.com/ciencia-tecnologia/primer-caso-clinico-en-el-mundo-de-adiccion-al-videojuego-fortnite-es-un-joven-espanol/>
29. El Telégrafo. (28 de Enero de 2021). *Desarrolladores de videojuegos recibirán incentivos como capital semilla*. Obtenido de El Telégrafo: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/desarrolladores-videojuegos-incentivos-capital-semilla>
30. Elkaim, M. (1995). *Las prácticas de la terapia de red*. Gedisa.

31. Ferguson, C., & Wang, J. (2019). Aggressive video games are not a risk factor for future aggression in youth: A longitudinal study. *Journal of youth and adolescence*, 48(8), 1439-1451.
32. Fernández, J. (2019). *Videojuegos y Cultura de Masas: Un estudio del fenómeno Fornite [Tesis de Grado, Universidad de Sevilla]*. Repositorio Institucional Deósito de Investigación Universidad de Sevilla.
33. Flores, A., & Velasco, P. (2020). *Ideological Games Videojuegos e ideología. Héroes de Papel*.
34. Forrester, D., Westlake, D., Killian, M., Antonopolou, V., McCann, M., Thurnham, A., . . . Hutchison, D. (2019). What is the relationship between worker skills and outcomes for families in child and family social work? *The British Journal of Social Work*, 49(8), 2148-2167.
35. Franzé, J. (2017). La trayectoria del discurso de Podemos: del antagonismo al agonismo. *Revista Española de Ciencia Política*(44), 219-246.
36. García, F., & Vírseda, E. (2016). Inclusión de competencias digitales en los estudios de grado en Trabajo Social. *Opción*, 32(9), 802-820.
37. García, T., & Romero, L. (2011). *Trabajo social con familias*. Ediciones Académicas.
38. García, T., & Romero, L. (2014). *El proceso de intervención en trabajo social con casos*. Alianza Editorial.
39. Gil, M., Pons, J., Grande, J., & Marin, M. (1996). Aproximación operativa a los conceptos de participación y sentimiento de pertenencia: estrategias de intervención en la comunidad. *Intervención Psicosocial*, 5, 21-30.
40. González, A., & Igartua, J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.Info*(42), 135-146.
41. Halbrook, Y., O'Donnell, A., & Msetfi, R. (2019). When and how video games can be good: A review of the positive effects of video games on well-being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096-1104.

42. Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Editorial Mc Graw Hill.
43. Hollingdale, J., & Greitemeyer, T. (2014). The Effect of Online Violent Video Games on Levels of. *PLoS One*, 9(11), 1-5.
44. Jerjes, L. J. (2010). Los videojuegos on-line en Latinoamérica: impact en las redes sociales y de consumo. *ICONO 14 Revista de comunicación y tecnologías emergentes*(15), 59-74.
45. Katayama, R. (2014). *Introducción a la investigación cualitativa: fundamentos, métodos, estrategias y técnicas*. Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
46. Kowal, M., Conroy, E., Ramsbottom, N., Smithies, T., Toth, A., & Campbell, M. (2021). Gaming Your Mental Health: A Narrative Review on Mitigating Symptoms of Depression and Anxiety Using Commercial Video Games. *JMIR Serious Games*, 9(2), 1-13.
47. Krishnan, L., Kang, A., Sperling, G., & Srinivasan, R. (2012). Neural Strategies for Selective Attention Distinguish Fast-Action Video Game Players. *Brain Topogr*, 26, 83-97.
48. Laczniak, R., Carlson, L., Walker, D., & Brocato, D. (2017). Parental restrictive mediation and children's violent video game play: the effectiveness of the Entertainment Software Rating Board (ESRB) rating system. *Journal of Public Policy & Marketing*, 36(1), 70-78.
49. Lagsten, J., & Andersson, A. (2018). Use of information systems in social work – challenges and an agenda for future research. *European Journal of Social Work*, 21(6), 850-862.
50. Li, L., Chen, R., & Chen, J. (2016). Playing Action Video Games Improves. *Psychological Science*, 27(8), 1-17.
51. López, O., Pinargote, C., Cedeño, E., Zambrano, W., & Mendoza, M. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y

- social en las personas. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*(43), 633-646.
52. ManpowerGroup. (2020). *Game To Work [versión pdf]*. Obtenido de ManpowerGroup:
https://manpowergroup.com.mx/wps/wcm/connect/manpowergroup/29d63b9b-5244-4035-9188-8519b3710aad/MPG_Gaming_Paper_FINAL_ES.pdf?MOD=AJPERES&CACHEID=ROOTWORKSPACE.Z18_2802IK01OORA70QUFIPQ192H31-29d63b9b-5244-4035-9188-8519b3710aad-nmU2J--
53. Marston, H., & Kowert, R. (2020). What role can videogames play in the COVID-19 pandemic? *Emerald Open Research*, 2(34), 1-13.
54. Martín, C., & Megret, T. (2013). Funciones básicas de la familia. Reflexiones para la orientación psicológica educativa. *Edusol*, 13(44), 60-71.
55. Martín, R., Rinaudo, M., & Paoloni, P. (2018). *Comunidades estudios y experiencias sobre contextos y comunidades de aprendizaje*. Eduvim.
56. Martínez, M. (2004). El Método Etnográfico de Investigación. *DIALÓGICA: Revista Multidisciplinaria*, 1(1), 13-44.
57. McGonigal, J. (2019). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?: Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas*. Siglo XXI Editores.
58. Melzer, A., & Holl, E. (2020). *Players' Moral Decisions in Virtual Worlds: Morality in Video Games*. New York: Oxford University Press.
59. Molero, F., Lois, D., García, C., & Gómez, Á. (2017). *Psicología de los grupos*. UNED-Universidad Nacional de Educación a Distancia.
60. Nogueira, M., Faria, H., Vitorino, A., Silva, F., & Neto, A. (2019). Addictive video game use: an emerging pediatric problem? *Acta medica portuguesa*, 32(3), 183-188.
61. Orozco, C., García, O., & Llanos, R. (2014). *Redes sociales infancia, familia y comunidad*. Universidad del Noorte.

62. Osofsky, J., Osofsky, H., & Mamon, L. (2020). Psychological and Social Impact of COVID-19. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 12(5), 468-469.
63. Patterson, N., & Warnakulasuriya, S. (2019). Health and psycho-social outcomes of playing video games among undergraduates at University of Sri Jayewardenepura. *Proceedings of Annual Scientific Sessions of Faculty of Medical Sciences*, 80.
64. Pereira, F., & Alonzo, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas*, 15(30), 51-64.
65. Pérez, J., & Gómez, Á. (2016). La transmisión de valores y responsabilidad social a partir de los videojuegos. *Sphera Publica*, 1(16), 114-131.
66. Pino, E., & Granja, A. (2020). Proyecto ético de vida y su influencia en la educación socialmente productiva. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social: Tejedora*, 3(6), 7-14.
67. Rivera, E., & Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288.
68. Rivera, O., Cardona, L., & Ruiz, M. (2019). Crianza contemporánea: formas de acompañamiento, significados y comprensiones desde las realidades familiares. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(57), 40-59.
69. Rivera, P., & Miño, R. (2018). Jóvenes y comunidades virtuales. Nuevas formas de aprendizaje y de participación social en la sociedad digital. *Páginas de Educación*, 11(1), 67-82.
70. Rodríguez, J. (2021). Didáctica en épocas de crisis social y educativa. Evocación de las virtudes humanas. *Revista Propulsión*, 3(2), 57-67.
71. Rodríguez, R. (2016). *Videojuegos La explosión digital que está cambiando el mundo*. Héroes de Papel.

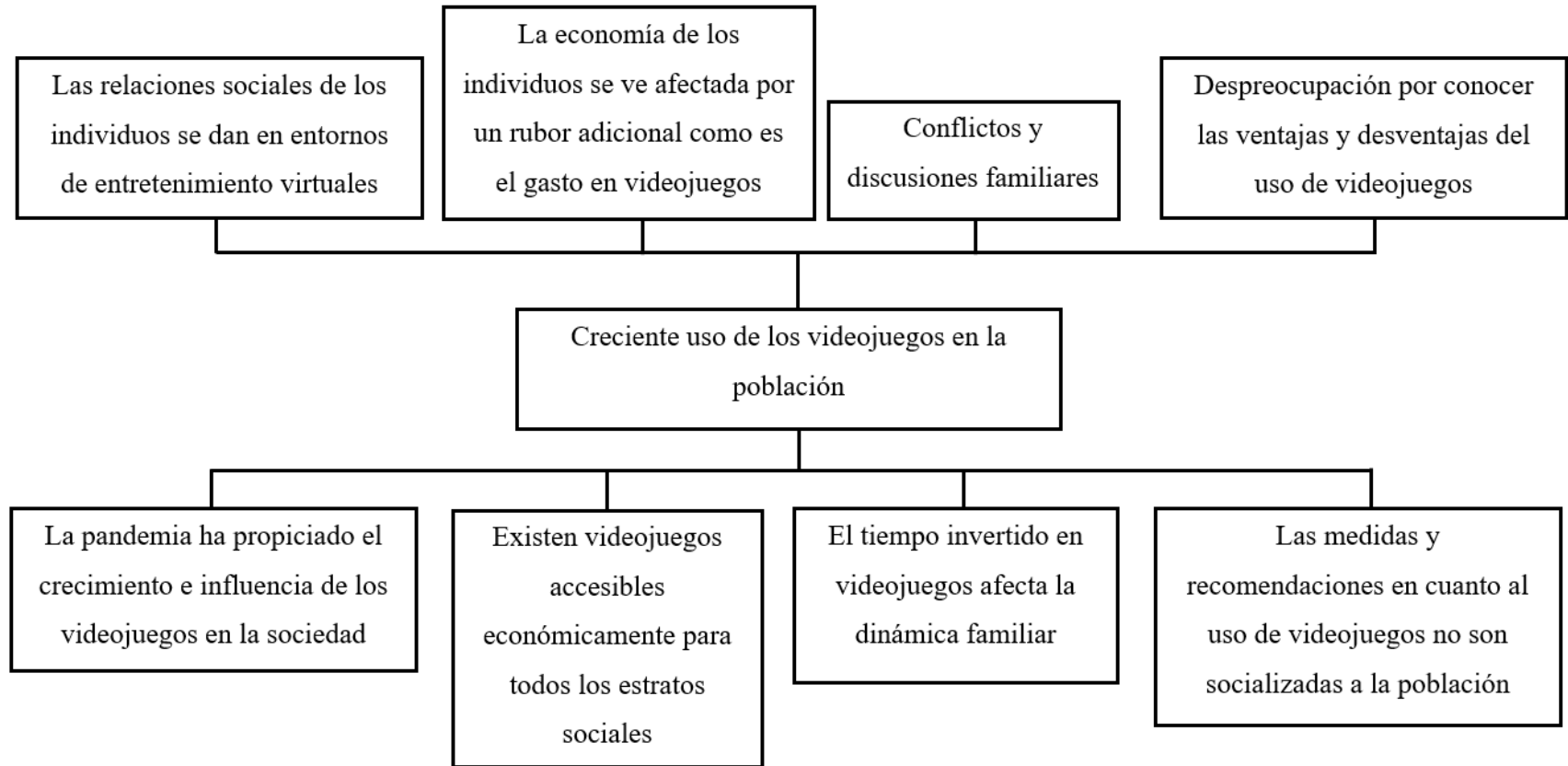
72. Saladino, V., Algeri, D., & Auriemma, V. (2020). The psychological and social impact of Covid-19: new perspectives of well-being. *Frontiers in Psychology, 11*, 1-6.
73. Sánchez, F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la investigación Cualitativa y Cuantitativa: Coconsensos y Disensos. *Revista digital de investigación en docencia universitaria, 13*(1), 102-122.
74. Sandoval, E. (2020). Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente? *Pensamiento Psicológico, 18*(1), 87-102.
75. Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Frontiers in psychology, 10*, 1-9.
76. Sluzki, C. (1996). *La red social: frontera de la practica sistematica*. Gedisa Editorial.
77. Spratt, T., Devaney, J., & Frederick, J. (2019). Adverse Childhood Experiences: Beyond Signs of Safety; Reimagining the Organisation and Practice of Social Work with Children and Families. *The British Journal of Social Work, 49*(8), 1-17.
78. Suárez, P., & Vélez, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño: una mirada desde la afectividad, la comunicación familiar y estilos de educación parental. *Revista Psicoespacios, 12*(20), 153-172.
79. Sungur, H., & Boduroglu, A. (2011). Action video game players form more detailed representation of objects. *Acta Psychologica, 139*(2), 327-334.
80. Torres, M. (2020). *Videojuegos en México [versión PDF]*. Obtenido de ICEX España Exportación e Inversiones: <https://www.icex.es/icex/es/navegacion-principal/todos-nuestros-servicios/informacion-de-mercados/estudios-de-mercados-y-otros-documentos-de-comercio-exterior/DOC2020861167.html>
81. Torres, R. (16 de Julio de 2020). *Andrés Michelena: "Los videojuegos online saturan el uso de Internet"*. Obtenido de Expreso:

<https://www.expreso.ec/actualidad/andres-michelena-videojuegos-online-saturan-internet-16051.html>

82. Trick, L., Jaspers, F., & Sethi, N. (2005). Multiple-object tracking in children: The “Catch the Spies” task. *Cognitive Development, 20*(3), 373-387.
83. Vargas, H. (2014). Tipo de familia y ansiedad y depresión. *Revista Medica Herediana, 25*(2), 57-59.
84. Vera, J., Rodríguez, C., & Grubits, S. (2009). La psicología social y el concepto de cultura. *Psicología & Sociedad, 21*, 100-107.
85. Villalba, C. (2004). La perspectiva ecológica en el trabajo social con infancia, adolescencia y familia. *Portularia, 4*, 287-298.
86. Villalba, C. (2004). La perspectiva ecológica en el trabajo social con infancia, adolescencia y familia. *Portularia, 4*, 287-298.
87. Wang, B., Taylor, L., & Sun, Q. (2018). Families that play together stay together: Investigating family bonding through video games. *New Media & Society, 20*(11), 4074-4097.
88. Wong, L. (2021). *América Latina Juega*. Obtenido de Héroes de Papel: <https://www.heroesdepapel.es/product.php?id=180>
89. Zhu, L. (2020). The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons. *Human Behavior and Emerging Technologies, 3*(1), 157-159.

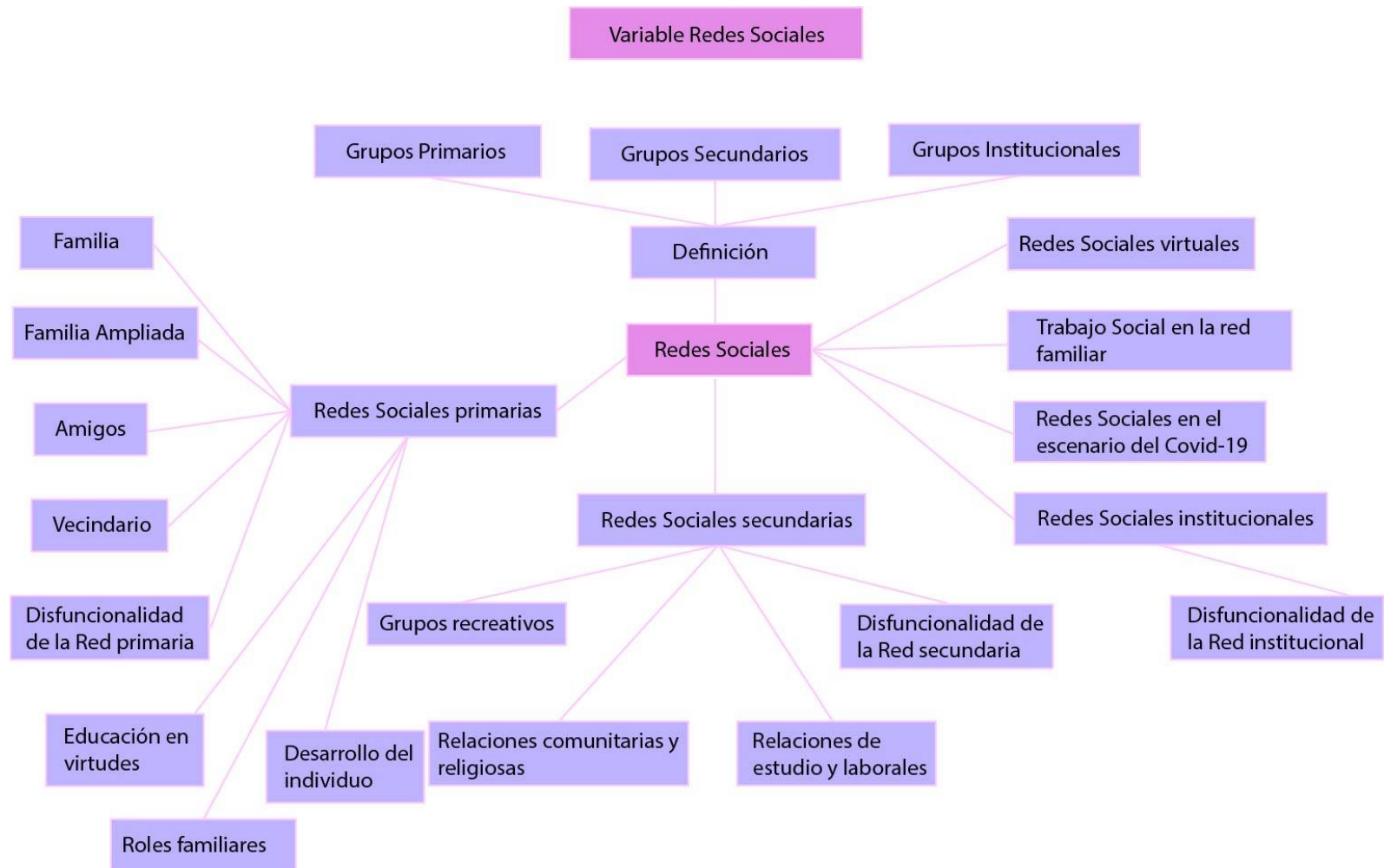
Anexos

Árbol de Problemas



Elaborado por: Acosta David

Organizador gráfico de la variable independiente



Elaborado por: Acosta David

Organizador gráfico de la variable dependiente



Elaborado por: Acosta David

Matriz de operacionalización de la variable independiente: redes sociales

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnica/Instrumento
Las redes sociales del individuo se consideran a todos los entornos de actuación y crecimiento donde el individuo va desarrollándose, tanto en su ciclo vital familiar, como en el conjunto de valores, ideas y conocimientos que llegan a formar su identidad y a configurarlo como un ser social.	Redes Sociales Primarias	Familia Familia ampliada Amigos	¿Conoce acerca de las redes sociales del individuo?	Técnica: Historias de Vida Instrumento: Entrevista abierta dirigida a estudiantes universitarios
	Redes Sociales Secundarias	Vecindario Educación en virtudes	¿Cómo interactúan las personas con su entorno?	
	Redes Sociales Institucionales	Desarrollo del individuo Roles familiares	¿Cuáles son los lugares de desarrollo del individuo?	
	Redes Sociales virtuales	Grupos recreativos Relaciones comunitarias y religiosas	¿Cómo las redes sociales afectan a la identidad del individuo?	
	Trabajo Social en la red familiar	Relaciones de estudio y laborales		
Las redes sociales son los contextos donde el	Redes sociales en el escenario del Covid-19			

<p>ser humano se involucra para comunicarse y recibir retroalimentación de información que le permite definir a si mismo en su contexto.</p>		<p>Actividades en medios virtuales</p>	<p>¿Cuál es el rol del trabajador social en intervención dentro de las redes sociales del individuo?</p>	
--	--	--	--	--

Elaborado por: Acosta David

Matriz de operacionalización de la variable dependiente: videojuegos

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems básicos	Técnica/Instrumento
El videojuego se considera un software informático capaz de brindar experiencias de entretenimiento a los usuarios que interactúan con un hardware compatible para la ejecución del programa que contiene el videojuego y a través de la interfaz gráfica es capaz de representar las ideas y visión del desarrollador del videojuego.	<p>Videojuegos</p> <p>Análisis cultural del videojuego</p> <p>La industria del videojuego</p> <p>El futuro de la crítica social al videojuego</p> <p>Trabajo Social frente a los medios virtuales</p> <p>Los videojuegos en el escenario del Covid-19</p>	<p>Videojuegos competitivos</p> <p>Cultura del Agonismo y rol de los videojuegos</p> <p>Perspectiva de género en los videojuegos</p> <p>Avatares de la masculinidad en el videojuego</p> <p>Efectos positivos de los videojuegos</p>	<p>¿Cómo interpreta los videojuegos?</p> <p>¿Qué impacto ha tenido los videojuegos en la sociedad?</p> <p>¿Qué tan preparado está el trabajo social para hablar de videojuegos?</p> <p>¿Cómo ha impactado los videojuegos a la dinámica de los individuos en la pandemia?</p>	<p>Técnica: Historias de Vida</p> <p>Instrumento: Entrevista abierta dirigida a estudiantes universitarios</p>

Se entiende por videojuego como un medio de entretenimiento y transmisión cultural de conceptos e ideas de alcance global.		Efectos negativos de los videojuegos	¿Cuál es el rol del Trabajador Social frente a los medios digitales?	
--	--	--------------------------------------	--	--

Elaborado por: Acosta David

Propuesta**Tema**

Creación de un manual de uso seguro de videojuegos, enfocado en capacitar a padres, representantes legales de menores de edad y jóvenes en el uso adecuado del videojuego para evitar que existan problemas de comunicación familiar debido a un uso excesivo que se podría dar del videojuego.

Título

Manual uso seguro de videojuegos

Institución Ejecutora

Entidad pública o privada que en un taller de escuela para padres requiera capacitar sobre el uso seguro de videojuegos en la familia.

Beneficiarios

Padres de familia de jóvenes que usen videojuegos y los mismos jóvenes como beneficiarios indirectos

Ubicación

Centro de eventos o espacios abiertos

Tiempo estimado para la ejecución

1 hora

Equipo técnico responsable

Profesionales del área social o psicológica

Manual Uso Seguro de Videojuegos

Ilustración 1

Portada del manual



Elaborado por: Acosta David

Ilustración 2

Índice del manual

ÍNDICE

Página 1	_____ ¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS ?
Página 2	_____ ¿CÓMO AFECTA EL VIDEOJUEGO A NIVEL FAMILIAR?
Página 3	_____ DE AFICIÓN A ADICCIÓN
Página 4	_____ TABLA DE CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS
Página 5	_____ TABLA DE CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS
Página 6	_____ TABLA DE CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS
Página 7	_____ IMPORTANCIA DE LA COMUNICACIÓN FAMILIAR
Página 8	_____ ¿QUÉ PODEMOS HACER?
Página 9	_____ RECOMENDACIONES
Página 10	_____ BIBLIOGRAFÍA

Elaborado por: Acosta David

Ilustración 3

¿Que son los videojuegos?

¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS ?

Los videojuegos son medios de entretenimiento tecnológicos que se encuentran presentes en el área social del individuo, capaces de adentrarse en las rutinas del individuo para adaptarse a sus dinámicas y transformar los niveles de conocimiento y precepción del individuo.

Esta forma de transformación cultural causada debido a los videojuegos puede ser usada de diversas formas debido al nivel de supervisión y responsabilidad del individuo con el videojuego, teniendo casos donde a nivel cognitivo se pueden potenciar habilidades como la visión espacial, o la ejecución de tareas simultaneas, pero que en casos donde no existan niveles de conciencia adecuados y una nula supervisión parental el videojuego puede decantar en adicciones.



Elaborado por: Acosta David

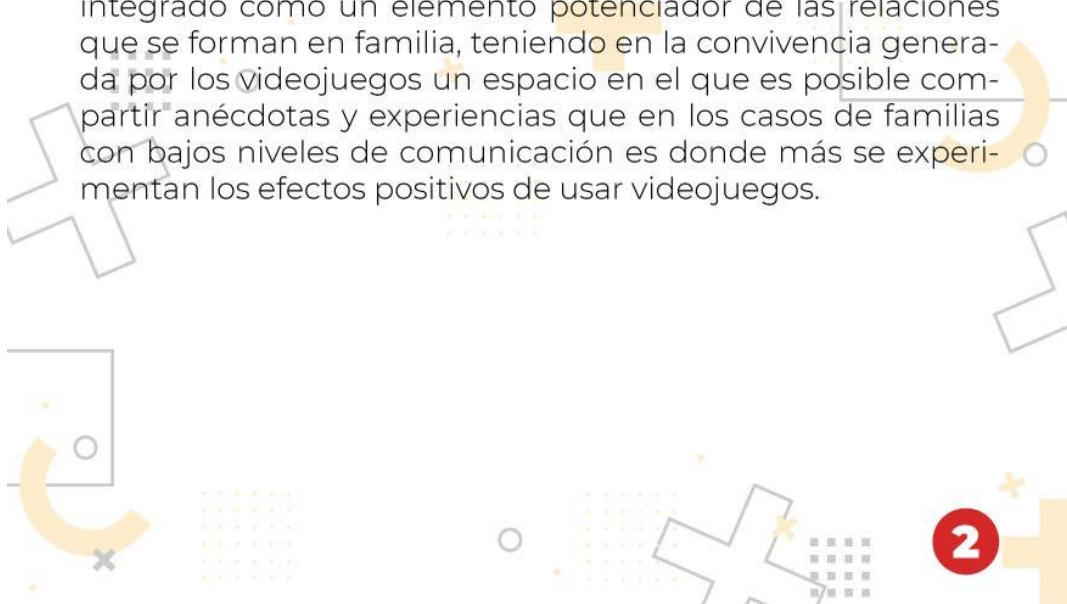
Ilustración 4

¿Como afecta el videojuego a nivel familiar?

¿CÓMO AFECTA EL VIDEOJUEGO A NIVEL FAMILIAR?

La familia es el espacio donde se construyen las primeras experiencias asociadas al videojuego, por eso es importante que de aquí nazcan las normas y medidas de uso adecuado de videojuegos, que si no son socializadas en familia, el individuo no generara niveles de responsabilidad que le permitan medir su uso y por tanto a corto y largo plazo se evidencian afectaciones en los niveles de atención y comunicación familiar, generando situaciones comunes de falta de convivencia en familia, lo que repercute en la calidad de las relaciones familiares.

De la misma forma si existen reglas familiares que sepan limitar el uso del videojuego, y además se opten por dinámicas familiares donde se integren los juegos cooperativos como parte del tiempo de convivencia familiar, el mismo puede ser integrado como un elemento **potenciador** de las relaciones que se forman en familia, teniendo en la convivencia generada por los videojuegos un espacio en el que es posible compartir anécdotas y experiencias que en los casos de familias con bajos niveles de comunicación es donde más se experimentan los efectos positivos de usar videojuegos.



Elaborado por: Acosta David

Ilustración 5

De afición a adicción

DE AFICIÓN A ADICCIÓN

Tanto los padres como representantes legales de menores de edad puedan estar alerta ante los signos que pueden indicar que una afición a los videojuegos se ha tornado en algo nocivo para su bienestar y como consideraciones es importante prestar atención a los siguientes comportamientos:

- Sentimientos de preocupación que le generan el videojuego.
- Afloramiento de ansiedad, tristeza o irritabilidad cuando se le aleja o impide el acceso a videojuegos a un individuo.
- Imposibilidad del sujeto para reducir su tiempo de juego o intentos reiterados de disminuir el tiempo de juego sin éxito.
- Falta de interés en actividades anteriores al uso de videojuegos que le generaban un disfrute de su tiempo.
- Continuar en el uso de videojuegos pese a que el mismo le genera un malestar.
- Tener constantes llamadas de atención debido al tiempo que el individuo pasa ejerciendo uso de los videojuegos.
- Pérdida de trabajos o vínculos afectivos con otras personas debido al uso de videojuegos.

Elaborado por: Acosta David

Ilustración 6

Tabla de clasificación de videojuegos

TABLA DE CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

CATEGORÍAS DE CALIFICACIÓN



Todos

El contenido es generalmente adecuado para todas las edades. Puede contener dibujos animados, fantasía o violencia moderada y/ o uso poco frecuente de lenguaje moderado.



Todo el mundo 10+

El contenido es generalmente adecuado para mayores de 10 años. Puede contener más dibujos animados, fantasía o violencia moderada, lenguaje moderado y/ o temas sugerentes mínimos.



Adolescente

El contenido es generalmente adecuado para mayores de 13 años. Puede contener violencia, temas sugerentes, humor crudo, sangre mínima, juego simulado y/ o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



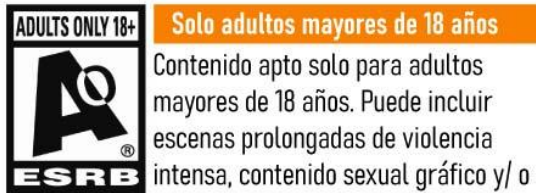
Maduro 17+

El contenido es generalmente apto para mayores de 17 años. Puede contener violencia intensa, sangre y contenido sexual y/ o lenguaje fuerte.

Elaborado por: Acosta David

Ilustración 7

Tabla de clasificación de videojuegos 2



Solo adultos mayores de 18 años

Contenido apto solo para adultos mayores de 18 años. Puede incluir escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico y/o apuestas con dinero real.



Clasificación pendiente

Aún no se le ha asignado una calificación final de la ESRB. Aparece únicamente en materiales publicitarios, de marketing y promocionales relacionados con un videojuego físico (p. Ej., En caja) que se espera que tenga una calificación ESRB, y debe ser reemplazada por la clasificación de un juego una vez que se ha asignado.

DESCRIPTORES DE CONTENIDO

Los descriptores de contenido indican contenido que puede haber provocado una calificación en particular y / o puede ser de interés o preocupación.

Todo el contenido

Referencia al alcohol

Referencia y / o imágenes de bebidas alcohólicas.



Sangre

Representaciones de sangre.



Elaborado por: Acosta David

Ilustración 8

Descriptores de contenido

Violencia de dibujos animados

Acciones violentas que involucran situaciones y personajes de dibujos animados. Puede incluir violencia en la que un personaje sale ileso después de que la acción ha sido infligida.



Humor crudo

Representaciones o diálogos que involucran payasadas vulgares, incluido el humor de "baño"



Violencia de fantasía

Acciones violentas de naturaleza fantástica, que involucran personajes humanos o no humanos en situaciones fácilmente distinguibles de la vida real.



Sangre animada

Representaciones de sangre descoloridas o poco realistas.



Sangre y gore

Acciones violentas que involucran situaciones y personajes de dibujos animados. Puede incluir violencia en la que un personaje sale ileso después de que la acción ha sido infligida.



Travesura cómica

Representaciones o diálogos que involucran payasadas o humor sugerente.



Referencia de medicamentos

Referencia y / o imágenes de drogas ilegales.



Violencia extrema

Representaciones gráficas y de apariencia realista de conflictos físicos. Puede involucrar sangre extrema y / o realista, sangre, armas y representaciones de heridas humanas y muerte.



Elaborado por: Acosta David

Ilustración 9

Importancia de la comunicación familiar

IMPORTANCIA DE LA COMUNICACIÓN FAMILIAR

Así en los casos donde tenemos en casa individuos cuyas dinámicas familiares se han visto modificadas debido a un excesivo uso de videojuegos, el generar nuevas formas de interacción familiar puede ayudar a obtener acercamientos positivos con el individuo donde es necesario en estos acercamientos definir reglas de sana convivencia familiar donde se limite el uso de los videojuegos y se capacite al individuo en los peligros de hacer un uso incorrecto de los videojuegos.

La comunicación en caso de individuos que están teniendo sus primeros acercamientos al videojuego debe ir enfocada por capacitar al mismo en las recomendaciones de uso dadas por la clasificación de videojuegos ESRB, normativa legal que etiqueta a un videojuego según el público al que va dirigido y que es importante en caso de menores de edad prestar atención para saber cual es el tipo de contenido que están consumiendo.

En caso de personas que han incorporado el videojuego como algo dentro de su rutina, es necesario poner ejemplos donde se expongan cuestiones como la falta de sueño y actividad física que provoca el videojuego, la baja participación en actividades familiares, y las consecuencias que pueden traer a nivel educativo como la baja de calificaciones, llevando a un nivel de conciencia donde el individuo pueda replantearse como el videojuego está afectando su vida.

Si lo que se busca es integrar al videojuego como algo positivo, lo importante es buscar información sobre videojuegos cooperativos que permitan dentro de la familia que todos sus miembros participen en la actividad, fomentando la comunicación dentro de estos espacios y de igual forma sabiendo medir los tiempos y acatando las recomendaciones del ESRB.

Elaborado por: Acosta David

Ilustración 10

¿Qué podemos hacer?

¿QUÉ PODEMOS HACER?

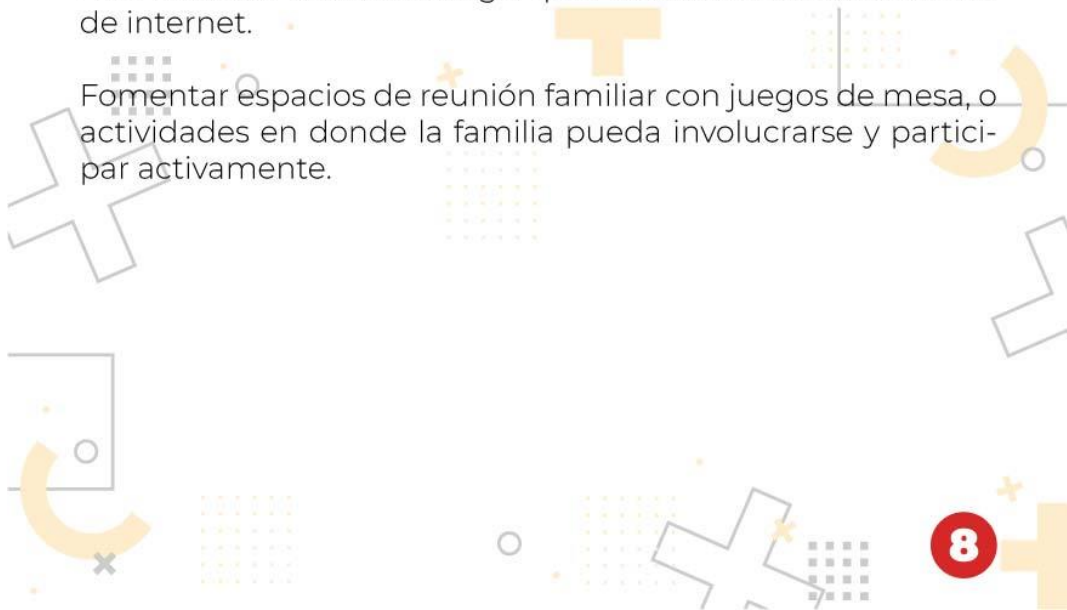
Existen varias formas de generar reglas en el hogar que permitan lograr ambientes saludables para el desarrollo del individuo como ejemplo:

En una salida familiar resaltar la importancia del tener un espacio familiar donde se puede conversar, explicando como un uso excesivo de videojuegos impide que toda la familia pueda unirse en estos espacios.

Establecer los tiempos adecuados para que el individuo pueda hacer uso de videojuegos, sin que estos excedan una duración mayor a dos horas.

En caso del uso de internet para videojuegos, crear compromisos donde se establezcan espacios en los que todos los miembros de la familia tengan prohibiciones en cuanto al uso de internet.

Fomentar espacios de reunión familiar con juegos de mesa, o actividades en donde la familia pueda involucrarse y participar activamente.



Elaborado por: Acosta David

Ilustración 11

Recomendaciones

RECOMENDACIONES

Es importante que si queremos capacitar a las personas en un uso adecuado el videojuego pasemos por un proceso de concientización que nos permita informarnos y replantear la visión que tenemos del videojuego, obviando estigmas y estereotipos que nos alejan de la realidad y no nos permiten juzgar un medio por su contenido, en el caso de los videojuegos es necesario recibir esta información de medios oficiales como el ESRB que lleva años tratando de informar de manera adecuada la clasificación de los videojuegos para que tanto padres como video jugadores sean conscientes del contexto en el que un videojuego les permite interactuar y las oportunidades y peligros que este ofrece.

Este manual sirve como una guía para capacitar a los padres e individuos que no tengan experiencia en lidiar con el tema de videojuegos para poder entender los riesgos y oportunidades que suponen el acercarse a este medio y cual es la manera correcta de establecer elementos que permitan una sana convivencia familiar



Elaborado por: Acosta David

Ilustración 12

Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA

Entertainment Software Rating Board (s.f.).Ratings Guide.<https://www.esrb.org/ratings-guide/>

Carbonell, X. (2020). El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: Retos y oportunidades para clínicos. *Papeles del psicólogo*, 41(3), 211-226.



Elaborado por: Acosta David

Ilustración 13

Contraportada



Elaborado por: Acosta David