



**Universitat de les
Illes Balears**

Facultad de Educación

Memoria del Trabajo de Fin de Grado

Uso problemático de las tecnologías digitales y estilos educativos familiares.

María Félix Arranz

Grado en Educación Social

Año académico 2018-19

Trabajo tutelado por Joan Alfred Amer Fernández

Departamento de Pedagogía y Didácticas Específicas

Se autoriza a la Universidad a influir este Trabajo en el Repositorio Institucional para su consulta en acceso abierto y difusión en línea , con la finalidad exclusivamente académicas y de investigación.	Autor		Tutor	
	Sí	No	Sí	No
	X	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>

RESUMEN.

En el presente trabajo se realiza una investigación en torno al juego online, a los videojuegos y a los estilos parentales, así como se enfoca el uso de las tecnologías digitales desde la perspectiva de la Organización Mundial de la Salud y la perspectiva del *Diagnostic and Statisal Manual of Mental Disorders*.

El diseño de la investigación elaborada ha sido tanto una metodología cualitativa como cuantitativa. Dentro de la metodología cualitativa, se han utilizado técnicas de análisis de contenido, observación e investigación documental. Por otro lado y en base a la metodología cuantitativa hemos elaborado cuestionarios para identificar la situación real de los chicos antes de iniciar un tratamiento y clarificar con qué estilo educativo se identifican, tanto las familias como los usuarios. Una vez realizada la recogida de datos se confecciona unos cuestionarios y unas preguntas para investigar sobre la historia de vida del chico y se analizan los resultados extraídos. Además se utiliza la observación durante los grupos y los coloquios individuales para la recogida de datos cualitativos. Creemos necesario la justificación de crear programas de prevención para sensibilizar tanto a nivel familiar, como laboral, como escolar y comunitario. Así como la necesidad de diseñar un mayor número de investigaciones e intervenciones basadas en la evidencia y donde se tenga en cuenta todo lo relacionado con el uso problemático de las tecnologías digitales.

Palabras clave: tecnologías digitales, juego online, videojuegos, estilos parentales, adicción a comportamientos

ABSTRACT.

In this present work, research is carried out on online gaming, videogames and parental styles, as well as focusing on the perspective of the World Health Organization and the perspective of the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders of Digital Technologies.

The design of this research, has been both a qualitative and quantitative methodology.

Within the qualitative methodology, content analysis techniques, observation and documentary research have been used.

In one hand, the quantitative methodology, we have elaborated questionnaires to identify the real situation of teenagers before starting a treatment and try to clarify with what educational style they are identified, both the family and the users. This data collection instruments have been made for this purpose and have been based on an exhaustive bibliographic research.

Once the data collection is done, questionnaires and some questions are prepared to investigate the child's life history and the extracted results are analyzed. Furthermore, observation is used during the groups and individual conversation for the collection of qualitative data.

We believe it is necessary to create prevention programmers to raise awareness at the family, work, school and community levels. Aside from needful to design a greater number of investigations and interventions based on evidence and where everything related to the problematic use of Digital Technologies is taken into account.

Key words: Digital Technologies, online game, videogames, parental styles, addiction behavior.

ÍNDICE.

1. Introducción	6
2. Objetivos	8
3. Marco teórico: juego online y videojuegos	9
3.1. Generalidades	9
3.2. Juego online	11
3.3. El azar en la historia de España	14
3.4. Los juegos de azar online	16
3.5. Variables que afectan en el juego online	17
3.6. Publicidad, marketing en el juego online y sesgos cognitivos	19
3.7. Videojuegos: Origen y evolución	21
3.8. Uso de los videojuegos: Efectos negativos y efectos positivos	22
3.9. Género de los videojuegos y videojuegos más utilizados	26
3.10. Videojuegos: La creación del avatar	32
3.11. Juego Online, videojuegos y neuropsicología	34
a) La perspectiva de la Organización Mundial de la Salud	34
b) La perspectiva del <i>Diagnostic and Statiscal Manual of Mental Disorders</i>	35
3.12. Uso problemático VS adicción	38
4. Marco teórico: Estilos educativos	39
4.1. Generalidades	39
4.2. Estilos educativos	41
5. Metodología	48
5.1. Historias de vida	48
5.2. Cuestionarios	49
5.3. Muestra	51
6. Resultados	54
7. Historias de vida	74
8. Discusión y conclusiones	79
9. Bibliografía	87
10. Anexos	94

1. INTRODUCCIÓN.

El ámbito de intervención en el cual se encuentra enmarcada la investigación elaborada es tratamiento al uso problemático de las tecnologías digitales (de ahora en adelante TTDD) en chicos y chicas y el estilo educativo recibido. El foco de interés y el principal objeto de estudio de la presente investigación se centran en dos aspectos clave y complementarios. Por un lado, identificar los videojuegos y el juego online que genera más uso problemático y, por otro lado, identificar los estilos educativos familiares. Tras este análisis pasaremos a realizar una correlación entre ambos, investigando si el estilo educativo recibido puede ser un factor de riesgo para desarrollar un uso problemático en las TTDD.

El juego, como actividad lúdica, se remonta a 2.000 años a.c. Los babilónicos, romanos, etruscos, griegos, egipcios, precolombinos, chinos, indios, entre otros, participaban en diferentes juegos (Becoña, 1997, pp. 275-287, citado en Brime, Molina, Sánchez & Sendino, 2019).

Las TTDD han entrado con fuerza en la sociedad utilizando, mayoritariamente, internet y es responsabilidad de todos y de todas prevenir en su mal uso. Desde el Plan Nacional Sobre Drogas se está dando respuesta a dicha necesidad y por ello la Estrategia Nacional sobre adicciones 2017-2024 ha añadido líneas de actuación las adicciones sin sustancia o comportamentales centrándose, principalmente, en juego de apuestas y adicciones a través de las TTDD (Brime, Molina, Sánchez & Sendino, 2019).

El presente trabajo es fruto de un interés por la intervención con familias y chicos/as que presentan una necesidad de modificar una situación que sucede actualmente en su núcleo: un abuso de un dispositivo electrónico. Familias que quizás presentan unas características que les hacen más vulnerables ante esta situación. Por otra parte también se pretende dar visibilidad a la prevención familiar, escolar y comunitaria, necesaria en gran parte para evitar un posible tratamiento.

Por otra parte, se procura conocer cuál es la situación si definimos el uso problemático y la adicción a comportamientos y el posicionamiento de tal según la Organización Mundial de la Salud (OMS) y el *Diagnostic and Statiscal Manual of Mental Disorders* (DSM).

La elección del objeto de estudio se sustenta en tener diversos focos de interés en lo que se refiere a la temática, la justificación principal del tema elegido es que soy licenciada en pedagogía y estudié un máster oficial en psicofarmacología y en drogas de abuso; además de haber finalizado un postgrado en prevención y tratamiento sobre drogodependencias. Cabe añadir que hace 4 años que trabajo en una entidad en la cual atendemos, principalmente, a personas que presentan una adicción con sustancia y desde hace dos años

empezamos a trabajar con personas que presentaban adicción a comportamientos. Esto me llevo a darme cuenta que por el momento existen muchos menos estudios dentro de este ámbito y por ello me planteé el analizar variables que incluyan el uso problemático de videojuegos y juego online y estilo educativo familiar recibido.

Con este trabajo de fin de grado se pretende aportar, entre otras cosas, un análisis sobre videojuegos y el juego online; cuáles son los videojuegos y juego más propensos a poder desarrollar un uso problemático; factores de riesgo; factores de protección; diferencias en estilos educativos; las características de los diferentes estilos educativos que podrían ser un factor de riesgo para desarrollar un uso problemático de videojuegos; etc.

Tras todo lo comentado hasta el momento, cabe señalar que en el presente estudio se realiza una investigación en torno a el juego online, los videojuegos y los estilos educativos, a las generalidades que mencionan tanto la OMS como el DSMD, se realiza una encuesta donde encontraremos los estilos educativos en los cuales se identifican las familias que están realizando un tratamiento, así como un estudio exhaustivo de la situación real en la que se encontraban los chicos que realizan un tratamiento actualmente. De esta forma, el trabajo elaborado se encuentra formado por una introducción en torno al tema abordado, los objetivos generales y específicos que se desean alcanzar, un marco teórico acerca del juego online, los videojuegos y los estilos educativos, la metodología utilizada para el desarrollo de la investigación, la cual cuenta con aspectos como las técnicas e instrumentos de recogida de datos utilizados y el procedimiento y el análisis de los datos obtenidos, los resultados del estudio y, finalmente, la discusión y las conclusiones extraídas de todos los datos obtenidos.

2. OBJETIVOS.

La presente investigación posee dos objetivos generales con sus respectivos objetivos específicos.

Objetivo general:

- Analizar, mediante historias de vida y cuestionarios de usuarios que estén en tratamiento, qué estilo educativo era el predominante en su familia y detectar si este estilo educativo ha influido en su uso problemático de videojuegos y/o juego online.

Objetivos específicos:

- Realizar entrevistas y a chicos para identificar el estilo educativo recibido.
- Confeccionar un cuestionario para conocer qué tipo de uso de las tecnologías digitales (TTDD), hacían, antes de iniciar un tratamiento ambulatorio.
- Identificar y definir los estilos educativos que existen.
- Definir uso problemático de videojuegos y adicción, teniendo en cuenta la OMS y el DSM.
- Identificar los videojuegos que, a día de hoy, presentan más factores de riesgo para poder desarrollar un uso problemático.
- Determinar los efectos de los videojuegos a nivel neuropsicológico.
- Definir uso problemático y adicción a juego online, teniendo en cuenta la OMS y el DSM
- Identificar los juegos online que, a día de hoy, presentan más factores de riesgo para poder desarrollar un uso problemático.
- Determinar los efectos del juego online a nivel neuropsicológico.

3. MARCO TEÓRICO: JUEGO ONLINE VIDEOJUEGOS.

3.1. GENERALIDADES.

El juego es una herramienta de socialización, los niños y las niñas utilizan el juego para investigar y como modelaje de la vida adulta, así que se entiende como una necesidad vital para su desarrollo (Soto, 2012). Con el juego desarrollamos aspectos sociales, además de la utilización del juego como arma simbólica, desarrollamos capacidades intelectuales, comunicativas, motrices y emocionales (Soto, 2012). Cómo el niño y/o la niña juega tiene una importancia, también se tendrá en cuenta el uso funcional de este en la realización de diagnósticos e intervenciones comunicativas, emocionales y motrices (Plaza, 2015).

Como menciona Grandmontagne (1998) el niño y/o la niña tiende a establecer relaciones con su alrededor; a través de cómo el niño/a se expresa con el entorno que le rodea podemos conocer cómo funciona su interior.

Tal y como comenta Miranda (2013) existen diversos tipos de juegos (cada uno de ellos tiene sus características y sus objetivos) entre los cuales podemos encontrar:

1. Juegos populares.
2. Juegos tradicionales.
3. Juegos infantiles.
 1. Juego funcional o de ejercicio.
 2. Juegos infantiles exteriores.
 3. Juego simbólico.
 4. Juego de reglas.
 5. Juego de construcción.
2. Juegos de mesa.
3. Juegos de naipes.
4. Videojuegos.
5. Juegos de rol.

Como conclusión, y como sostiene la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) (2019) queríamos destacar que el juego no es malo por sí mismo; de hecho es una actividad inherente al ser humano, pues interviene en el proceso de maduración y aprendizaje y permite la socialización. Tal y como se sostiene el juego en la edad infantil es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, pues el niño y/o la niña va aprendiendo a respetar las normas y a tener metas y positivas, atrás han quedado los juegos tradicionales (FAD, 2019).

En este trabajo de fin de grado analizaremos, por una parte, los videojuegos y nos centraremos, sobre todo en los MMORPG, (del inglés *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) y por otra parte, analizaremos el juego online.

3.2. JUEGO ONLINE

Pascual, Dávila & Tejero, (2010) mencionan que actualmente los/las niños/niñas prefieren jugar frente a las pantallas, un hecho que todavía complica más las cosas cuando se incorpora el azar en el juego ya que puede surgir un problema.

Los autores Castilla, Berdullas, Vicente, & Villamarín, S. (2013) mencionan que el azar elimina todos los elementos positivos del juego, ya que transforma al sujeto en un sujeto pasivo donde se abrevian sus habilidades y estas pasan a no ser relevantes, además bien es sabido que en estos tipos de juego apenas hay socialización con otra persona u otras personas.

Tal y como sostiene Federación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) (2019) desde la legalización del juego online los casos de uso problemático al juego, por parte de menores de 26 años, han aumentado considerablemente, ya que los juegos de azar online, en los que la característica principal es la de que se apuesta dinero, puede resultar muy peligrosa para las personas que juegan porque las pérdidas económicas y los efectos que genera (tanto el juego como la disminución de la economía) se aleja de ser una diversión y/o una actividad de ocio natural.

La FAD (2019) tiene en cuenta dos conceptos de los cuales iremos hablando a lo largo del trabajo:

1. **Gambling:** juegos con apuestas monetarias.
2. **Gaming:** Juego que se realiza sin apostar dinero (en este apartado incluimos los videojuegos, de los cuales hablaremos en apartados posteriores).

Se conoce como online gambling a cualquier juego de azar online; este es un concepto que deriva de la llegada de internet y las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (de ahora en adelante TICS) (FAD, 2019). A través de dispositivos electrónicos, con conexión a Internet, los juegos de azar presenciales pueden pasar a un segundo plano, ya que se adquieren nuevas formas que son más atractivas y fascinantes (Ruan, 2016). La enorme oferta de juegos de azar online genera una gran demanda entre los/las jóvenes y adolescentes, una de las características es porque resulta mucho más atractivo (Naval, Sádaba, & Bringué, (2003).

Si se realiza una comparativa entre los juegos de azar online (gambling) y los videojuegos (gaming), los límites están cada vez más difusos, pero existen ciertas diferencias que conviene destacar, ya que presentan una destacada relevancia (FAD, 2019).

Los autores Ruiz, Pilar, & Moratilla, (2016) describen que para poder definir el Gambling o juego de azar online, habría que definir, primero de todo “azar” y diríamos que los/las jugadores/as se introducen en una actividad cuyo resultado final es incierto, puesto que en gran parte se pasa a depender de la suerte y no de las propias habilidades que pueda poseer el/la jugador/a. La característica es que se apuesta una cantidad al resultado que arroja un mecanismo “ciego”: (taba, dado, baraja, bombo de bolas, ruleta, o programa de ordenador de las tragaperras) (Ruiz, Pilar, & Moratilla, 2016). Según la FAD (2019) los juegos de azar tienen en común las siguientes características:

1. La tarea consiste en predecir la aparición de un evento, hecho sobre el cual no se tiene posibilidad de control.
2. No se puede tener la certeza a priori de cuál va a ser el resultado en la jugada inmediata.
3. Sobre la aparición de dicho evento se apuesta dinero o bienes materiales.

El azar (la suerte) es la aleatoriedad. Se sabe, además, que entre dichos eventos hay independencia entre sucesos, lo que significa que a partir de una secuencia previa no se puede saber que evento aparecerá en la jugada siguiente. Por lo tanto, se puede concluir con que:

1. Se trata de un proceso aleatorio, donde el resultado que va a salir es impredecible.
2. La probabilidad es una cuestión teórica, esto quiere decir que es cierto que se puede conocer la frecuencia de aparición de un suceso, pero aunque esto se pueda analizar, no garantiza que vaya a ocurrir.
3. Se sabe que si se lanzan unos dados muchas veces, la probabilidad teórica de que salga el número deseado se aproximará cada vez más a la empírica; esto se denomina “la ley de los grandes números”.
4. Puede creerse que la suerte juegue a nuestro favor pero esto no existe en las apuestas; esto ocurre porque el mecanismo de los casinos y los operadores está diseñado para que la empresa gane a medio plazo.

Los autores Ruiz, Pilar, & Moratilla (2016), describen, por otro lado, el Gaming o videojuegos como un tipo de juegos de los cuales podemos decir que puede existir un control por parte del/la jugador/a, pues se sabe que se requiere que se desarrolle una estrategia y habilidad. Por otro lado, los videojuegos también presentan refuerzos que puedan llegar a ser peligrosos y determinantes desarrollando un uso problemático, como en el caso de los juegos de azar, de hecho, se refuerza al/la jugador/a al ir superando actividades, retos y desafíos, avanzando por niveles y/o mejorando características del

videojuego (como por ejemplo el avatar) (FAD, 2019). Nos centraremos en los videojuegos más adelante.

En la tabla 1 encontraremos una sintetización de la diferencia entre Gambling y Gaming

Gambling o juego de azar	Gaming o videojuego
Azar	Habilidad, estrategia
No control	Control
Motivación extrínseca: ganar dinero	Motivación intrínseca: divertirse, jugar
Normas, reglas	Normas, reglas
Sujeto pasivo	Sujeto activo

Tabla 1. Diferencias entre el Gambling y el Gaming. FAD (2019)

3.3. EL AZAR EN LA HISTORIA DE ESPAÑA.

El Real Decreto Ley 16/1977 legaliza el juego de azar en España, con el objetivo principal de atraer dinero por el turismo extranjero y de los/las mismos/as españoles/as, que para jugar tenían que desplazarse a países vecinos (sobre todo Francia); se legalizaron los bingos, los casinos y máquinas de apuestas recreativas con premio (tragaperras) (Mazón & Chóliz, 2012).

En la década de los años 80 fueron apareciendo y legalizándose diversos juegos de azar (Lotería Primitiva, La Grossa, Euromillones, etc.) el juego se convierte en una gran actividad económica, tanto a lo que se refiere a la recaudación pública, como a beneficios en el sector privado (Mazón & Chóliz, 2012).

Consecuencia del desarrollo de las TICS evoluciona el juego de azar, se instaura el juego online y la oferta aumenta, además, los juegos son más accesibles a partir de la conexión a Internet y se genera una mayor disponibilidad (FAD, 2019).

En el año 2004 las operadoras de juego online comienzan a patrocinar a los equipos de fútbol, intentando introducir en el mercado a los jóvenes y adolescentes (FAD, 2019).

En el año 2011 se propuso legalizar el juego online mediante la aparición de la Ley 13/2011 de regulación del juego (Mazón & Chóliz, 2012).

En el año 2012 se legalizan las normativas y se conceden licencias de esta manera aumentando significativamente los tipos de juego online (Mazón & Chóliz, 2012).

Nos encontramos que, actualmente, cualquier tipo de juego de azar presencial tiene su modalidad online, España es un país con una legislación bastante permisiva en lo que se refiere al juego online (FAD, 2019).

La FAD (2019) refleja, según datos de la Dirección General de Ordenación de Juego, dependiente del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, que los/las españoles/las gastaron en el año 2016 la cantidad de 36.397 millones de euros. Además la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (de ahora en adelante SELAE) es una de las principales empresas españolas con beneficios que van directamente para el estado y algunas otras empresas privadas (como CIRSA o CODERE) que disponen de máquinas, salones, casinos y juego online tanto en España como en países de Latinoamérica. Es importante conocer que empresas encargadas del juego online tienen su domicilio fiscal en paraísos fiscales y solo tributan en España el impuesto especial de juego y en realidad, a pesar de suponer la tercera parte del gasto en juego azar (en el año 2016 la cantidad de 10.886 millones de euros) solo aportan 72 millones como impuestos de juego; para hacernos una idea y como se refleja en los gráficos 1 y 2, los españoles gastamos en juegos como la

Lotería Nacional, Primitiva, Quiniela, etc. la cantidad de 8.800 millones de euros y después de cubiertos todos los gastos, la empresa pública aportó a los españoles 2.214 millones de euros.

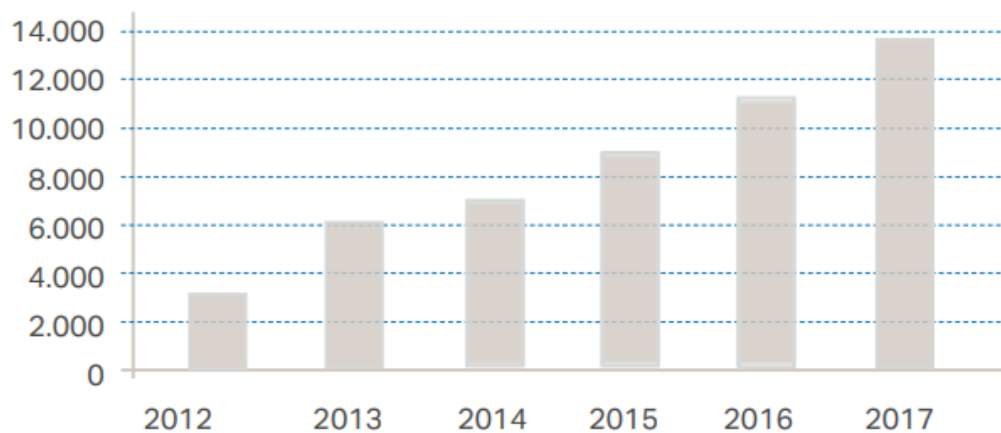


Gráfico 1. Gasto en juego online en miles de millones de euros. FAD (2019)

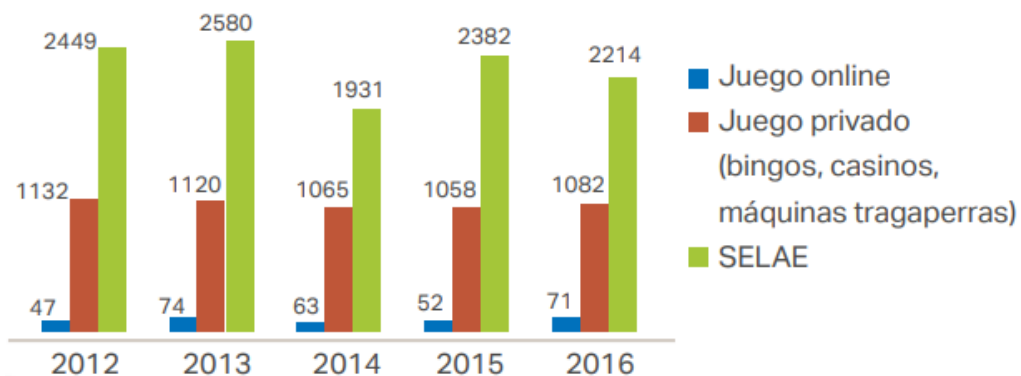


Gráfico 2: Aportaciones fiscales de los juegos de azar (millones de euros). FAD (2019)

3.4. LOS JUEGOS DE AZAR ONLINE.

Los principales juegos de azar online en España son según la FAD (2019):

Póquer online: es juego de cartas con apuestas en el que hay un componente de estrategia, además de un componente de azar. El póquer online se presenta mediante dos modalidades: Póquer Cash y Póquer Tournament.

Apuestas deportivas: se arriesga dinero para intentar adivinar el resultado de una competición o de la aparición de eventos durante la misma, con el objetivo de obtener una mayor cantidad de la que se juega. El error fundamental que comete el/la jugador/a es pensar que puede establecer sus propias estrategias de éxito conforme a los deportes que mejor conoce y de los que se considera falsamente un/a experto/a. Apuestas de resultado final, apuesta sobre estadísticas, apuestas hándicap, Over/Under, apuestas pre-partido, apuestas combinadas. Las personas que se suelen iniciar en apostar lo hacen en competiciones que resultan atractivas, generalmente deportivas, pero también puede hacerlo sobre eventos mediáticos puntuales.

Internet permite apostar mientras se está llevando a cabo la competición (apuestas en caliente) lo cual hace que a la inmediatez del resultado se le sume la rapidez de las apuestas, dos elementos que afectan en el desarrollo del uso problemático.

Juegos de casino: con el acceso a Internet es mucho más sencillo y uno puede apostar desde su ordenador o desde el móvil. Máquinas Slot (son las tradicionales tragaperras), tragaperras con bote o tragaperras progresivas, tarjeta rasca y gana, ruleta tradicional y ruleta en vivo, Black Jack, bacará online, dados online, bingo online.

Por otra parte, la FAD (2019) también afirma que la aparición de nuevos salones de juego y la legalización de las máquinas tragaperras online, en junio de 2015, ha provocado un considerable incremento del gasto en los juegos de casino online y ha hecho que se vea incrementado, en muy poco tiempo, el número de casos de uso problemático en el juego a estas modalidades.

3.5. VARIABLES QUE AFECTAN AL JUEGO ONLINE

En cuanto a las características o variables de la adicción y que afectan al juego online, sabemos que es más adictivo que en su modalidad presencial y supera hasta en 10 veces (su prevalencia) en base a los criterios del DSM-IV. A continuación se mencionarán las variables que afectan a la adicción del juego online (FAD, 2019):

VARIABLES ESTRUCTURALES.

Hacen referencia al funcionamiento de los propios juegos. Para la adicción al juego online hay que tener en cuenta las siguientes variables: a) sesgos cognitivos (el/la jugador/a cree conocer las condiciones mejores para conseguir el premio) b) elevada probabilidad de ganar y velocidad de las apuestas) los factores emocionales y la impulsividad pueden jugar malas pasadas d) velocidad de las apuestas; la siguiente apuesta puede realizarse inmediatamente, incluso sobre la previa e) la inmediatez de la recompensa.

Los juegos, a su vez, están diseñados para que los beneficios recaigan en quien organiza la apuesta, de manera que, a la larga, el/la jugador/a que apuesta mucho acaba perdiendo.

VARIABLES AMBIENTALES.

Intimidación: el juego, como se desarrolla por internet, se tiene el lujo de realizar la actividad de forma aislada, lo cual apartada, incontrolada y anónima. Jugar de esta manera ayuda a aliviar según qué emociones, obteniendo un refuerzo negativo y, de esta manera es muy fácil poder caer en una conducta que sea excesiva, (además de ser un condicionante de recaídas futuras). Además como se suele jugar en un lugar cómodo, que es agradable para el/la jugador/a y seguro puede haber, por otro lado, consumo de sustancias; disponibilidad: existe una cantidad muy elevada de juegos que se ofrecen por internet y esto es causante de la legalización, en España, del juego online. La ley 13/2011 tuvieron en cuenta no legalizar ni las apuestas cruzadas, ni las máquinas tragaperras online, pero sí fueron autorizadas en el año 2015; accesibilidad: que favorece el consumo abusivo y representa una dificultad de control de gasto; publicidad y marketing: ante la legalización del juego online en 2011, se toleró, por parte del estado, una publicidad que se anunciaba en las camisetas de los jugadores de fútbol.

Se sabe que las slot online o tragaperras online se consideran como uno de los juegos más adictivos por la inmediatez de la recompensa, pueden jugarse a través de internet desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo cual hace que el anonimato y la comodidad favorezcan el juego defensivo. Además reparten un porcentaje de premios superior al de las tragaperras tradicionales. Se legalizaron en el año 2015 y es el tipo de juego que en cantidades nativas y absolutas ha superado un mayor incremento del gasto. El gasto en

máquinas tragaperras online asciende a 361,66 millones de euros en el año 2015; a 1.331,67 millones de euros en el año 2016 y a 2.352,54 millones de euros en el año 2017 (FAD, 2019).

3.6. PUBLICIDAD, MÁRKETING EN EL JUEGO ONLINE Y SESGOS COGNITIVOS.

Tal y como comenta la Federación de Ayuda contra la Drogadicción (2019) en España cuando se hicieron legales las máquinas tragaperras, los bingos y los casinos, se prohibió su publicidad por la gran probabilidad de poder desarrollar ludopatía, pero la contradicción reside en que el juego online sí se promociona y publicita en nuestro país. No existe, a día de hoy, ningún reglamento en base a dicha publicidad y quién lo autorregula es la misma industria (a partir de la asociación de la comunicación comercial para la autorregulación).

El juego online no tiene en cuenta, entre otros aspectos, la franja de protección infantil y tampoco tiene ninguna limitación para medios escritos (a través de internet con anuncios, banners, etc.) (Montañes, 2017). Además, la confianza en la marca por la que se apuesta y el sesgo del experto son dos factores muy responsables de que se produzca el mantenimiento de la adicción y las conductas de riesgo (De la Cruz, A. F., 2009). La promoción induce al consumo, especialmente al público adolescente. La publicidad de casinos, bingos y tragaperras, como se ha comentado anteriormente, está muy restringida, se prohíbe con la legalización del juego de azar en el año 1977. Con la ley 13/2011 de legalización del juego online, se empiezan a conceder, por parte de las administraciones, autorizaciones para publicidad de juego online (Gálvez, J. F. P, 2005). En el caso de las loterías tiene menos incidencias en la adicción, las loterías son menos adictivas que el resto de juegos y el efecto de la publicidad sobre la adicción es mucho menor (Mazón & Chóliz, 2012). La publicidad del juego online es más intrusivo que el juego presencial ya que se manifiesta por canales online en los que se mezcla publicidad con técnicas de marketing (Díaz García, S, 2015).

Los sesgos cognitivos que se han comentado anteriormente inducen a jugar y también sirven como auto justificación del propio comportamiento (FAD, 2019). Cuando se hace evidente que el juego solo provoca pérdidas económicas, malestar emocional y es una de las principales causas de las discusiones familiares y de los problemas laborales, pero el/la jugador/a le resulta imposible dejarlo (Vázquez-Fernández, 2017). Los sesgos cognitivos sirven para mitigar la angustia que provoca la disonancia cognitiva y mantener la conducta desadaptativa (otra vez será, no era mi día de suerte, casi gano esta vez) (FAD, 2019).

Sesgos cognitivos implicados en el juego online.

Los principales sesgos cognitivos, según la Federación de Ayuda contra la Drogodependencia (2019) implicados en la adicción al juego pueden clasificarse en tres grupos:

Sesgos sobre el control: se trata de la creencia de que se poseen habilidades o recursos personales que le permiten ganar en el juego más de lo que sería previsible por puro azar, creer tener la capacidad para influir en la aparición de eventos (pensamiento mágico), creer tener la habilidad personal para predecir la aparición de un acontecimiento (sesgo del experto).

Sesgos sobre la predicción: son heurísticos que alteran la estimación de probabilidad de la aparición de un evento.

Errores en la interpretación: interpretaciones de los resultados que condicionan a apuesta (explicaciones a posteriori, confusión entre azar y suerte).

En el caso del juego online, la publicidad se centra sobre todo en el sesgo del experto.

3.7. VIDEOJUEGOS: ORIGEN Y EVOLUCIÓN.

El 1958 William Higinbotham creó el primer videojuego y actualmente esta industria mueve, anualmente, billones de dólares (Belli & López, 2008). Este sector ha evolucionado considerablemente y existen multitud de dispositivos para jugar, nosotros nos centraremos, tal y como los autores Belli & López (2008) mencionan, en la evolución a partir de los años noventa donde se dio paso a la “generación de los 16 bits”, durante esta década hubo, también, avances tecnológicos como el CD-ROM y evolución de los géneros, dentro de los videojuegos.

Más adelante la “generación de los 32 bits” con el inicio de los videojuegos 3D. En lo que concierne a los ordenadores se crearon las aceleradoras 3D.

Años más adelante empezaron a venderse las videoconsolas portátiles.

Finalizando los años noventa, la consola más popular era la PlayStation.

En cuanto a ordenador eran muy populares los juegos FPS (First Person Shooters) (Belli & López, 2008). Cuando empezó a desarrollarse las conexiones a internet se facilitó el juego multijugador convirtiéndose, en poco tiempo, la modalidad preferida, de ahí nació los MMORPG (Multiplayer Online Role-Playing Games), nosotros, en este Trabajo de Fin de Grado nos centramos en este tipo de videojuegos (Sánchez, 2014).

3.8. USO DE LOS VIDEOJUEGOS: EFECTOS NEGATIVOS Y EFECTOS POSITIVOS.

No hay una única forma de utilizar los videojuegos, ni una sola edad ni condición, este debate tiene una amplia complejidad y amplitud y existen diversas maneras de acercarnos a ellos (Belli & López, 2008).

Existe, por otra parte, una diferencia por género entre los chicos y las chicas ya que suelen utilizar los videojuegos de formas diferentes y presentan preferencias y/o motivaciones diferentes, por ejemplo durante años eran, solo los chicos, los que tenían cubiertas sus preferencias, con la introducción de las consolas de última generación las chicas han podido encontrar videojuegos de su agrado (Belli & López, 2008).

Tal y como afirma Quevedo (2010) los videojuegos están presentes en diversas plataformas y formatos, es un espacio donde se introduce el espacio simbólico colectivo de inclusión, por ello se socializa más allá del juego

Como señala Delors (2013) “a partir de los videojuegos se pueden aprender habilidades sociales y producir progresos educativos e incluso valores morales”. Para Montalván y Daniela (2017) el videojuego es la introducción de los/las niños/as en el uso de las tecnologías digitales y por lo tanto, adquirirán, herramientas para desarrollar aptitudes relacionadas con las ciencias aplicadas; estos aprendizajes son realizados a partir de la creatividad, de la exploración, del descubrimiento, etc. Por ello los videojuegos presentan características con mucho potencial para el ámbito educativo y formativo (Montalván, & Daniela, 2017). El autor Gómez (2017) añade que mediante los videojuegos se puede desarrollar las estrategias para aprender a resolver conflictos, la creatividad, la imaginación, la lógica, etc.

Paula (2015) menciona que los videojuegos tienen un papel muy importante en el aula, y hay que saber que no todos son iguales, existen diferencias de contenido, difusiones diversas de valores, diferentes desarrollo de habilidades (perceptivas, cognitivas).

Podemos destacar la práctica social de su uso como un aprendizaje informal, porque es un juego que se juega entre iguales; además ha habido un crecimiento significativo en esta ámbito y su práctica es generalizada (Gómez, 2017). Tenemos que tener en cuenta al denominado “jugador social” que se relaciona con otros individuos a partir de los videojuegos y es por ello que disfruta (Gómez, 2017).

El autor Gómez (2017) comenta que los videojuegos están siendo visibles en los medios de comunicación banalizándolos y definiéndolos como herramientas que producen un uso abusivo y/o violencia, solo tienen en cuenta esa parte, dejando a un lado su aspecto

educativo y activo (Gómez, 2017). Añadir que los videojuegos pueden contener un alto potencial educativo, siempre y cuando se conozca su finalidad y tengan en cuenta diversos factores, el/la profesor/a debe tener en cuenta esos aspectos, como otros: compatibilidad, precio, contenidos violentos, edad recomendada...para no perder de vista conceptos como el tiempo, el progreso, sistemas sociales, etc. (Gómez, 2017).

En 1979 Luria ya mencionaba que “jugar tiene fuertes implicaciones tanto en las funciones conscientes del cerebro, como de los procesos de planificación” (Luria, 1979, citado en Cuellar, & Díaz Leño, 2009). El autor Freud (1996) añadía que también influía en las funciones que se consideran más inconscientes (como ejemplo se destaca la violencia). Esta realidad, en la cual actúan procesos más conscientes y los inconscientes hace, del videojuego, una actividad completa (Freud, 1996, citado en Gómez, 2017).

Desde hace años y en la actualidad se está investigando, a nivel neuropsicológico, el impacto que tienen los videojuegos, como conclusiones se está extrayendo que afectan en gran medida a nivel cerebral (Gómez, 2017).

Efectos negativos

El autor Gómez (2017) afirma que cuando estamos jugando a un videojuego diversas partes del cerebro se activan, y esta (lo que denominamos activación neuronal) puede llegar a desencadenar problemas si no hay detrás un buen uso. Los fenómenos psicológicos que, a día de hoy, más se ha estudiados han sido la posibilidad de crear impulsos agresivos o adicción; la hipótesis de que a partir de los videojuegos se pueden desarrollar impulsos negativos ha estado mucho tiempo en auge, incluso se ha categorizado dentro de las siguientes interpretaciones:

1. Santisteban (2005, citado en Gómez, 2017) mencionaba que “el uso de los videojuegos violentos si está relacionado con personas, pensamientos o acciones violentas”. Cibiéndose en la hipótesis de que observar y/o realizar comportamientos violentos puede llegar a insensibilizar y realizar esa actividad en el mundo real (García & Bringué, 2007).
2. Por otro lado, Ferguson (2007) mencionaba que “el uso de videojuegos no se relaciona con pensamientos, acciones violentas ni personas”, por ello, destaca que no existía relación. Los autores Chory & Goodboy (2011) añadían que si esta hipótesis es contrastada con personas violentas existe mayor probabilidad de que disfruten más con estos juegos violentos.
3. Funk (2002, citado en Gómez 2017) afirma que jugar a videojuegos violentos disminuye las conductas violentas destacando que "el uso de videojuegos violentos por

personas con tendencias agresivas disminuye su potencial de activación agonística contra las personas".

“A día de hoy no se ha llegado a ninguna conclusión definitiva sobre dichas hipótesis porque los estudios están compensados y existe una equidad de datos en ambas direcciones” (Gómez, 2017).

Por otro lado Roberts (2010, citado en Lanz, Ocampo & González, 2013) menciona que están aumentando los estudios a personas que afirman que están teniendo un abuso y uso compulsivo de la herramienta y añadir que los videojuegos que más se investigan son los online.

El autor Gómez (2017) destaca que la OMS (Organización Mundial de la Salud) o la APA (Asociación de Psicólogos Americanos) llegó a una conclusión en base a los videojuegos y su adicción, la cual se menciona en otro apartado, pero diversos autores especializados en el campo no se ponen de acuerdo si es una conducta compulsiva y/o una conducta adictiva, consecuencia de que cada estudio defiende sus propios criterios. En lo que sí existe unanimidad es que "los videojuegos producen cierto "enganche"" (Roberts, 2010, citado en Lanz, Ocampo & González, 2013) "resultado de los aumentos de dopamina que se produce al usar un videojuego" (Torres, 2008, citado en Gómez, 2017).

Las últimas investigaciones se centran sobre analizar si el abuso de los videojuegos tiene correlación con la hiperactividad, todavía no existen investigaciones irrefutables en base a este aspecto (Gómez, 2017).

Efectos positivos

Uno de los principales efectos positivos de los videojuegos es la actividad neuronal que provoca, esta característica es muy positiva para personas que necesitan mantener la mente activa y evitar el deterioro de sus habilidades cognitivas (Gómez, 2017).

A lo que se refiere los videojuegos y las situaciones terapéuticas cabe destacar su beneficio al ser un componente lúdico siendo más atractiva que las actividades tradicionales, de esta manera se mantiene la atención durante un periodo extenso de tiempo (Linde, 2011).

Añadir numerosos efectos muy positivos como: la optimización para realizar multitareas, la velocidad de procesamiento y la mejora de memoria (Builes Rodríguez, 2017). A nivel emocional también destacar la disminución de apariciones de depresiones; la mejora de la autoestima (Hutton & Shyam, 2010); el fomento de la auto superación (Builes Rodríguez, 2017). Tal como afirma McGonigal (2011, citado en Gómez 2017) "estar jugando es el estado emocional opuesto a la depresión". En base a la percepción existe controversia en

cuanto a la mejora de esta habilidad (Gómez, 2017). En base a la integración neuronal se sabe que existe aumento de la coordinación oculomotora (Builes Rodríguez, 2017); “esta característica se observa en los/las jugadores/as los/las cuales suelen ser más eficientes que los/las no jugadores/as en ciertas tareas, y estructurarlas en una sola respuesta” (Gómez, 2017). Jugar a los videojuegos aumenta, además, la capacidad y la calidad del trabajo en equipo (Gómez, 2017)

Una de las principales aportaciones de los juegos es el aprendizaje que se adquiere a través de ellos y los videojuegos permite desarrollar habilidades que anteriormente hemos mencionado y además permite adquirir valores de manera intuitiva a través de la experimentación (Gómez, 2017). Como menciona, también, Aparici (2010, citado en Marino, 2010) "los videojuegos poseen las ventajas del atractivo de las nuevas tecnologías”.

3.9. GÉNERO DE LOS VIDEOJUEGOS Y LOS VIDEJUEGOS MÁS UTILIZADOS.

Los autores Belli & López (2008) describen que el género de los videojuegos define un conjunto de juegos que tienen características comunes, se pueden clasificar de un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el/la jugador/a y la máquina, la ambientación y su sistema de juego; centrándonos más en los juegos de rol, podríamos realizar la siguiente clasificación (Fandom, 2019).

Géneros basados en la acción en tiempo real: En ocasiones se incluyen dentro de los juegos de acción. Un vehículo, objeto y/o personaje es controlado/a por el/la jugador/a.

Arcade: características de entretenimiento inmediato, jugabilidad sencilla y adicta) Muy extendidos en los sistemas móviles. Principales subgéneros:

- Rompe bloques.
- Laberinto.
- Camino de obstáculos.
- Velocidad.

Plataformas: El objetivo es mover un personaje dentro de un escenario con dificultades, con la finalidad de llegar a una meta. Principales subgéneros:

- Comical action.
- Plataformas con vistas lateral.
- Plataformas 3D.

Disparos: El/la jugador/a asume el rol de un avatar, vehículo o nave. El objetivo principal es atacar objetivos. Los principales subgéneros:

- Shoot 'em up: El/la jugador/a controla a un personaje o vehículo de combate que puede disparar a todos/as los enemigos/as que salen en pantalla para destruirlos/las. Los de vista cenital (19XX (saga), Centipede, Galaxian) y los de vista lateral (Gradius, Thunder Force IV, Forgotten Worlds).
- Correr y disparar: Este clase de juegos combina los elementos de los Shoot 'em up con los juegos de plataformas. Contra, Metal Slug, Heavy Barrel.
- Rail Shooter: Estos videojuegos siguen la premisa de los Shoot 'em up, con la diferencia de que la pantalla muestra el/la jugador/a visto desde atrás, teniendo una vista panorámica del área de juego. Sky Destroyer, Star Fox, Sin and Punishment: Hoshi no Keishosha, Panorama Cotton.

- Galería de tiro: Presenta a toda la pantalla como el área a disparar y a los objetos o enemigos/as que se mueven dentro de ella como los blancos. Duck Hunt, Virtua Cop, Terminator 2: Judgment Day, Cabal.
- Disparos en primera persona: El objetivo es recorrer un escenario repleto de enemigos/as. Algunos juegos dentro de este género permiten cambiar la perspectiva a tercera persona viéndose la espalda del protagonista. Wolfenstein 3D, Doom, Half-Life, Quake.
- Disparos en tercera persona: Es un género de disparos en 3D en donde la cámara muestra al jugador de espaldas mientras recorre el escenario y ataca a los enemigos. Tomb Raider, Max Payne, Jet Force Gemini.

Peleas: combates entre personajes, utilizando puños y/o armas. Principales subgéneros:

- Lucha versus.
- Lucha con plataformas.
- Beat 'em up.
- Combate por turnos.

Géneros basados en el desarrollo argumental y la exploración: macro género que agrupa a los videojuegos basados en el relato de una historia y la exploración de un mundo. Permite la toma de decisiones en las cuales se pondrá en práctica tanto el ingenio como el conocimiento.

Aventura convencional: Estos juegos estaban contruidos principalmente por textos.

- Novela visual.

Aventura gráfica: Este género marca un antes y un después dentro de los juegos de aventura

- Point-and-click: Los/las jugadores/as controlan un cursor y pueden decidir qué acción se va a llevar a cabo (Abrir, Hablar, Usar, Tirar) y luego escoger sobre que objeto del escenario ejecutará la opción. Maniac Mansion , Clock Tower, The Secret of Monkey Island.

- Aventura en primera persona: El/la jugador/a tiene una perspectiva en primera persona

Video interactivo: El/la jugador/a ve una película y se van presentando opciones.

Juegos de rol: Conocidos como RPG (de las siglas Role Playing Game). El juego en general se divide en explorar pueblos y realizando actividades. Principales subgéneros:

- RPG occidental: Exploración e interacción con personajes. En estos juegos el/la jugador/a crea un avatar y el objetivo se basa en cumplir misiones. Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord, Digital Devil Story: Megami Tensei, Advanced Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder.

- RPG japonés: Este tipo de RPGs se caracterizan porque durante el transcurso del juego un/a protagonista comienza siendo muy débil y se va fortaleciendo y va sumando compañeros/as a lo largo de la aventura. Tradicionalmente utilizan un sistema de combate por turnos. Dragon Quest, Final Fantasy, Chrono Trigger, Earthbound.
- Roguelike: Juegos tradicionalmente de ordenador, ambientados en mazmorras bidimensionales. Rogue, NetHack, Pokémon Mundo Misterioso: Equipo de Rescate Azul, DoomRL.
- RPG táctico: Muy similares en diseño a los RPGs japoneses, su principal característica es su sistema de batalla, que combina elementos típicos de los RPGs con la estrategia. Shining Force, Fire Emblem, Super Robot Taisen, Front Mission.
- RPG de acción: Esta clase de videojuegos presentan todos los elementos típicos de los RPGs, con la diferencia de que cambian el sistema de combates por turnos por un combate en tiempo real en donde el jugador tiene control total sobre su personaje al luchar. Terranigma, Secret of Mana, Illusion of Gaia.

Aventuras de acción: combinan elementos de los juegos de aventura con elementos de acción (combate en tiempo real, corridas, saltos y destrezas físicas). The Legend of Zelda, Devil May Cry, Star Fox Adventures. Principales subgéneros:

- Plataformas de exploración: Se caracterizan el uso de escenarios grandes, que se han de recorrer varias veces y en varias direcciones, una evolución continua de las habilidades del personaje y un argumento y ambientación mucho más desarrolladas. Metroid, Another World, Prince of Persia.
- Sigilo: El/la jugador/a controla a un personaje en un escenario con enemigos/as y debe cumplir una misión. Metal Gear Solid, Hitman, Tenchu: Stealth Assassins, Splinter Cell.
- Survival horror: Videojuegos de aventura con una temática influenciada por el cine de terror. Alone in the Dark, Resident Evil, Silent Hill.
- Conducción por misiones: Mezcla entre los videojuegos de carreras y los de aventura de acción. Knight Rider: The Game, Driver, Midtown Madness.

Géneros basados en el ingenio y la coordinación: Desarrollo de diversas capacidades.

Puzzle.

Puzzle de bloques.

Didáctico.

Preguntas.

Musical.

Ejercicio.

Géneros basados en el pensamiento estratégico y la administración: El/la jugador/a se le presenta una situación concreta y tienen que administrar los recursos que disponen para ir avanzando en el videojuego.

Estrategia: pensamiento táctico y la planificación de acciones. Principales subgéneros:

- Artillería.
- Estrategia por turnos.
- Estrategia en tiempo real.
- Construcción de imperios.

Simulación: simulan una realidad, en mayor o menor grado Principales subgéneros:

- Construcción y administración.
- Simulador de negocios.
- Simulador de oficio.
- Pesca.
- Manager deportivo.
- Apuestas.
- Simulador de vehículo.
- Simulador de vida.

Géneros adaptados de juegos, deportes y disciplinas reales: Basados en distintas disciplinas deportivas reales. Principales subgéneros:

Deportes:

- Simulador de deportes: Videojuegos de fútbol (International Superstar Soccer Deluxe, Pro Evolution Soccer, FIFA); Béisbol (R.B.I. Baseball, Jikkyou Powerful Pro Yakyuu); Tenis (Virtua Tennis, Mario Tennis); Golf (Everybody's Golf, Tiger Woods PGA Tour); Baloncesto (NBA Jam, NBA Live), Pool (Lunar Ball, Virtual Pool 64).
- Deportes de combate: Boxeo (Punch-Out!!, Fight Night); Lucha libre (Saturday Night Slam Masters, Fire Pro Wrestling, WWF Super WrestleMania); Artes marciales mixtas (UFC 2009 Undisputed, EA Sports MMA); Judo (Brian Jacks Uchi Mata, Moero 7!! Juudou Warriors); Sumo (64 Oozumou, Tsuppari Oozumou), entre otros.
- Deportes ficticios: (Speedball, Kirby's Dream Course, Harry Potter: Quidditch World Cup).

Carreras: principales subgéneros:

- Carreras estilo arcade.

- Carreras deportivas.
- Carreras de combate.

Juegos de mesa: principales subgéneros:

- Juegos de tablero.
- Juego de la oca.
- Juego de naipes.
- Juego de cartas coleccionables.

Juegos mecánicos:

- Pinball.
- Pachinko.

Los MMORPG (de las siglas en inglés Massively multiplayer online role-playing game) se diferencia con los videojuegos tradicionales en:

JUEGOS TRADICIONALES	MMORPG
<p>Aunque puede haber juego en línea para jugar en grupo no es la finalidad, principalmente se juega en solitario con la inteligencia artificial de soporte (ordenador y/o consola). Tiene una ruta determinada y el final es siempre el mismo. El/la jugador/a sólo puede ocupar un determinado papel (el que salta, el que conduce, el que dispara...).</p>	<p>Las propias siglas ya mencionan que es multijugador y en línea. Existe interactividad con otros/as jugadores/as, cada uno/a delante de su dispositivo y a distancia. Para progresar se deben crear grupos o clanes de jugadores/as en los cuales existen normas, roles y jerarquías. Son de carácter abierto; es decir, el/la jugador/a puede elegir porque ruta desea ir, no existe un final concreto (suelen llegar a ser juegos eternos) y en base a tus elecciones el final será uno u otro. Cuando se termina la misión el/la jugador/a obtiene una habilidad que le dotará de una nueva posición. Caracterizar el avatar con el que quieren jugar y pueden preseleccionar diferentes avatares para jugar simultáneamente. Además que los/las jugadores/as pueden determinar las características de sus personajes (play character). La mayoría juega con más de un avatar. Mundo imperecedero, es decir, se juega en un mundo persistente, aunque, los/las jugadores/as no estén conectados el mundo evoluciona. Esto, a veces, obliga a jugar. No hay control externo de estímulos. Disponibles 24 horas, 7 días a la semana.</p>

Tabla 2. Resumen de las diferencias entre juegos tradicionales y juegos MMORPG.

A día de hoy los videojuegos de rol más populares son:

- World of Warcraft (WoW): juego tipo MMORPG. Más de once millones de suscriptores (que pagan mediante tarjetas de juego o tarjetas de crédito o de débito) en todo el mundo. Los y las jugadores/as se dedican a controlar un personaje dentro de un mundo imaginario (visto tanto en primera como en tercera persona). El objetivo es explorar el mundo, matar a otros personajes, completar misiones, etc.
- EverQuest (EQ): juego tipo MMORPG. El/la jugador/a explora un mundo de fantasía y consigue tesoros y puntos de experiencia mientras interacciona con otros/as jugadores/as. Se pueden crear avatares escogiendo entre humanos/as, trolls, gnomos, enanos/as... El objetivo es unirse con compañeros/as y matar monstruos. Algunas partes pueden ser jugadas en solitario pero está muy centrado en el juego en grupo.
- Lineage: juego tipo MMORPG. Los/las jugadores/as pueden elegir entre manejar un humano/a, un elfo/a, un elfo/a oscuro/a, un orco y un enano/a. La lucha entre jugadores (también conocido como JcJ, de las siglas jugador contra jugador) es uno de los factores más atractivos de este juego.
- Final Fantasy: juego tipo RPG (del inglés *role-playing game*, literalmente «juego de rol»). El conflicto principal de Final Fantasy es la lucha contra algo/alguien que domina el mundo. Las historias tienen en cuenta los problemas internos de los/las personajes principales (incluso algunos villanos/as), sus pasiones, relaciones con otros/as personajes, valores como la amistad, la competitividad y el amor. En este juego no puedes elegir un avatar, si no que ya viene estipulado desde el principio.
- Fortnite: juego tipo Battle Royale. Los modos de juego son Fortnite Battle Royale, juego que se presenta de forma gratuita donde la finalidad es ser la última persona que sobrevive en una isla y Fortnite: salvar el mundo donde el objetivo es sobrevivir de unos zombis.

3.10. LA CREACIÓN DEL AVATAR

El/la jugador/a crea un personaje o avatar y aumenta niveles y experiencia mientras lucha contra otros/as personajes o realizando diversas aventuras o misiones.

Además, en los videojuegos en línea, a diferencia de otras aplicaciones de internet, la persona que juega puede alterar su identidad (Griffits et al., 2012) pudiendo crear una identidad falsa que puede darle más satisfacción que su identidad real. En casos extremos, el avatar se convierte en el importante, dejando a un lado al/ a la jugador/a; este/a solo vuelve al mundo real para cubrir las necesidades de alimento y descanso, pero su vida se desarrolla en el mundo virtual. La cercanía en que los MMORPG se asemejan con la realidad es que son una realidad cotidiana que se vive en compañía de otros seres humanos y que interactúan constantemente y de múltiples maneras. Añadir que los videojuegos MMORPG pueden ofrecer, como se ha explicado anteriormente, una vía de escape sobre nuestra vida real, una desconexión y esta característica hace que se pueda llegar a diversificar la propia identidad. Esta circunstancia ha hecho que se generen multitud de estudios sobre las características psicológicas de los/las jugadores/as y los MMORPG.

Con la creación de avatares se pueden desarrollar diversas identidades (física, social y psicológica) además de que el anonimato que existe en el juego puede ofrecer un sinfín de variedades. Las personas que no se sientan satisfechas con su vida real pueden crear diversos avatares los cuales pueden tener características deseables compensado, de esta manera, debilidades propias -baja autoestima, dificultad para gestionar sentimientos, dificultad en las relaciones interpersonales, pocas habilidades sociales- (Yee, 2006). Los autores Bessièrè, Seay y Kiesler, en el año 2007, analizaron dos conceptos:

1. **La discrepancia con el self:** Distancia que percibe un sujeto entre el -“Yo real”- y el -“Yo ideal” y el “ideal del Yo”-.Cuanto mayor es la discrepancia más descontenta está la persona consigo misma y más malestar psicológico presenta.
2. **La discrepancia con el carácter:** La distancia entre el -“avatar”- y el -“Yo ideal” y el “ideal del Yo”- del/a jugador/a.

La discrepancia con el carácter será más pequeña que la discrepancia con el self, ya que el avatar se crea para satisfacer los deseos del/a jugador/a. Aquellas personas con menos bienestar psicológico (mayor discrepancia con el self) establecerán avatares más próximos a sus ideales; por lo tanto, la mayoría de los/las jugadores/as crearán avatares más positivos de lo que se creen ellos y ellas en su vida real. A cuanta menos discrepancia con el carácter más baja autoestima o mayor índice de depresión, es decir, aquellas personas que tengan baja autoestima crearán avatares más próximos a su “Yo ideal” y a su “ideal del yo”, avatares que

estarán más alejados de su “Yo real”. Por otro lado, no hay que alarmarse, autores como Griffiths, Davies y Chappell (2004) afirman que aunque la mayoría de los/las jugadores/as se disocian (en mayor o menor medida) son personas que suelen tener una vida social normal. La estereotipación del/la jugador/a como una persona solitaria, introvertida, asocial... es falso en la mayoría de los casos.

3.11. JUEGO ONLINE, VIDEOJUEGOS Y NEUROPSICOLOGÍA.

La característica esencial del uso problemático de videojuegos en línea es la participación recurrente y persistente durante muchas horas en videojuegos, normalmente grupales, que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo (Carbonell, 2014).

Negrete & Verdesoto (2018) añaden que ya en 1995 el autor Griffiths fue el primer autor que empezó a investigar sobre este fenómeno dando lugar a lo que él denominó ‘adicciones tecnológicas’.

Los juego de rol multijugador masivo online [(MMORPG) del inglés *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*] son videojuegos que permiten a miles de jugadores/as interactuar entre ellos/as en un mundo virtual de forma simultánea. Además poseen un alto nivel de disponibilidad y fácil accesibilidad, esto podría ser un factor de riesgo a tener en cuenta a la hora de valorar si hay un uso problemático del dispositivo, ya que estos están disponibles 24 horas del día, 7 días a la semana (Solano, 2018).

Aunque en este trabajo de fin de grado analizaremos, únicamente, el uso problemático de los videojuegos y del juego online no hay que infravalorar el debate que existe con el uso problemático de las redes sociales. Autores como Echeburua y de Corral (2010) Jiménez, Ayala y García (2013) analizaron la adicción al móvil, mencionando que su uso puede ocasionar conductas excesivas que pueden producir consecuencias negativas que se podrían eliminar espontáneamente en un tiempo y catalogan como positivo su utilización para la comunicación y como instrumento de socialización.

a) LA PERSPECTIVA DE LA ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD (OMS).

La OMS (1992, citado en diputación foral de Álava, asociación alavesa de jugadores en rehabilitación & departamento de asuntos sociales y de las personas mayores y empleo, 2013) define la ludopatía como:

Un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos con apuestas, los cuales dominan la vida de la persona con el trastorno, en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, familiares, etc. (...) esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas.

Por otro lado, la Organización Mundial de la Salud (OMS) actualizó, este pasado 2018, su clasificación internacional de enfermedades y definió, dentro del apartado ICD-11, la adicción a los videojuegos, “El trastorno por videojuegos se caracteriza por una adicción persistente o repetida a los juegos online u offline”. Los síntomas más específicos que podemos encontrar:

1. Incapacidad de la persona en controlar la frecuencia, duración e intensidad de las sesiones del juego.
2. Deseo de seguir jugando a pesar de las consecuencias negativas.
3. Los juegos pasan a tener prioridad sobre otros intereses de la vida y actividades diarias.

La OMS estima que entre un 2% y un 3% de las personas que juegan a videojuegos tienen un comportamiento abusivo.

Los autores Rodríguez, Barrett, Narváez, Caldas, Levav, & Saxena, (2007) especifican que “el hecho de jugar a un videojuego no es nocivo por sí mismo, el problema existe cuando el consumo es abusivo y cambia el comportamiento de la persona que lo ejerce” además añaden que “si encima hay incentivos como dinero cuando se juega con otras personas, eso incrementa el comportamiento adictivo y por lo tanto, el desorden”.

b) LA PERSPECTIVA DE DIAGNOSTIC AND STATISTICAL MANUAL OF MENTAL DISORDERS (DSM).

El DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*) se caracteriza por ser el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría (American Psychiatric Association, APA) en él podemos encontrar descripciones, síntomas y otros criterios para diagnosticar trastornos mentales.

El cambio cualitativo, en lo que se refiere al juego, en la concepción de trastorno mental que supuso incluir el juego online en el DSM-III modificando sustancialmente la clasificación de los trastornos mentales, a partir de este momento el juego patológico pasa a entenderse como un trastorno mental (FAD, 2019). Tanto la OMS como la clasificación de APA entendieron la ludopatía como un trastorno de impulsos y el DSM lo dota de la siguiente definición “fracaso crónico y progresivo en la capacidad de resistir los impulsos a jugar y a la conducta de jugar, fracaso que compromete, altera o lesiona los intereses personales, familiares o vocacionales”.

Es decir, la incapacidad de resistir los impulsos de jugar, por ello y según la FAD (2019) el DSM-III deben cumplir, al menos, tres de los siguientes criterios:

1. Arrestos por robo, fraude, estafa o evasión de impuestos, debidos a intentos para obtener dinero para jugar.
2. Incapacidad para satisfacer las deudas y responsabilidades financieras.
3. Alteraciones familiares y conyugales debidas al juego.
4. Obtención de dinero a través de fuentes ilegales (usureros).
5. Incapacidad de explicar las pérdidas de dinero o de demostrar las ganancias que se atribuyen.
6. Pérdida de trabajo debido al absentismo ocasionado por la actividad de jugar.
7. Necesidad de otra persona que procure el dinero necesario para aliviar una situación financiera desesperada.

Más adelante, con el DMS-III-TR provoca un cambio significativo ampliándose la clínica del trastorno con indicadores propios de los trastornos por dependencia de sustancia y para que sea una conducta de juego perjudicial tienen que darse cuatro de los siguientes síntomas (FAD, 2019).

1. Preocupación frecuente por jugar o por obtener dinero para jugar.
2. Con frecuencia se juega más cantidad de dinero o durante más tiempo del que se había planeado.
3. Existe la necesidad de aumentar la magnitud o la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada.
4. Intranquilidad o irritabilidad cuando no se puede jugar.
5. Pérdidas repetidas de dinero en el juego y vuelta al día siguiente para intentar recuperar las pérdidas.
6. Esfuerzos repetidos para reducir o parar el juego.
7. Con frecuencia, el juego tiene lugar cuando se espera del sujeto que esté cumpliendo sus obligaciones sociales o profesionales.
8. Sacrificio de alguna actividad social, profesional o recreativa importante para poder jugar.
9. Se continúa jugando a pesar de la incapacidad para pagar las deudas crecientes, o a pesar de otros problemas significativos sociales, profesionales o legales que el sujeto sabe que se exacerban con el juego.

Aún con esta descripción de los anteriores síntomas, el juego patológico se mantuvo dentro de la categoría de los trastornos del control de los impulsos (FAD, 2019).

En el DSM-IV se mejoró la precisión y objetividad de algunos criterios, eliminando ítems similares (como los del 7 y el 8) y se añadió la utilización del juego como mecanismo de escape para aliviar la disforia o el engaño a familiares y terapeutas, se recuperó la confianza en que los demás alivien sus deudas o problemas financiero a causa del juego y se dio más peso la importancia de los problemas legales. En el DSM-IV-TR se añadió el apartado “hallazgos de laboratorio” y se actualizó la sección de “síntomas y trastornos asociados” y la de “prevalencia” (FAD, 2019).

En la publicación del DSM-5 hubo un cambio y se incluyó el juego patológico en la misma categoría que las drogodependencias, denominada “trastorno por el uso de sustancias” y la adicción al juego se le diagnostica como “trastorno del juego” (FAD, 2019). Lo incluye dentro de este apartado porque “la conducta del juego activa el sistema cerebral re recompensa de forma similar a como lo hacen las drogas de abuso y a que los síntomas clínicos de los trastornos provocados por el juego son similares a los que provocan las drogas” (FAD, 2019).

No se incluyen en esta clasificación otras adicciones conductuales debido a que no existen suficientes estudios para hacerlo evidente diagnosticarlo de trastorno mental (FAD, 2019). Por otra parte hay que reconocer que las adicciones conductuales son un trastorno mental siempre ha sido motivo de disputa para el DSM, pero, encontramos que en el DSM-5 (APA, 2013) el *gambling disorder* se incluye en el capítulo *substance-related and addictive disorders*, destacando que el juego tiene ciertas conductas que activan el sistema de recompensa de una manera muy similar a como lo activan el consumo de sustancias, produciendo síntomas conductuales comparables a los producidos por sustancias.

Por otra parte, se están estudiando el trastorno por juego en internet (*internet gaming disorder*) incluyendo (solo) los juegos de internet sin apuestas y que no se incluyen las actividades recreacionales o sociales, las profesionales ni las páginas sexuales. Cuando jugamos, en Internet, con dinero se establece de un trastorno debido al juego (*gambling*) (APA, 2013). Es decir, que el juego de azar online estaría representado en la misma categoría que el resto de juegos de azar, pero cuando el DSM-5 habla de juego por internet solo se refiere a adicciones a videojuego online (FAD, 2019).

3.12. USO PROBLEMÁTICO VS ADICCIÓN.

Se ha hablado, en muchos casos, del potencial adictivo que podrían tener los MMORPG y se ha llegado a la conclusión de que algunos mecanismos cerebrales que se activan, durante su uso, son similares a algunas ludopatías (máquinas tragaperras) (Soto, 2014). Los mecanismos neuropsicológicos son similares (una estimulación eléctrica en algunas regiones del encéfalo produciendo un reforzador a través de las vías dopaminérgicas) (Soto, 2014). Mientras el/la jugador/a de máquinas tragaperras recibirá una respuesta reforzadora cada cinco segundos, el/la jugador/a de MMORPG experimentará este refuerzo positivo cada vez que cliquea; es decir, frecuentemente e inmediatamente (Gómez, 2017).

La mayoría de personas recibe una recompensa al jugar a los videojuegos y esto activa, como en el consumo de sustancias, diversos puntos cerebrales donde encontramos el circuito de la recompensa, segregando de esta manera dopamina. Si comparamos el uso problemático de videojuegos con la adicción a sustancias y como se menciona en el DSM-5; los síntomas deben estar presentes durante un periodo de tiempo continuado, pero todavía, este refuerzo positivo de los MMORPG, está en estudio (Gómez, 2017). Para algunos/as jugadores/as recibirán recompensa cuando consigan territorios, ganen batallas...para otros/as jugadores/as el refuerzo positivo se generará cuando altere su propia identidad (no es la victoria, es salir victorioso/a; no es el arma, es el ser una persona digna de elogio, el sentirse poderoso/a, elegante, parte de un grupo, seductor/a...) (Solano, 2018). Cabe añadir que a día de hoy, en el mercado, existen muchos tipos de juegos, actualmente sólo se considera que los que pueden generar un trastorno son los que utilizan las apuestas y por consiguiente puedes ganar y/o perder dinero y los videojuegos (Pérez, 2015). Para lo que concierne a los videojuegos en línea y según la autora Solano (2018) destacamos tres variables que han sido estudiadas para diagnosticar de un uso problemático de estos:

1. **Las horas invertidas:** Diversos estudios tienen en cuenta las horas invertidas en jugar como primer indicador para diagnosticar al chico/a de adicto/a. Se tiene más en cuenta el tiempo utilizado al juego de una manera cualitativa, es decir, las horas dedicadas al videojuego sería un ítem a valorar pero no una característica relevante a tener en cuenta para diagnosticar de dependencia.
2. **Consecuencias negativas del juego:** Es un elemento que sí que tendríamos que tener en cuenta, autores como Griffiths, Carbonell, Cladellas, Talarn, Castellana, Chamarro y Oberst (2012) hablan de consecuencias graves en el ámbito intrapersonal (experimentación subjetiva del malestar) como en el ámbito interpersonal (familiar, relaciones sociales, académico, trabajo, ocio, economía) estas consecuencias suelen

darse, más frecuentemente, en jugadores/as de MMORPG y son menos notables en jugadores/as de juegos tradicionales.

3. **Dependencia psicológica:** “Se manifiesta a través del deseo, el ansia, el impulso irresistible (craving), la focalización, la modificación del estado de ánimo” (placer, alivio y/o euforia mientras se mantiene la conducta; agitación o irritabilidad si no es posible satisfacerse), incapacidad de control, impotencia... Estos factores son, en mayor o menor medida, muy comunes en adicciones con/sin sustancia. Destacamos que los videojuegos MMORPG, como comenta Greenfield (1999) cumplen criterios que podrían desencadenar en una dependencia, tales como velocidad, intensidad, desinhibición, falta de consecuencia en la vida real, accesibilidad, anonimato... Añadir que al jugar en línea puedes alterar su identidad

Por otra parte, comentar que se conocen diversas motivaciones para jugar a los videojuegos, entre las cuales encontramos obtención de distracción, placer, excitación, relajación, etc. (Wood, Gupta, Deverensky y Griffiths, 2004) (Wood, Griffiths y Parke, 2007).

Griffiths, Davies y Chappell (2004) consideran que la razón principal por la que los/las jugadores/as juegan es de tipo social, ya que a través del juego se hacen amistades; añadir que muchos de los estudios afirman que a través de los MMORPG se busca huir de la realidad. Resumiendo y como destacan Griffiths et al. (2004) algunos/as jugadores/as juegan para escapar y/o aliviar el estrés, pero el motivo más importante por el cual los/las jugadores/as hacen uso de los videojuegos es de tipo social, ya que a través del juego se conoce a gente, se hacen amistades y/o hablas con amigos y/o familiares.

4. MARCO TEÓRICO: ESTILOS EDUCATIVOS.

4.1. GENERALIDADES

La familia es uno de los principales agentes socializadores, autores como Gavazzi (2013) Povedano, Hendry, Ramos, y Varela (2011) comentan que variables como por ejemplo la cohesión entre los miembros de la familias, la estructura que realizan, la presencia de conflictos han sido, y están siendo, estudiados para establecer criterios en el ajuste psicológico de los hijos y de las hijas. “Generalmente las variables familiares que tienen un funcionamiento familiar óptimo sus hijos e hijas tendrán un buen ajuste psicológico; mientras que valores familiares que tienen un funcionamiento familiar negativo sus hijos e hijas tendrían un peor desarrollo psicológico y emocional” (Cosgaya, Nolte, Martínez-Plambiega, Sanz, e Iraug, 2008; Manso, García-Baamonde, Alonso, y Barona, 2011).

Tradicionalmente la socialización parental se ha basado en el modelo teórico de dos dimensiones (Darling y Steinberg, 1993; Maccoby y Martin, 1983):

1. **Aceptación/Implicación:** se define como el grado en que los padres y las madres se implican de una manera más afectiva en la socialización de los hijos e hijas mostrándoles cariño, apoyándoles, utilizando la comunicación, haciendo uso de la razón cuando sus hijos e hijas se comportan inadecuadamente
2. **Severidad/Imposición:** Los padres y las madres actúan de manera estricta e imponiendo autoridad.

4.2. ESTILOS EDUCATIVOS.

La familia es como una institución que modula con pautas y valores de conducta y estos son presentados a lo largo de un tiempo, generalmente se formulan por las personas adultas de referencia creando un modelo de vida a partir de la transmisión de normas, valores y costumbres; a partir de estos se madura y se desarrolla la autonomía (Landacay & Marisol, 2012).

Dentro de la familia están las personas adultas de referencia que deben actuar como modelos, ya que todo lo que dicen y/o hacen será observado. Para el futuro de los miembros de la unidad es muy importante el papel socializador y formador que tiene la familia, ya que esta sigue siendo un hecho social universal y es el primer núcleo del cual todo ser humano participa (Estévez, López, Ochoa, 2007).

La familia se ha encontrado y se encuentra en permanente cambio y adaptación y se encarga de una serie de funciones que son incapaces de suplir cualquier otra institución (Barudy, Dantagnan, 2005). Los cambios más significativos que ocurrieron en el concepto de familia, en España, fueron, por una parte, la evolución que hubo a mediados de los años sesenta cristalizando en los años ochenta (Barudy, Dantagnan, 2005). Cambios demográficos y sociológicos en lo que respecta al carácter reproductivo, retraso en la maternidad, disminución de la natalidad, cambios en la posición del hombre y de la mujer dentro de la familia, visibilización de diversos tipos de familia (Montaño, 2005)

A día de hoy la familia es flexible y cambiante, pero como comenta los autores Berzosa, Santamaria & Regodón (2011) se ha demostrado que la familia es un núcleo indispensable para el desarrollo de la persona, la cual depende de ella para su supervivencia y crecimiento, además que la familia tiene una función educativa y esto es un proceso intencional, creando habilidades, conocimientos, actitudes y valores.

La familia puede presentar factores de riesgo y factores de protección. Desde los años noventa viene definiéndose qué sería un factor de riesgo y el autor Loeber (1990) lo define como como:

Un aspecto del estilo de vida o conducta personal, una situación ambiental o una característica innata o heredada que, sobre la base de la evidencia epidemiológica, se sabe asociado al aumento de la probabilidad de la ocurrencia de conductas antisociales por encima de los índices básicos de la población.

Este concepto es probabilístico, pero no por ello determinante. Es decir, el que una persona presente factores de riesgo no implica que vaya a desarrollar conductas problemáticas, significa que, si lo comparamos otra persona sin esos factores, tendrá una mayor probabilidad

de realizar la conducta. Es importante destacar, por otra parte, que estos sucesos interactúan unos con otros (De la Peña, 2005).

Por otra parte que un factor de protección es una característica individual que inhibe, reduce o atenúa la probabilidad del suceso y mantenimiento de las conductas antisociales. (De la Peña, 2005).

Los factores familiares que parecen ser predisponentes al juego son, entre otros, una disciplina familiar no apropiada, endeble o excesivamente permisiva, el exponerse a jugar durante periodos de infancia y/o adolescencias, la exposición al juego durante la infancia y la adolescencia, la ruptura del hogar, unos valores familiares apoyados en el materialismo, falta de planificación, gasto excesivo, etc. (Garrido, Jaén & Domínguez, 2004).

FACTORES DE RIESGO	FACTORES DE PROTECCIÓN
Disfunción de roles	Apego familiar
Clima afectivo inadecuado	Clima afectivo adecuado
Aislamiento social en la familia	Nivel de comunicación fluido
Aumento del estrés familiar	Actitudes positivas hacia la salud
Actitudes familiares que favorecen el consumo de sustancias	Estilo educativo familiar adecuado
Expectativas poco realistas del desarrollo	Conocimiento de las necesidades y capacidades de los/las hijos/as
Estilo educativo familiar inadecuado	Buen manejo de las normas y límites
Baja cohesión familiar	Coordinación de la familia con todos los órganos que contribuyen a la educación de sus hijos/as

Tabla 3. Los Factores de Riesgo y los Factores de Protección de la familia (centro de la asociación de proyecto hombre, 2015)

Aunque, como se ha comentado anteriormente, la familia es imprescindible para el desarrollo de la persona, también es necesario que cumpla con diversas funciones para el desarrollo de un/a hijo/a sano/a.

Por una parte es cierto que la familia es primordial para los primeros años de desarrollo del/a menor, pero además la familia sigue siendo un pilar fundamental cuando se llega a la adolescencia. En general y según el centro de la asociación de proyecto hombre (2015) se considera que las funciones de la familia se pueden desarrollar en tres tipos:

- 1. Tipo biológica:** Si las personas de referencia no alimentan, dan cobijo, apoyan a sus hijos/as puede existir un gran peligro.
- 2. Tipo social:** Existe la necesidad de potenciar el desarrollo de cada miembro. Cada uno/a de los componentes de la familia tienen el mismo derecho y la misma obligación de cuidar y de ser cuidada, respetar y ser respetada y ser potenciada. De esta manera

nos autorrealizamos y creamos un desarrollo óptimo. Estas necesidades van siendo modificados a la vez que cada miembro de la familia crece, pero es primordial que cada miembro asuma su rol hacia el resto de los miembros de la familia. Un rol es el papel que cada individuo ejerce dentro de la familia, cabe destacar que no es bueno que ninguno de los miembros cambie su rol, ya que de esta manera la familia tenderá a desestabilizarse.

- 3. Función psicológica:** Favorecer la socialización de los miembros. La socialización es un proceso de influencia entre un individuo y su entorno, aceptando las pautas de comportamiento de la sociedad y la adaptación a esta. Esta socialización puede ser manifiesta (cuando hay un deseo y una opción clara por transmitir un conjunto de valores, normas, hábitos...) y/o latente (cuando la socialización se transmite a través de un estilo familiar o el modelo de los/las padres/madres o cualquier figura parental).

Las personas que ejercen el rol parental tienen que cubrir las necesidades afectivas y de desarrollo de los miembros de la familia de una forma duradera y estable. De esta manera se irá creciendo en autonomía llegando a valerse por uno/a mismo/a.

Según la teoría de sistemas (Suárez & Moreno, 2013, citado en centro de la asociación de proyecto hombre, 2015) la socialización se produce a partir de la:

- **Pertenencia:** Sentimiento de pertenencia a una familia, en concreto en la que es reconocido por quién es y quién representa en dicha familia. Este concepto influye en el proceso de identidad.
- **Individuación:** Experimentación que tiene toda persona de ser el centro de sus propias iniciativas, sintiéndose, de esa manera, autónomo/a y libre, pero también responsable de lo que piensa y hace.

Según la psicología social, la socialización se define a partir de dos vías:

- **Apoyo:** El autor Thomas (1974) ya lo definía “como la conducta que un padre y/o una madre expresa a su hijo/a creando sentimientos de comodidad y agrado”. Tendríamos en cuenta las ocasiones en que se presencia la alabanza; la crítica, la afectividad de tipo físico; la frecuencia de alabanza; la frecuencia de crítica; las manifestaciones afectivas de tipo físico; la percepción de que cada uno de los miembros de la familia tiene que ser escuchado por los/las demás y la percepción de favoritismos hacia otras personas de la familia (Felson y Zielinsky, 1989).
- **Control:** Definido por Musitu (1988) como el grado de intensidad con el que se intentan influir las personas adultas que son una referencia para sus hijos e/o

hijas. Hay que tener en cuenta que va relacionado con la disciplina familias que exista (normas y/o límites).

Es necesario, para que la familia alcance a desarrollar sentimientos de pertenencia e individuación de sus miembros, satisfacer las necesidades que previamente hemos explicado (de apoyo y control). Esto lo podremos observar, en mayor o menor intensidad, en los diferentes estilos educativos (centro de la asociación de proyecto hombre, 2015).

Definimos estilos educativos como el conjunto de características que describen el comportamiento de las personas adultas de referencia en una familia respecto de los/las hijos/as que educan, estas características marcan una tendencia de respuesta para la expresión del afecto y para la educación en pautas que logren un comportamiento adecuado a los valores de esa familia (Navarrete, 2011, citado en centro de la asociación de proyecto hombre, 2015). “El desempeño de la función familiar conduce a emplear diferentes estilos educativos en momentos diferentes, por ello no son estilos educativos puros, es más fácil encontrar familias en las que se dan algunas características de cada uno de los estilos, aunque se tiende a apuntar a una tendencia concreta” (Navarrete, 2011, citado en centro de la asociación de proyecto hombre, 2015).

Fortalecedor: Control seguro, pero no estricto. Las normas son colegidas. Existen derechos y deberes en la familia. Los límites entre los roles de padre/madre e hijo/a no son difusos, aunque flexibles. Se promueve la autonomía que cada hijo e hija.

De forma esquemática, este estilo educativo se caracteriza por:

- Relación basada en el respeto a la autonomía del hijo o de la hija.
- Razonamiento de las normas establecidas y la posibilidad de negociación.
- Normas realistas, coherentes y consistentes.
- Los padres y madres priorizan el premio frente al castigo: destacan lo positivo en vez de castigar lo negativo.
- Fomentan la autonomía y la toma de decisiones de los hijos e hijas.
- Tienen sensibilidad a las necesidades de los hijos e hijas.
- Tienen autoridad firme, consistente y razonada.
- Las bases de la familia son el afecto, la autoridad y la libertad.

Este estilo educativo va acompañado de apoyo que se manifiestan en alabanzas, muestras de afecto e interés por los hijos e hijas. Comunicación de tipo bidireccional y abierta.

Este estilo fomenta en los hijos e hijas sentimientos de pertenencia e individuación.

Autoritario/Represivo/Coercitivo: más castigos que alabanzas. Las normas no son razonadas, lo importante es que los hijos e hijas obedezcan y no que entiendan el “porqué”. El

control es siempre externo (castigos físicos o verbales, prohibiciones, etc.). Los límites entre los roles son rígidos.

Estilo educativo ligado a bajos niveles de comprensión y apoyo. La comunicación es unidireccional.

Puede producir efectos socializador es a corto plazo, pero a largo plazo la utilización de este estilo educativo podría hacer disminuir la influencia de los progenitores.

De forma esquemática, este estilo educativo se caracteriza por:

- Relación basada en la autoridad.
- Los padres/madres deciden las necesidades de los hijos e hijas.
- Potencian el castigo de lo negativo y minimizan los logros.
- Empleo de castigo por incumplimiento de normas.
- Son padres y madres rígidos e inflexibles, con tono de orden o demanda.
- No explican y justifican sus posturas.
- Existe falta de recompensas y de manifestaciones de afecto.
- La frase estrella sería “Se hace así porque lo digo yo”.

No satisface las necesidades de apoyo ni favorece la autoestima ni autonomía. Puede fomentar en cierta forma el sentimiento de pertenencia, pero poco el de individuación.

Sobreprotector o indulgente: Intentan controlar las vidas de sus hijos o hijas pero con un método que en ocasiones puede llevar a ser muy dañino (chantaje emocional). . Se protege siempre a los hijos e hijas de las consecuencias de sus actos. El padre y la madre hacen en el trabajo por sus hijos e hijas.

Los límites difusos. Los padres y madres sobre protectores se presentan como amigos/as de sus hijos/hijas. Es un estilo educativo que dificulta la independencia o salida de los hijos e hijas de casa.

“En ocasiones este estilo puede convertir también en indulgente, pues pueden permitir hacer cualquier cosa a sus hijos e hijas con tal de tenerlos cerca y aliados. Pero se diferencia del estilo permisivo en que, en este caso, existe preocupación por los hijos/hijas y por tanto función de apoyo” (Proyecto Hombre, 2018).

De forma esquemática, este estilo educativo se caracteriza por:

- Relación basada en la protección.
- Los padres y madres deciden las necesidades de los hijos e hijas.
- Los padres y madres no potencian la toma de decisiones de los hijos e hijas.
- Evitan situaciones de ejercicio de autonomía del hijo o la hija.
- No se asumen los cambios que se producen en los adolescentes.

- Los padres y madres son más bien aliados de sus hijos e hijas, ya que los límites entre padres/madres e hijos/hijas están difusos.
- Se trata a los hijos e hijas como niños/niñas pequeños/pequeñas.
- Los regalos y la permisividad son la demostración del cariño.
- Usan el chantaje afectivo como medio de control.
- Se dificulta la independencia.
- La frase estrella sería: “A mi hijo, que no le falte de nada”.

Este estilo educativo satisface en cierta forma la necesidad de apoyo y fomenta en parte la autoestima y el sentido de pertenencia. No satisface la necesidad de control ni fomenta el autocontrol ni el sentimiento de individuación. Si satisfaría la necesidad de apoyo y el sentimiento de pertenencia.

Permisivo/negligente o indiferente: Los límites son aún más imprecisos que en el estilo educativo previamente definido.

Este estilo educativo se caracteriza por la no afectividad de los padres y/o madres y el abandono. Estos ignoran sus obligaciones y derechos en base a la educación de sus hijos e hijas. No existe un mensaje claro, hacia su hijo o su hija, de que cambie.

De forma esquemática, este estilo educativo se caracteriza por:

- Indiferencia ante las normas.
- Excesiva tolerancia, independientemente de la situación.
- Falta de orientación y apoyo en las decisiones de los hijos e hijas.
- Los padres/madres no afirman su autoridad.
- Les incómoda por imponer normas y exigir conductas.
- Dejan que los hijos e hijas aprendan por sí mismos/mismas.
- No son receptivos a las necesidades de sus hijos ni de sus hijas.
- La frase estrella sería: “No tengo que decirle a mi hijo lo que tiene que hacer”.

Éste estilo educativo o no ofrece un modelo de referencia al hijo. No favorece ni la pertenencia ni la individuación.

Como resumen:

- El estilo asertivo: Cubre las necesidades de control y apoyo y favorece la pertenencia y la individuación.
- El estilo autoritario: cubre la necesidad de control, pero no la de apoyo. Fomenta en cierta forma el sentido de pertenencia, pero poco el de individuación.
- El estilo sobreprotector: cubre la necesidad de apoyo, pero no la de control. Fomenta el sentimiento de pertenencia, pero no el de individuación.

- El estilo permisivo: no cubre ni la necesidad de apoyo ni la de control, ni el sentimiento de pertenencia ni el de individuación.

Por lo tanto, el estilo fortalecedor sería el que más mantendría un equilibrio entre el cumplimiento de las funciones educativas.

5. METODOLOGÍA.

5.1. HISTORIAS DE VIDA.

Sarabia (1985, citado en Ballester, Nadal & Amer, 2017) ya publicó que:

... el término historias de vida ha sido tomado en un sentido amplio que ha englobado las autobiografías definidas como vidas narradas por quienes las han vivido, o informes producidos por los sujetos sobre sus propias vidas, y las biografías, entendidas como narraciones en las que el sujeto de la narración no es el autor de la misma.

Denzin (1989, citado en Ballester, Nadal & Amer, 2017) define en *Interpretative Biography* que el método biográfico se centra en el uso y en la recogida de documentos de la vida de la persona (Plumer. 1983, citado en Ballester, Nadal & Amer, 2017), que describen momentos importantes en las vidas de las personas.

Según Pujadas (1992, citado en Ballester, Nadal & Amer, 2017) encontramos que nuestro trabajo de fin de grado es un relato único (historias de vida basadas en un único relato, biografías que representan a un tipo particular de sujetos o de procesos personales-sociales) obtenido por registros biográficos extraído de entrevistas.

Por ello, se entiende la historia de vida como un estudio de casos sobre, generalmente, una persona en particular. Aunque también puede referirse a una o varias familias, grupos sociales, etc. A la historia de vida se puede llegar a partir de autobiografías encargadas y a partir de relatos de vida realizando entrevistas en profundidad.

Angell (1945, citado en Ballester, Nadal & Amer, 2017) comenta que las historias de vida son de interés para estudios que realicen investigadores.

1. El interés por la comprensión: Generalmente las historias de vida se centran en situaciones sociales problemáticas y estas situaciones se analizan retrospectivamente.
2. Interés teórico: Historias de vida basadas en trayectorias generalmente confusas y/o desconocidas.
3. Interés metodológico: “Interés es el que está centrado en el método de investigación en sí mismo” (Angell, 1945, citado en Ballester, Nadal & Amer, 2017). La investigación se centra en una evaluación de herramientas metodológicas.

Los puntos fuertes de las historias de vida se centran, sobretodo, en que tiene un carácter retrospectivo y longitudinal que permite un conocimiento exhaustivo del sujeto (Ballester, Nadal & Amer, 2017). Además permite hacer un seguimiento futuro que pueden servir para

complementar la primera y mejorar la interpretación de los casos y la comprensión de lo que se quiere analizar (Ballester, Nadal & Amer, 2017). Los campos en los cuales se utilizan, frecuentemente, el instrumento de la historia de vida son, entre otros: a) reconstrucciones de acciones pasadas; b) trayectorias vitales o profesionales; c) representaciones sociales personalizadas; d) interacciones entre psicología individual y psicología social, análisis de conducta social (Ballester, Nadal & Amer, 2017).

Los puntos débiles de las historias de vida se centran, sobretodo, en que es difícil controlar la información obtenida por el/la entrevistado/a y por ello se sugiere que haya observación del/ de la participante, relatos cruzados y/o entrevistas a terceros/as (Ballester, Nadal & Amer, 2017). Pensar que con solo lo recogido en la historia de vida es suficiente es un error, ya que existen muchas otras cosas más que son importantes tanto para el relato como para llegar a conclusiones válidas (Ballester, Nadal & Amer, 2017). Hay otros factores que dificultan las historias de vida, uno de los más relevantes es el tiempo (Ballester, Nadal & Amer, 2017). Por otra parte, encontramos dificultades como a) la calidad de la escucha; b) la veracidad en el recuerdo del pasado; c) la organización de la narración (Ballester, Nadal & Amer, 2017).

5.2. CUESTIONARIOS

Un cuestionario es un conjunto de preguntas sobre acciones, situaciones y/o hechos que interesan dentro de una investigación sociológica y/o un estudio a realizar. Es una técnica estructurada para recopilar datos realizando preguntas escritas y/o orales que debe responder un/una entrevistado/a (Aldecoa, 2010).

Según la autora Aldecoa (2010) realizaremos cuatro cuestionarios simples, donde los/las encuestados/as, previa lectura, y sin intervención directa del/de la entrevistador/a. Anexo III, anexo IV, anexo V y anexo VI. Además un tipo de cuestionario que se llama entrevista la cual será y según los autores Ballester, Nadal & Amer (2017) una entrevista semiestructurada por estar desarrollada a partir de un guión que se puede modificar con flexibilidad, está realizada con un criterio no directivo para una mejor investigación de campo. Dentro de la entrevista semiestructurada la catalogaríamos dentro del grupo de entrevista en profundidad para una mejor reconstrucción de la historia de vida, centrándonos en la experiencia de los sujetos (Ballester, Nadal & Amer, 2017). La entrevista en profundidad se entiende como una situación de investigación basada en “reiterados encuentros cara a cara entre el/la investigador/a y los/las informantes”, encuentros que se centran en la comprensión de la vida como la interpreta el/la entrevistado/a y tal y como la expresa mediante sus propias palabras (Taylor & Bodgan, 1996, citado en Ballester, Nadal & Amer, 2017). Anexo VII. Las tipos de preguntas deberían ser en forma interrogativa y en base a las variables por las cuales

pretendemos obtener información. Es necesario, por otra parte, que las respuestas sean exhaustivas y excluyentes. Por otra parte y según el tipo de preguntas podemos clasificarlas en cerradas (dan opción a dos respuestas); categorizadas (las respuestas tienen en cuenta una serie de ítems donde el encuestado o la encuestada debe de elegir; abiertas: sólo contienen la pregunta sin ningún tipo de respuesta (Aldecoa, 2010). Para finalizar y si queremos categorizar los tipos de preguntas por su contenido encontramos: de identificación: características básicas (nombre, edad, sexo); de filtro: son las que se realizan previamente a otras preguntas a fin de eliminar a los que no les afecten; de control: asegurarse que la información sea verídica; de introducción: son las que se realizan para interesar al encuestado; de muelle: son las que abordan temas difíciles formuladas de tal forma que no afecten al encuestado; de batería: conjunto de preguntas sobre una misma cuestión; directas: no buscan descubrir otras cosas más que lo que expresa; indirectas: pretenden averiguar algo distinto de lo que se desprende de las palabras usadas (Aldecoa, 2010).

En base al análisis de contenido e investigación documental y según los autores Ballester, Nadal & Amer (2017) se define como “el proceso para recoger y organizar información de manera estandarizada, orientado a hacer inferencias sobre las características y significados de los textos escritos”. Entre sus ventajas encontramos que permite interpretar los objetivos por el cual se hace el estudio; permite analizar información sobre las percepciones y opiniones de personas y/o instituciones; permite un análisis cuantitativo y/o cualitativo y es un método bastante fiable (Patton, 2002, citado en Ballester, Nadal & Amer, 2017). Además permite una interpretación objetiva (Quivy y Van Campenhoudt, 1997, citado en Ballester, Nadal & Amer, 2017).

5.3. MUESTRA.

La muestra a analizar es de 10 chicos y de 17 familias. Todos los chicos están realizando un tratamiento, en las Islas Baleares, por uso problemático de tecnologías digitales. A continuación detallaremos cada uno de los apartados.

En base al sexo biológico, todas las personas que están, a día de hoy, realizando tratamiento son varones; cuando estamos realizando los diagnósticos nos estamos dando cuenta de que las chicas presentan otro perfil de uso problemático de las Tecnologías Digitales, como son el abuso de las Redes Sociales, el hándicap a día de hoy es que esta situación no se ha catalogado como adicción y por ello son menos chicas las que solicitan las demanda.

En base a la edad y cómo podemos observar en la tabla número 4, hablaremos con un chico que tiene 15 años y acude a tratamiento por juego online; con tres chicos que tienen 16 años, uno de ellos acude a tratamiento por juego online y dos de ellos acuden a tratamiento por videojuegos; con un chico que tiene 17 años y acude a tratamiento por videojuegos; con tres chicos que tienen 18 años, uno acude a tratamiento por juego online y dos acuden a tratamiento por videojuegos; un chico que tiene 20 años y tiene un problema con el juego online y un chico que tiene 24 años y acude a tratamiento por videojuegos.

Como podemos observar en la tabla número 5: Uno de ellos está cursando 2º de la ESO y acude a tratamiento por videojuegos; tres de ellos están cursando 3º de la ESO, dos de ellos acuden a tratamiento por juego online y uno por videojuegos; cinco de ellos estudian 4º de la ESO, uno acude a tratamiento por juego online y cuatro por videojuegos y un chico que bien acude por videojuegos está cursando 1º de Bachillerato.

	JUEGO ONLINE	VIDEOJUEGOS
15 años	1	
16 años	1	2
17 años	-	1
18 años	1	2
20 años	1	-
24 años	-	1

Tabla 4. Relación de la edad con el uso problemático de videojuegos y juego online.

En base a nivel de estudios, realizaremos la petición a un chico que está estudiando 2º de ESO, a tres chicos que están estudiando 3º de ESO, a cinco chicos que están estudiando 4º de ESO y a un chico que está estudiando 1º de Bachillerato.

	JUEGO ONLINE	VIDEOJUEGOS
2º de ESO	-	1
3º de ESO	2	1
4º de ESO	1	4
1º de Bachillerato	-	1

Tabla 5. Relación de los estudios con el uso problemático de videojuegos y juego online

Tipo de relación	Número de participantes
Padre	4
Madre	13
Hijo	9

Tabla 6: Número de familias que han participado en el cuestionario de estilos educativos de familias (Anexo III) y número de hijos que han participado en el cuestionario de estilos educativos para hijos (Anexo IV).

Observamos, en la tabla número 6, qué referente de la familia que acude a la terapia con su hijo son madres (13), frente a solo cuatro padres que acuden a la terapia con su hijo. En la actualidad y bajo mi experiencia laboral, nos encontramos con más madres sobreprotectoras y que han recibido, en mayor o menor grado, violencia filio-parental.

Para el procedimiento de la recogida de datos se realizarán una serie de documentos (incluidos en los anexos) donde lo primero de todo se centrará en realizar un escrito donde se presenciara el consentimiento, firmado, para dar facilidad para la obtención de los datos necesarios para el desarrollo del trabajo de fin de grado, el anexo I sería rellenado por los usuarios mayores de edad y el anexo II sería rellenado por las familias que tenga hijos, menores de edad, realizando el proceso.

Posteriormente crearemos dos cuestionarios, uno de ellos se rellenará por las familias y otro por los chicos, en ambos mediremos, entre otros: tareas domésticas, habilidades comunicativas, posicionamiento, roles, etc. estos dos cuestionarios son específicos para determinar el estilo educativo en el cual las familias se reflejan y el estilo educativo en el cual los usuarios identifican a sus padres y madres. Por ello, el cuestionario de estilos parentales (anexo III) será complementado por 17 familias; 13 de estas familias tienen un hijo en tratamiento y 4 de estas familias su hijo no está realizando, actualmente, ningún tratamiento y el cuestionario de estilos parentales (anexo IV) será cumplimentado por 10 varones que son usuarios en un tratamiento ambulatorio.

Seguidamente realizaremos una entrevista, con preguntas cerradas, a 7 varones que hacen un uso problemático de videojuegos (anexo V) y una entrevista, con preguntas cerradas, a 3 varones que hacen un uso problemático de juego online (anexo VI).

Además completaremos con una entrevista con preguntas abiertas, para recoger datos y redactar su historia de vida, a 7 varones (anexo VII). Añadir que son 3 varones menos que el cuestionario con preguntas cerradas por qué no se ofrecieron a cumplimentarlo.

6. RESULTADOS.

A continuación expondremos los resultados extraídos del cuestionario de estilos parentales contestado tanto por las familias (anexo III) como por los hijos (anexo IV).

En los posteriores gráficos, el número 3 y el número 4, se constata el tipo de refuerzo de la familia ante una conducta a extinguir y se les realizaba la misma pregunta a las familias y a los hijos. Los padres y las madres contestaban en base a lo que ellos y ellas hacían para con sus hijos y estos contestaban en base a cómo actúan sus padres y madres.

Podemos observar que un 47.10% de las familias responde a un estilo educativo autoritario, un 29.40% a un estilo asertivo y un 23.50% a un estilo sobreprotector. Por otro lado el 88.90% de los chicos considera que su familia tiene un estilo educativo autoritario, frente a un 11.10% que lo considera permisivo.

Si comparamos estas dos gráficas podemos observar que existe más porcentaje de chicos considera autoritario el estilo educativo de sus progenitores y no estos no hacen referencia al estilo asertivo.

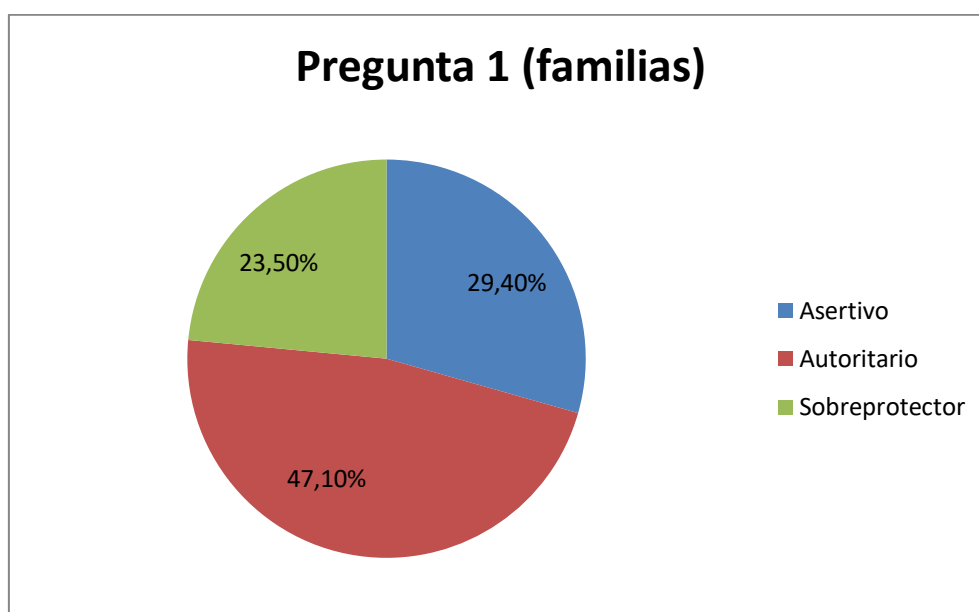


Gráfico3: Pregunta 1 cuestionario de familias.

En el gráfico número 3, para la pregunta número 1 del cuestionario de familias, podemos observar que el 47.1% de las familias refleja un estilo autoritario; el 29.4% de las familias refleja un estilo asertivo y el 23.5% de las familias refleja un estilo sobreprotector.

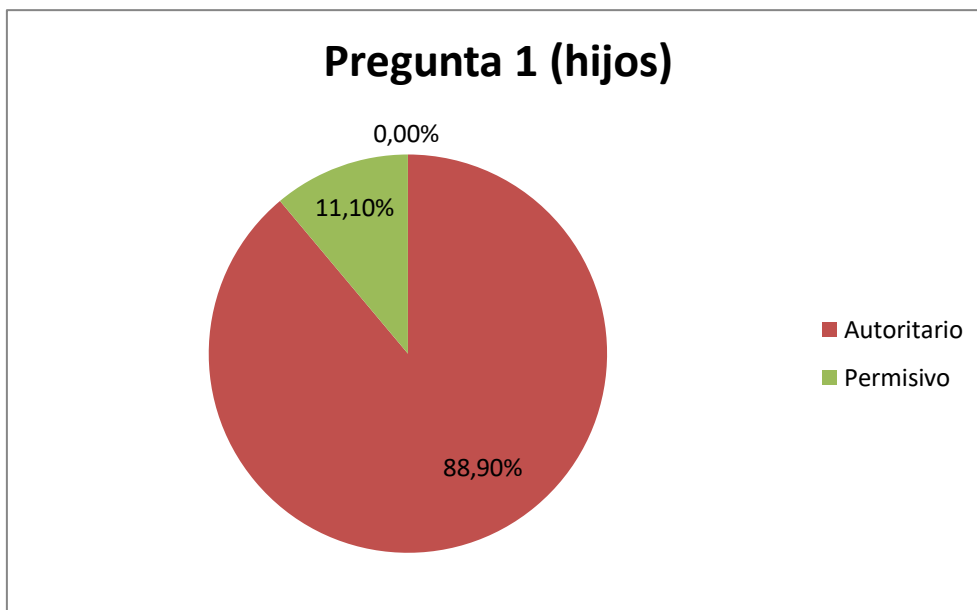


Gráfico 4: Pregunta 1 cuestionario de los hijos.

En el gráfico número 4, para la pregunta número 1 del cuestionario de hijos, podemos observar el resultado del 88.90% de los hijos que consideran que su familia refleja un estilo autoritario y que solo un 11.10% de los hijos consideran que su familia refleja un estilo permisivo.

En los posteriores gráficos, el número 5 y el número 6, se compara el ítem de ayuda con los deberes y se les realizaba la misma pregunta a las familias y a los hijos. Los padres y las madres contestaban en base a lo que ellos y ellas hacían para con sus hijos y estos contestaban en base a cómo actúan sus padres y madres.

Podemos observar que un 41.20% de las familias responde a un estilo educativo asertivo y otro 41.20% al sobreprotector y solo un 17.60% responde a un estilo educativo autoritario. Por otro lado, más de la mitad de los chicos, un 55.60%, consideran a sus padres y madres con un estilo educativo autoritario, frente a un 44.40% que lo considera asertivo.

Si comparamos y ponemos en la balanza este gráfico el estilo educativo que prima es el asertivo.

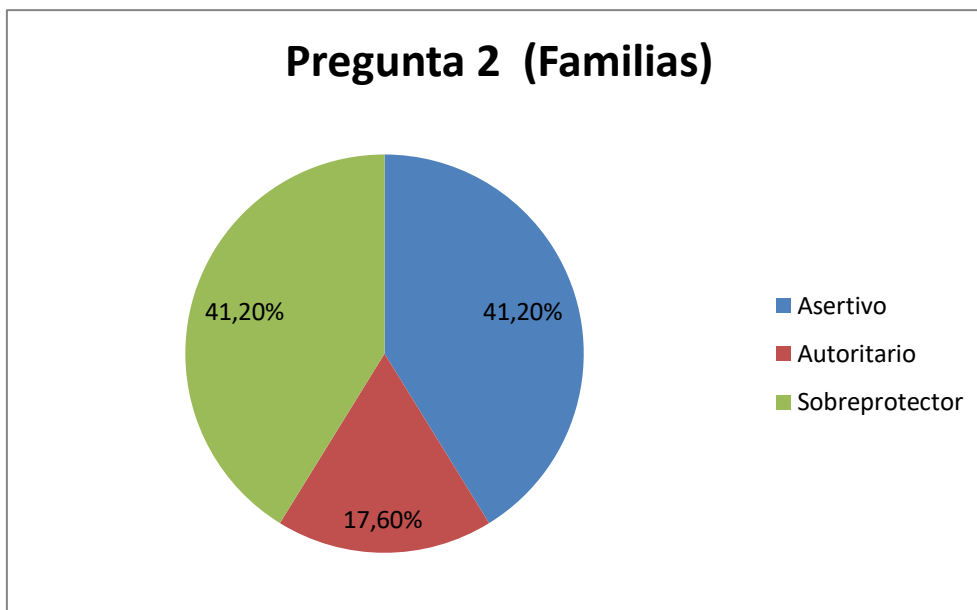


Gráfico 5: Pregunta 2 cuestionario de familias.

En el gráfico número 5, para la pregunta número 2, del cuestionario de familias, podemos detectar que el 41.20% de las familias se identifica con un estilo sobreprotector; que el 41.20% de las familias se identifica con un estilo asertivo y que el 16.70% de las familias se identifica con un estilo autoritario.

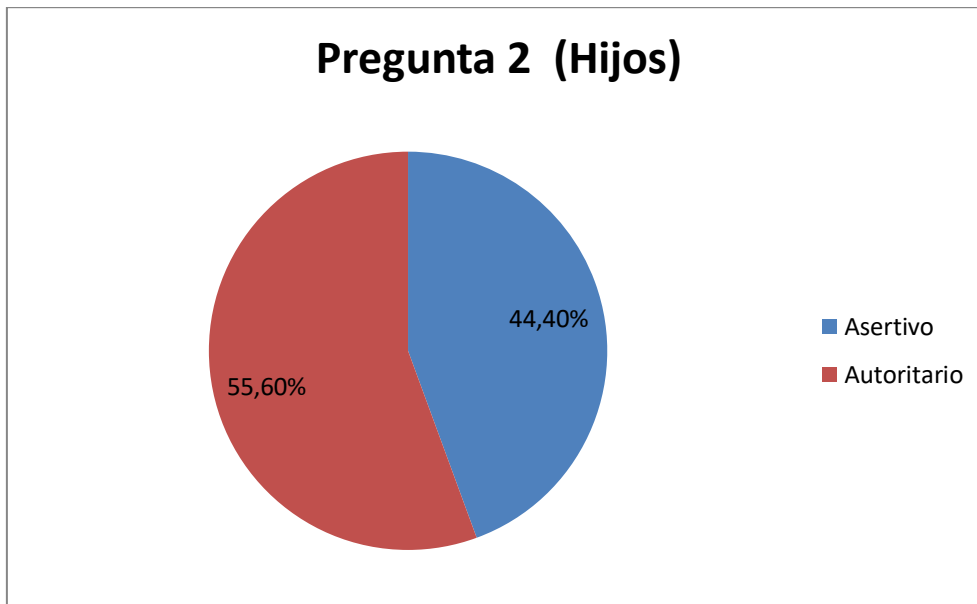


Gráfico 6: Pregunta 2 cuestionario de los hijos.

En el gráfico número 6, para la pregunta número 2 del cuestionario de hijos, podemos prestar atención en que el 56.960% de los hijos consideran que, en este ítem., su familia refleja un estilo autoritario y que el 44.40% de los hijos reflejan que su familias refleja un estilo asertivo.

En los posteriores gráficos, el número 7 y el número 8, se compara el ítem de tareas del hogar con refuerzo y se les realizaba la misma pregunta a las familias y a los hijos. Los padres y las madres contestaban en base a lo que ellos y ellas hacían para con sus hijos y estos contestaban en base a cómo actúan sus padres y madres.

Podemos observar que un 70.60% de las familias responde a un estilo educativo asertivo, un 23.50% a un estilo permisivo y un 5.90% responde al autoritario. Por otro lado, más de la mitad de los chicos, un 66.70%, consideran a sus padres y madres con un estilo educativo asertivo, frente a un 22.20% que lo consideran permisivo y un 11.10% autoritario.

Si comparamos y ponemos en la balanza este gráfico el estilo educativo que prima es el asertivo.

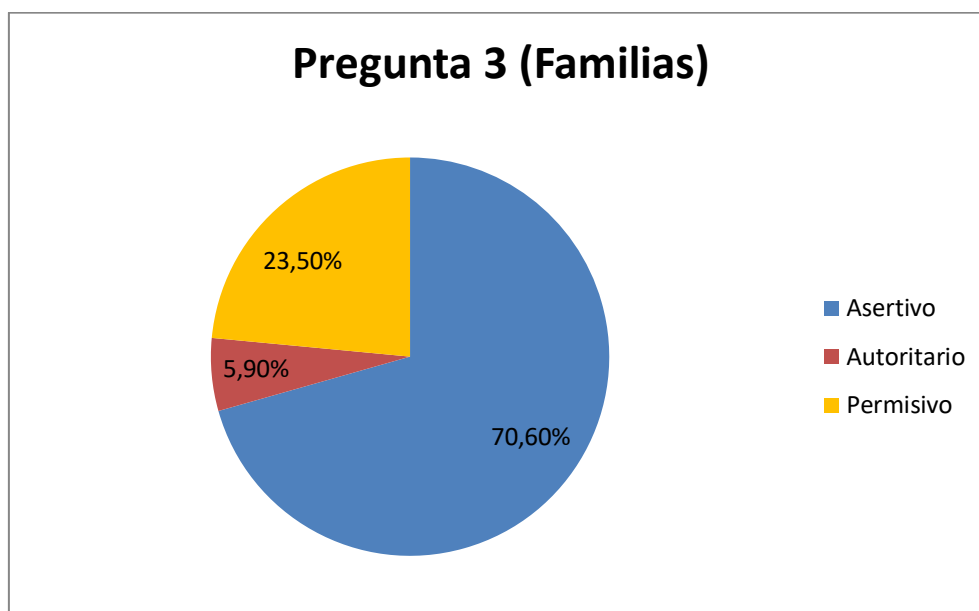


Gráfico 7: Pregunta 3 cuestionario de familias.

En el gráfico número 7, para la pregunta número 3, del cuestionario de familias, detectamos los siguientes resultados: que el 70.60% de las familias se identifica con un estilo asertivo; que el 23.50% de las familias refleja un estilo permisivo y que el 5.90% de las familias refleja un estilo autoritario.

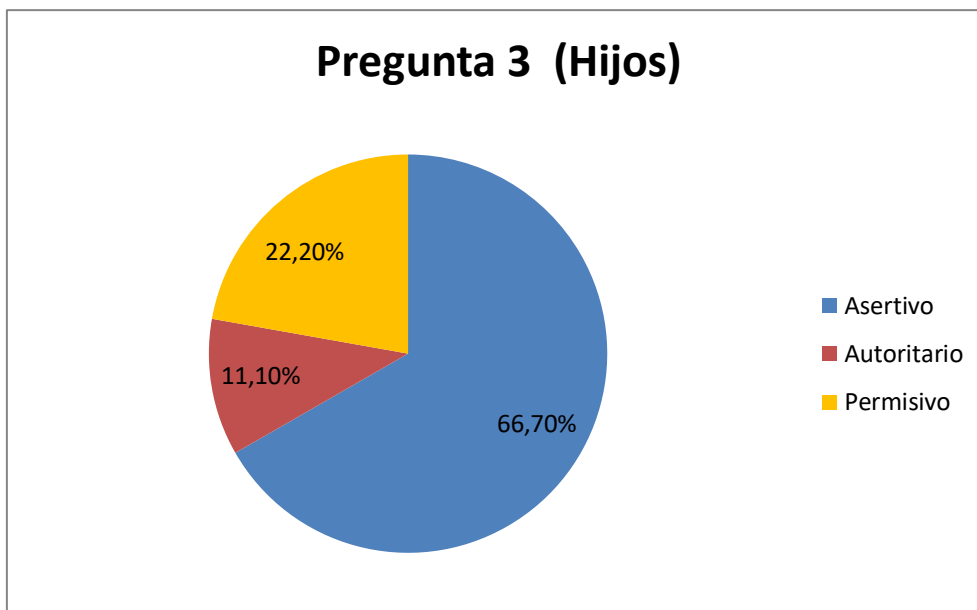


Gráfico 8: Pregunta 3 cuestionario de los hijos.

En gráfico número 8, para la pregunta número 3 del cuestionario de hijos, detectamos, primero de todo, que el 66.70% de los hijos consideran que, dentro de esta cuestión, que su familias refleja un estilo asertivo, que el 22.10% de los hijos consideran que su familia refleja un estilo autoritario y que solo un 11.10% de los hijos consideran que su familias refleja un estilo permisivo.

En los posteriores gráficos, el número 9 y la número 10, se constata el valor de la educación y se les realizaba la misma pregunta a las familias y a los hijos. Los padres y las madres contestaban en base a lo que ellos y ellas hacían para con sus hijos y estos contestaban en base a cómo actúan sus padres y madres.

Podemos observar que un 64.70% de las familias responde a un estilo educativo permisivo, un 29.40% a un estilo asertivo y un 5.90% responde al autoritario. Por otro lado, más de la mitad de los chicos, un 66.70%, consideran a sus padres y madres con un estilo educativo autoritario, frente a un 22.20% que lo consideran asertivo y un 11.10% permisivo.

Si comparamos estas dos gráficas podemos observar una discrepancia entre el estilo educativo que las familias poseen y lo que los hijos afirman de ellas; por una parte los padres y las madres se reflejan, mayoritariamente, en un estilo permisivo mientras los hijos reflejan en su familia un estilo autoritario.

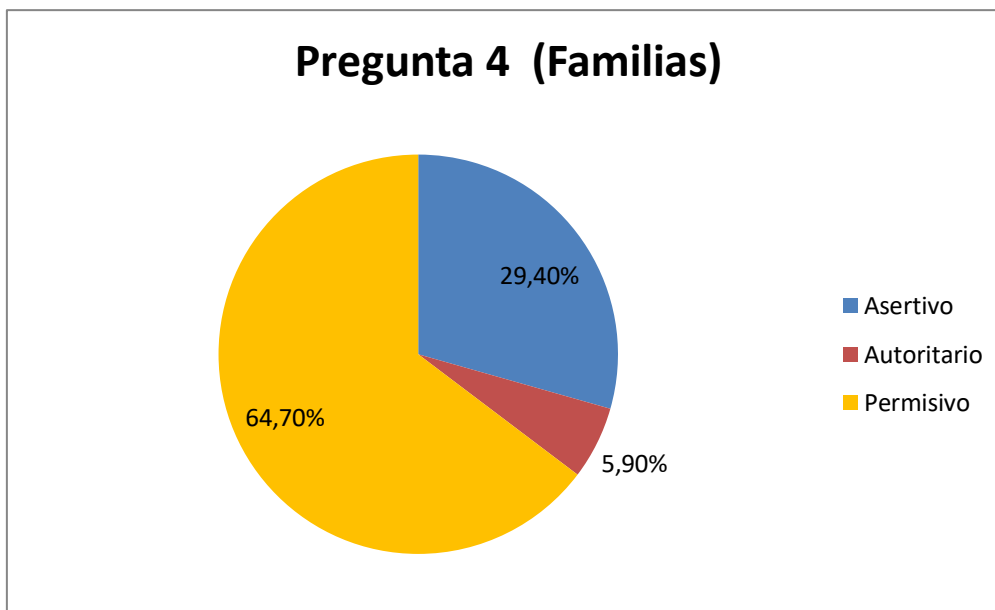


Gráfico 9: Pregunta 4 cuestionario de familias.

En el gráfico número 9, para la pregunta número 4, del cuestionario de familias, podemos observar que el 64.70% de las familias se identifica con un estilo permisivo, que el 29.4% de las familias se identifica con un estilo asertivo y que únicamente el 5.90% de las familias se identifica un estilo autoritario.

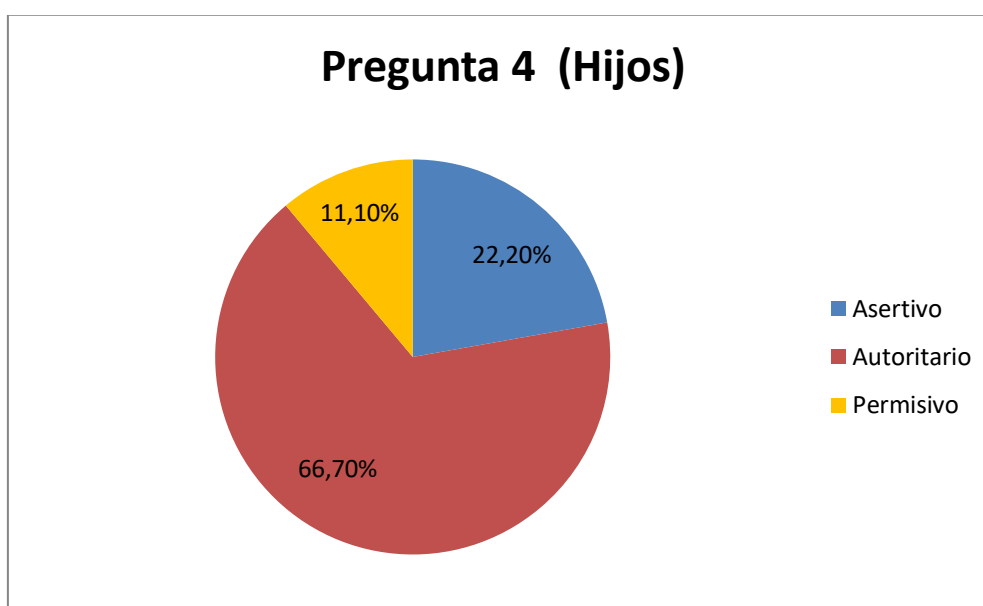


Gráfico 10: Pregunta 4 cuestionario de los hijos.

En el gráfico número 10, para la pregunta número 4 del cuestionario de hijos, identificamos a una mayoría de hijos (el 66.70%) identifican a sus familias con un estilo autoritario; seguidamente un 22.10% de los hijos identifican a sus familias con un estilo asertivo y que solo un 11.10% de los hijos identifican a su familia con un estilo permisivo.

A la pregunta número 5 del cuestionario de familias, junto al gráfico número 11, podemos observar que se intenta recoger datos sobre el modelaje en y se les realizaba la misma pregunta a las familias y a los hijos. Los padres y las madres contestaban en base a lo que ellos y ellas hacían para con sus hijos y estos contestaban en base a cómo actúan sus padres y madres.

Podemos observar que 100% de las familias responde a un estilo educativo asertivo. Por otro lado, más de la mitad de los chicos, un 66.70%, consideran a sus padres y madres con un estilo educativo autoritario, frente a un 33.30% que lo consideran asertivo.

Si comparamos estos dos resultados podemos observar una discrepancia entre el estilo educativo que las familias poseen y lo que los hijos afirman de ellas; por una parte los padres y las madres se reflejan, en su totalidad, en un estilo asertivo, mientras que la mayoría de los hijos reflejan en su familia un estilo autoritario, seguido de un estilo educativo asertivo.

A la respuesta a la pregunta 5 del cuestionario de familias podemos observar que el 100% de las familias refleja un estilo asertivo.

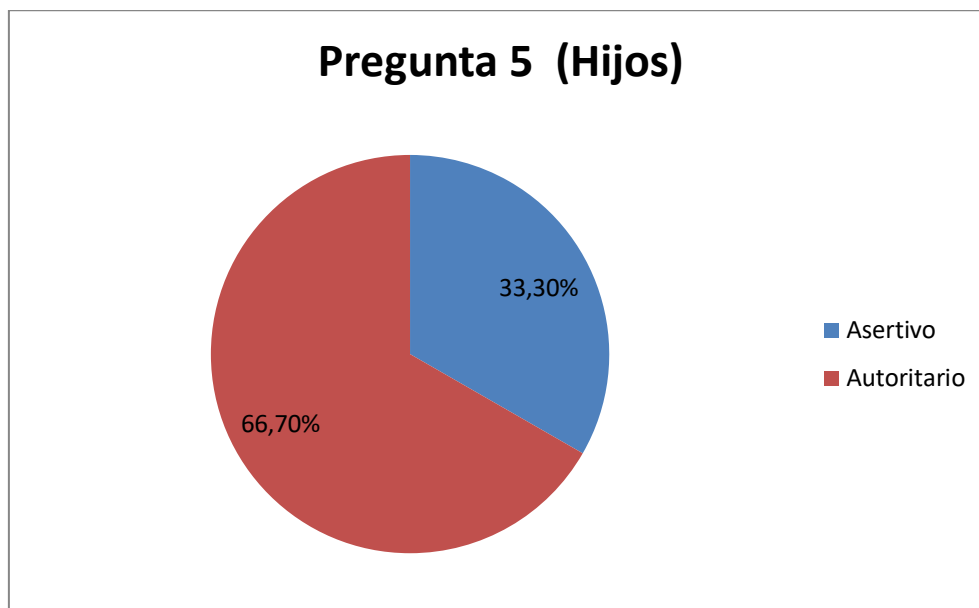


Gráfico 11: Pregunta 5 cuestionario de los hijos.

En el gráfico número 11, para la pregunta número 5 del cuestionario de hijos, detectamos que, mayoritariamente, los hijos identifican a sus padres y a sus madres, según este gráfico, en un estilo autoritario (66.7%) y que el resto (el 33.30%) de familias se identifican con un estilo asertivo.

En los siguientes gráficos, el número 12 y el número 13, se constata el posicionamiento de la familia y se les realizaba la misma pregunta a las familias y a los hijos. Los padres y las madres contestaban en base a lo que ellos y ellas hacían para con sus hijos y estos contestaban en base a cómo actúan sus padres y madres.

Podemos observar que un 70.60% de las familias responde a un estilo educativo asertivo, un 17.60% a un estilo autoritario, un 5.90% a un estilo sobreprotector y un 5.90% responde al permisivo. Por otro lado, un 44.40% de los chicos considera que su familia tiene un estilo educativo asertivo, otro 44.40% estilo autoritario y solo un 11.10% refleja en su familia un estilo educativo permisivo.

Si comparamos estas dos gráficas podemos observar una discrepancia entre el estilo educativo que las familias poseen y lo que los hijos afirman de ellas; por una parte los padres y las madres se reflejan, mayoritariamente, en un estilo asertivo mientras los hijos reflejan en su familia estilos, sobretodo, asertivos y autoritarios.

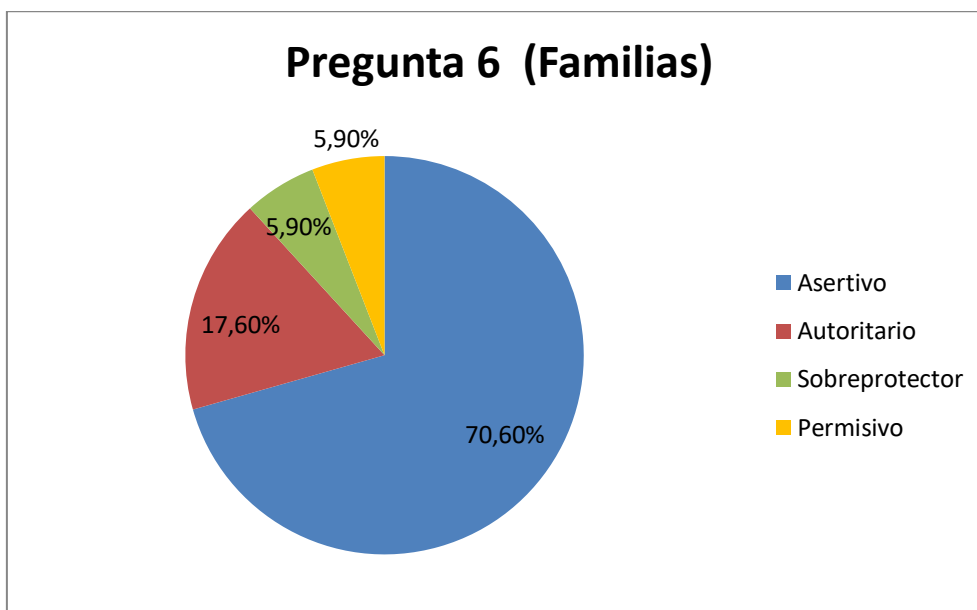


Gráfico 12: Pregunta 6 cuestionario de familias.

En el gráfico número 12, para la pregunta número 6, del cuestionario de familias, detectamos una gran variedad. La mayoría de familias se identifican con un estilo asertivo (el 70.60%), un 17.60% se identificaron con un estilo autoritario y existe el mismo porcentaje para familias que se identifican con un estilo sobreprotector y un estilo permisivo (5.90%).

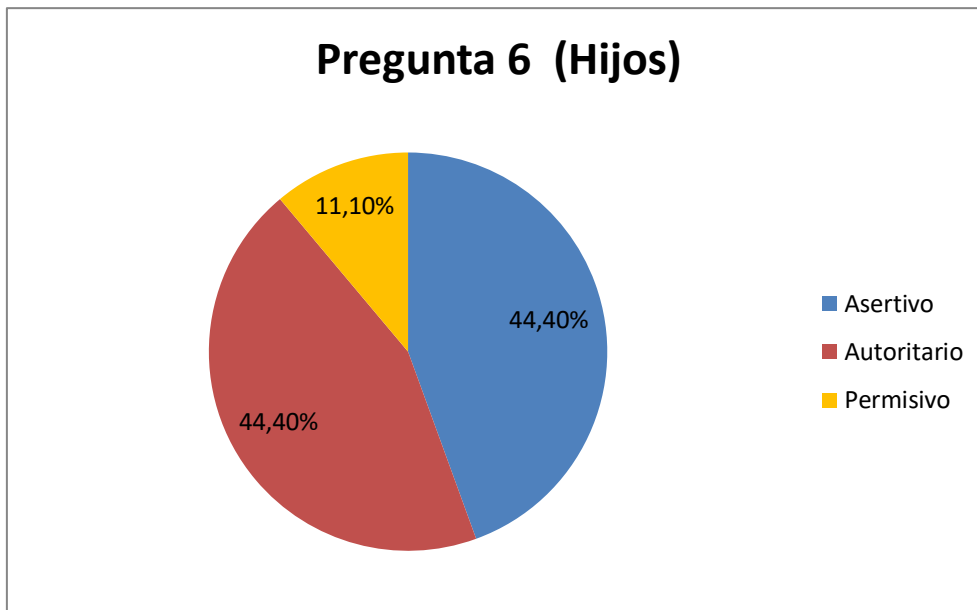


Gráfico 13: Pregunta 6 cuestionario de los hijos.

En el gráfico número 13, para la pregunta número 3 del cuestionario de hijos, identificamos el mismo porcentaje para los hijos que identifican a sus padres y a sus madres con un estilo educativo autoritario y asertivo (44.40%) y solo un 11.10% reflejan a sus padres y a sus madres con un estilo permisivo.

A continuación expondremos los resultados extraídos del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos. (Anexo V).

A este cuestionario contestaron 7 chicos, explicando con más claridad las características de estos en la tabla número 4 y en la tabla número 5.

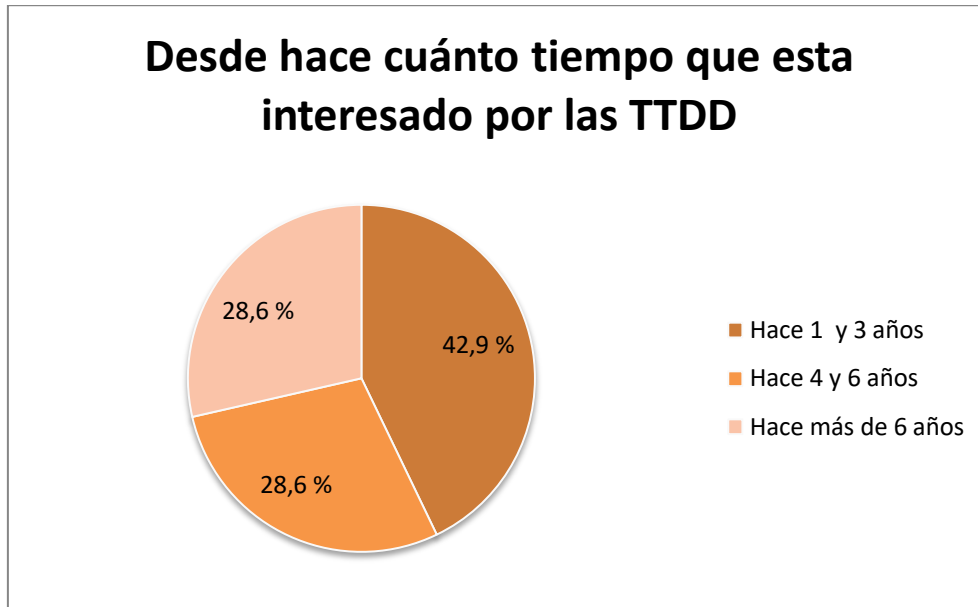


Gráfico 14: Pregunta 4 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos.

En el gráfico número 14, para la pregunta número 4 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos, podemos observar que el 42.9% de los chicos están interesados en las tecnologías digitales (TTDD) entre hace 1 año y 3 años y que el mismo porcentaje de chicos (el 28.6%) están interesados en la TTDD entre hace 4 y 6 años y más de 6 años.

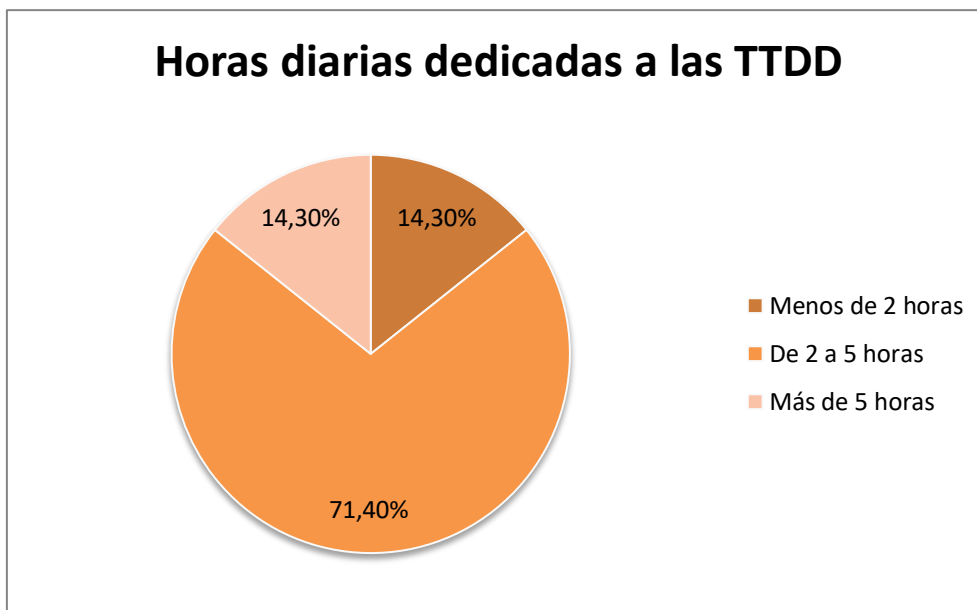


Gráfico 15: Pregunta 5 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos.

En el gráfico número 15, para la pregunta número 5 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos, detectamos que el 71.40% de los chicos dedican entre 2 y 6 horas diarias a las TTDD y tenemos el mismo porcentaje de chicos que hacen un uso diario de las TTDD de 2 a 5 horas y más de 5 horas (14.30%).

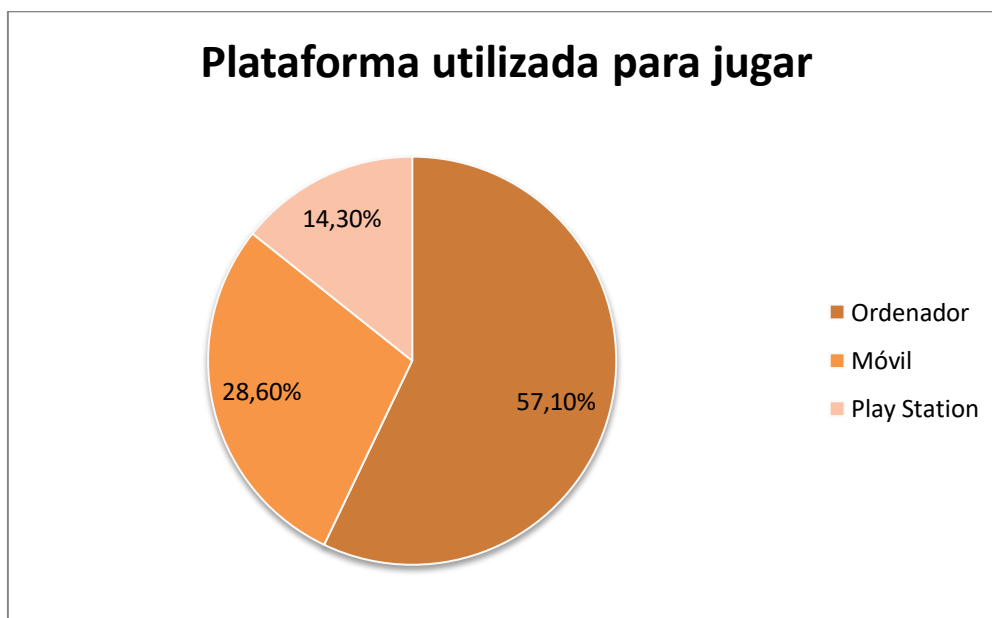


Gráfico 16: Pregunta 7 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos.

En el gráfico número 16, para la pregunta número 7 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos, podemos observar que el 57.10% de los chicos utilizan el ordenador como plataforma principal, que el 28.6% utiliza el móvil como plataforma principal y que solo un 14.30% da prioridad a la PlayStation.

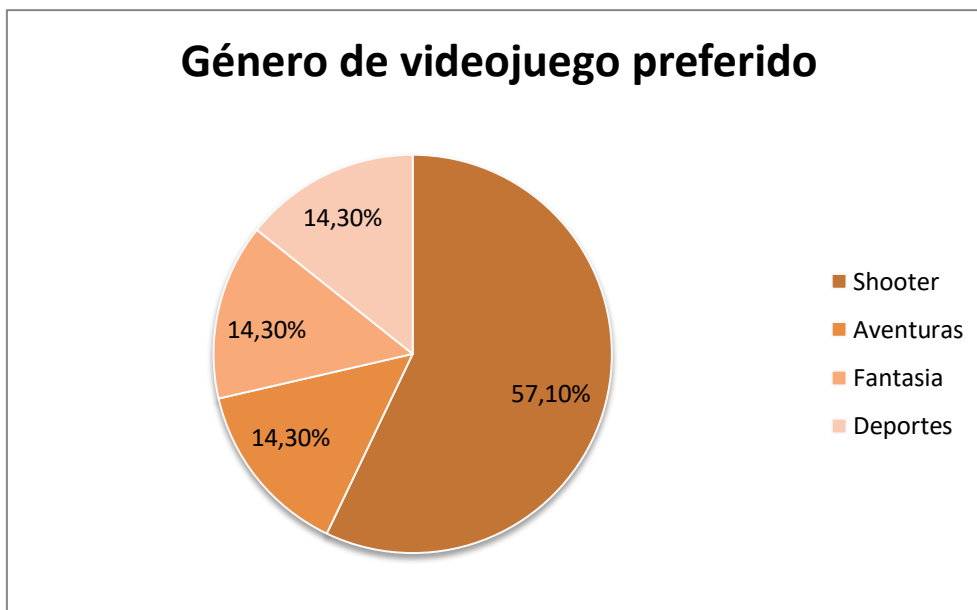


Gráfico 17: Pregunta 8 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos.

En el gráfico número 17, para la pregunta número 8 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos, podemos observar un elevado porcentaje de chicos que tienen como género preferido de videojuegos el shooter (57.10%) y el mismo porcentaje se observa en chicos que tiene como género preferido el de aventuras, el de fantasía y el género de deportes (14.30%).

La respuesta a la pregunta 6 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos es que el 100% tiene preferencia de juego online.

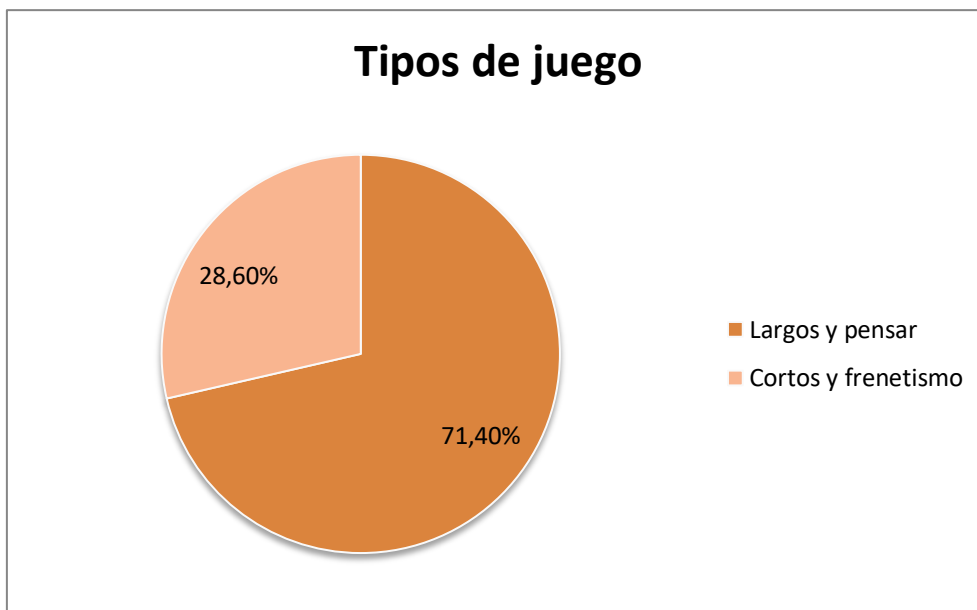


Gráfico 18: Pregunta 10 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos.

En el gráfico número 18, para la pregunta número 10 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos, podemos observar que mayoritariamente tiene más predilección por los videojuegos largos y de pensar (71.40%) que por los cortos y frenéticos (28.60%).



Gráfico 19: Pregunta 11 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos.

En el gráfico número 19, para la pregunta número 11 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos, detectamos que al 71.40% de los chicos les da importancia a los gráficos de los videojuegos frente a un 28.60% que no les da importancia.

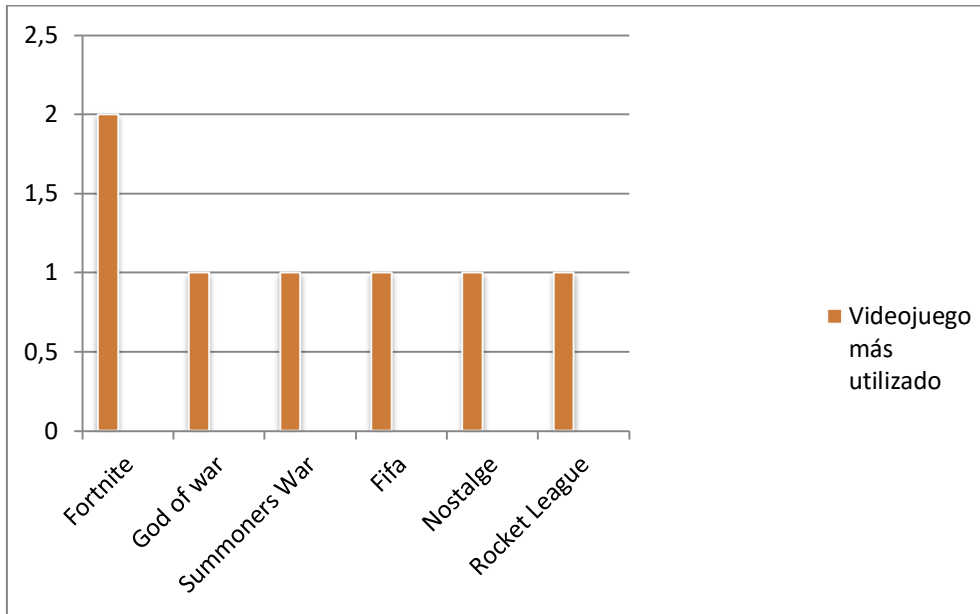


Gráfico 20: Pregunta 12 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos. En el gráfico número 20, para la pregunta número 12 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos, hay que tener en cuenta que dos de los chicos tienen, como juego preferido, el fortnite y que el resto de los chicos prefieren otros (God of war, Fifa, Nostalge, Rocket League).



Gráfico 21: Pregunta 13 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos. En el gráfico número 21, para la pregunta número 13 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos, y nos sorprende que el resultado es muy igualado, un 57.10% de los chicos siguen a personas públicas relacionados con los videojuegos y un 42.90% de los chicos no siguen, en las RRSS, a personas relacionadas con los videojuegos.



Gráfico 22: Pregunta 14 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos.

En el gráfico número 22, para la pregunta número 14 del cuestionario de preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos, podemos observar que, de los chicos que contestaron afirmativamente a la anterior pregunta, el mismo porcentaje de estos (el 16.70%) siguen, en RRSS, a personas influyentes como contenido general. (Vegeta777, ElRubius, Willyrex...); como CoD community (The Grefg, AlphaSniper97, Goorgo...); como FIFA community (Cacho01, Pumuscor, Tobbalink, Doctore Pollo, Estrimo...) y como Minecraftcommunity (Vegeta777, Willyrex...).

A continuación expondremos los resultados extraídos del cuestionario de preguntas cerradas – juego online. (Anexo VI).

A este cuestionario contestaron 3 chicos, explicando con más claridad las características de estos en la tabla número 4 y en la tabla número 5.

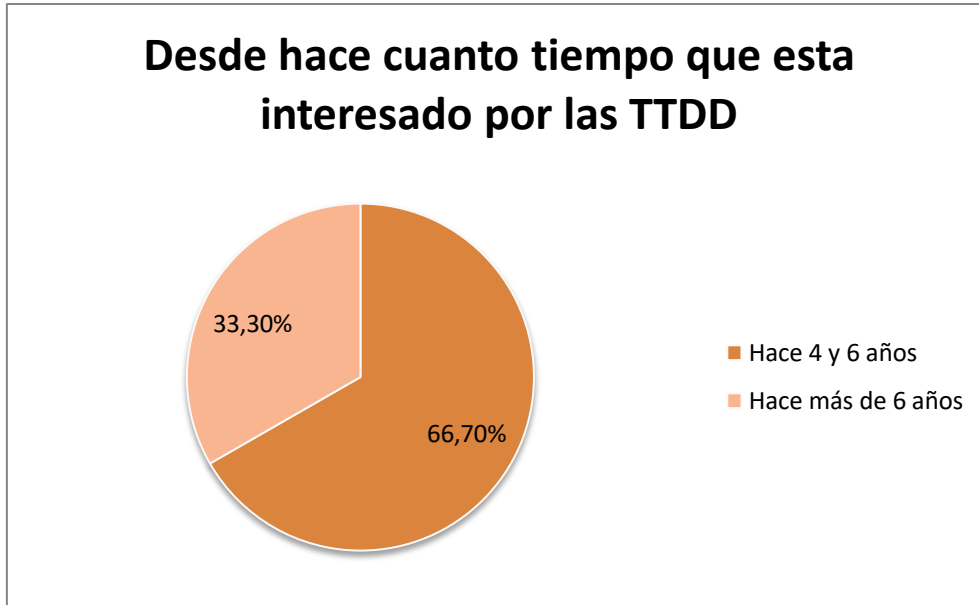


Gráfico número 23: Pregunta 4 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online.

En el gráfico número 23, para la pregunta número 4 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online, podemos observar que un porcentaje elevado (el 66.70%) de los chicos están interesados en las TTDD entre hace 4 y 6 años y que solo un 33.3% están interesados hace más de 6 años.

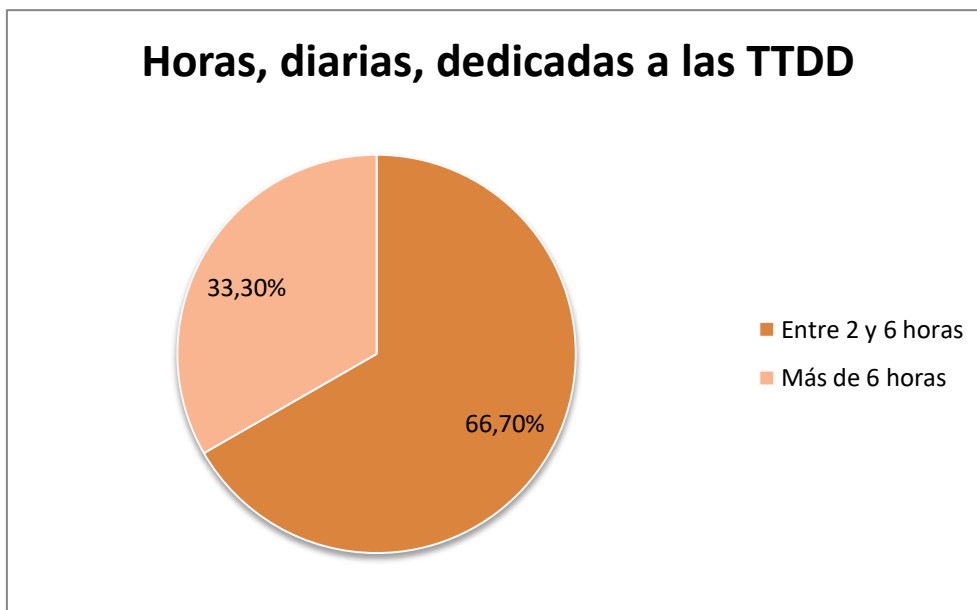


Gráfico 24: Pregunta 5 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online.

En el gráfico número 24, para la pregunta número 5 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online, podemos observar que el 66.70% de los chicos dedican de 2 a 6 horas diarias a las tecnologías digitales (TTDD) y 33.30% de los chicos dedican más de 6 horas.

A la pregunta 6 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online el 100% de los chicos contestaron que dedican menos de 2 horas diarias al juego offline.

A la pregunta 7 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online el 100% de los chicos contestaron que dedican entre 2 y 5 horas diarias al juego online.

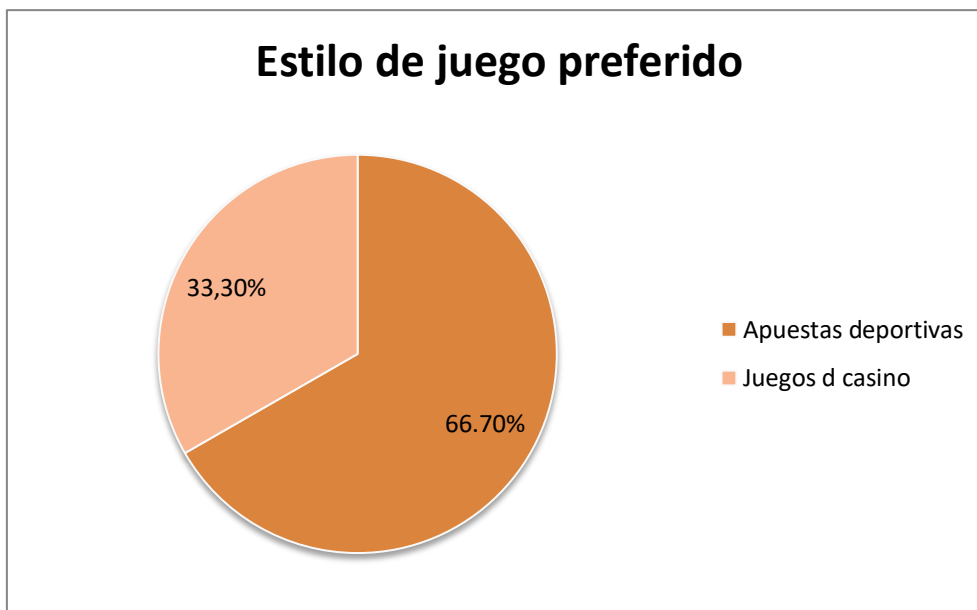


Gráfico 25: Pregunta 8 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online.

En el gráfico número 25, para la pregunta número 8 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online, destacamos que un elevado número de chicos prefieren las apuestas deportivas (el 66.70%), frente a un 33.30% que prefiere juegos de casino.

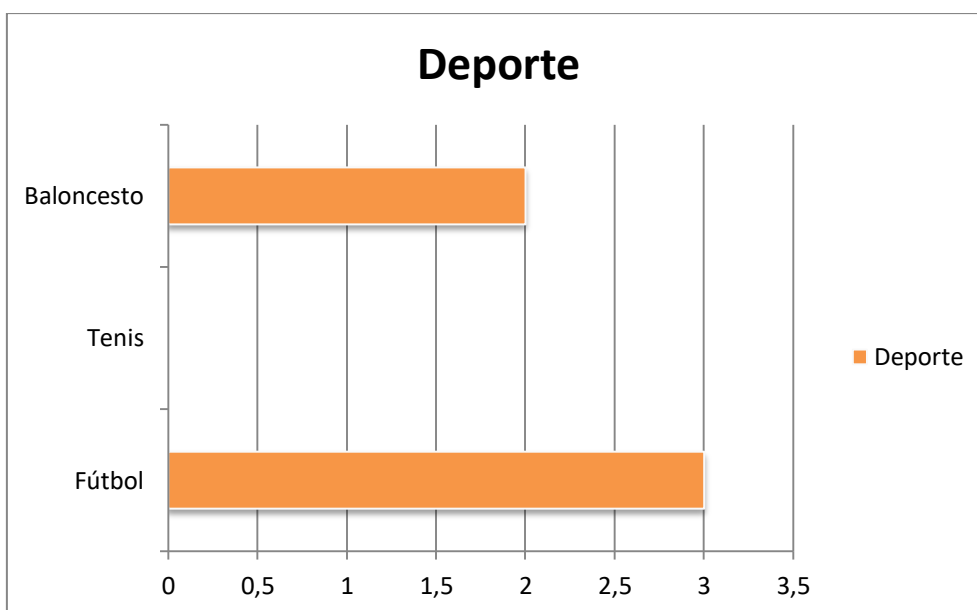


Gráfico 26: Pregunta 10 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online.

En el gráfico número 26, para la pregunta número 10 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online, podemos observar los siguientes resultados: tres de los chicos realizan apuestas deportivas donde el deporte es el fútbol y dos de los chicos realizan apuestas deportivas donde el deporte es el baloncesto.

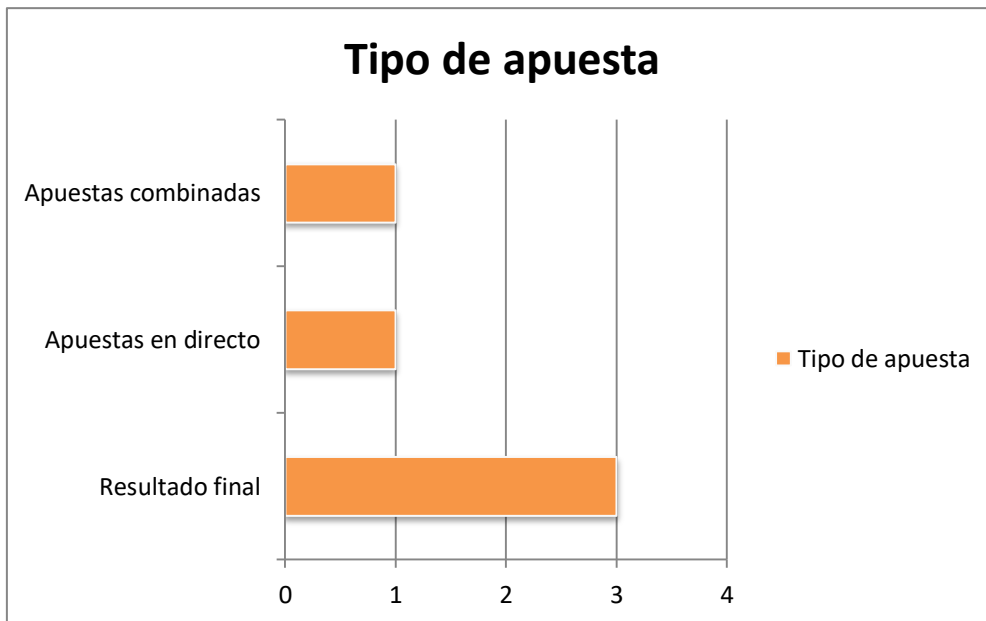


Gráfico 27: Pregunta 11 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online.

En el gráfico número 27, para la pregunta número 11 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online, podemos destacar que tres de los chicos (el 100% de los encuestados) realizan apuestas a resultado final, solo uno de los chicos realiza, también, apuestas en directo y otro de los chicos realiza, también, apuestas combinadas.

A la pregunta 13 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online solo respondía un chico y comentó que sí juega al casino y su juego preferido es la ruleta.

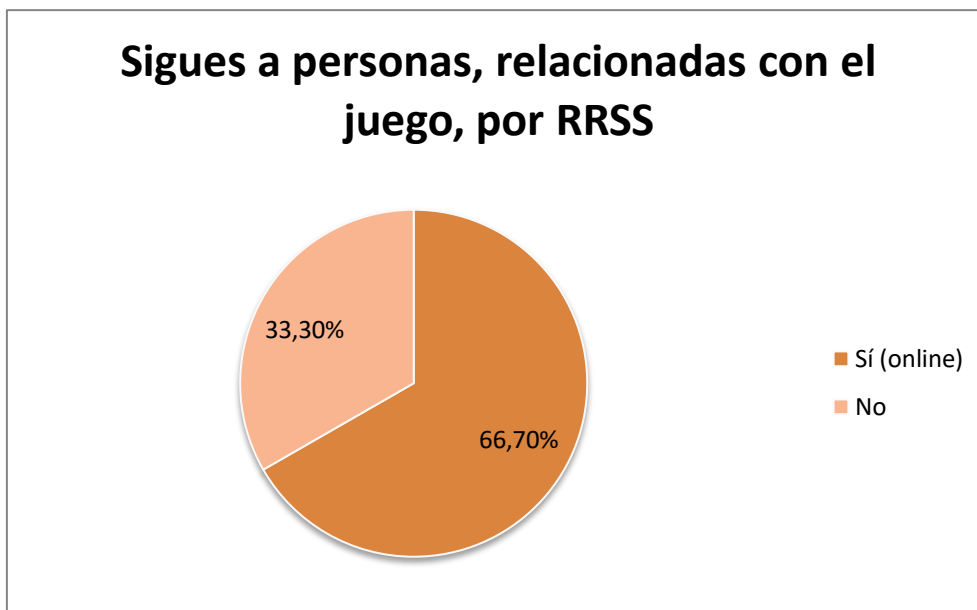


Gráfico 28: Pregunta 14 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online.

En el gráfico número 28, para la pregunta número 14 del cuestionario de preguntas cerradas – juego online, nos encontramos con que la mayoría de chicos encuestados sí siguen a personas relacionadas con el juego en las RRSS (66.70%), frente solo a un 33.30% que no lo hace.

7. ANÁLISIS HISTORIAS DE VIDA

A continuación expondremos los resultados más relevantes extraídos de las historias de vida que han realizado los chicos que están en tratamiento:

Los datos más relevantes de la primera historia de vida:

El problema principal de uso de videojuegos fue principalmente su familia. En el colegio y con las amistades no tuvo problemas.

Nunca tuvo problemas en el colegio, siempre sacó buenas notas y tuvo bastantes amistades.

Siempre se portó bien en casa, por eso no tuvo muchos límites. Con su madre ha tenido una relación más cercana ya que se asemejaban más. Con su padre y con su hermana no ha sido tan cercana porque sus personalidades no son muy compatibles.

A lo largo de su vida ha tenido diferentes amigos que iban cambiando a medida que iba creciendo. Muchas veces se ha buscado las amistades y siempre han sido muy útiles. El ocio siempre ha sido muy importante para él porque le ha servido para entretenerse y conocer a gente. Le ayuda y le motiva diariamente.

Cree que la forma en la que le han educado sus padres no le ha afectado a su uso problemático de las tecnologías digitales porque dice que le han educado siempre desde el respeto y la confianza.

Los datos más relevantes de la segunda historia de vida:

En el caso de sus padres, al principio se preocupaban por qué no salía de casa durante el día y solo estaba de fiesta los fines de semana.

En el colegio nunca le ha afectado el uso de las tecnologías digitales. Sacaba buenas notas aunque de vez en cuando usaba las tecnologías.

En el caso de las amistades si hubo una repercusión y sus padres también se preocuparon porque no quedaba tan a menudo como siempre lo había hecho.

En el colegio se han solido reír de él al tener un acento diferente al de ellos y en ese sentido siempre le ha costado. Cuando era más mayor se cambió de colegio y esto fue lo mejor porque se acostumbró a él e hizo buenos amigos los cuales aún conserva. Cuando estaba en educación secundaria obligatoria se mudó y estaba muy nervioso porque tendría que conocer a gente nueva y alejarse de sus amigos, más adelante se volvió a mudar donde antes y le dió pena dejar a sus amigos que había hecho pero estaba contento porque volvería a ver a los de antes.

En casa de sus padres siempre han sido estrictos. De pequeño solo podía usar las tecnologías digitales los fines de semana porque tenía actividades de lunes a jueves. Durante el tiempo escolar se mudaron cuatro veces por el trabajo de sus padres y siempre había normas según

donde estuviéran. Su apoyo en su casa siempre ha sido su hermana ya que tienen casi la misma edad.

Su grupo de amistades empezó cuando tenía ocho años, además siete de la clase vivían muy cerca. Siempre ha tenido las mismas amistades hasta que se mudó y se cambió de colegio. Cada año volvía de vacaciones pero iban cambiando las cosas y sigue siendo amigo de todos; pero a lo que se llamaría amigos íntimos actualmente solo tiene tres. Durante los cuatro años que estuvo fuera hizo bastantes amigos, dos amigos muy cercanos que hizo han venido a visitarle y con el resto de amigos tienen un contacto frecuente.

Su ocio y su tiempo libre hasta los 17 años siempre estuvo relacionado con el deporte que le ofrecía el colegio, también ha ido a clases de inglés. Cuando fue más mayor se apuntó a montar en bicicleta y dedicaba bastante tiempo a los videojuegos. Los fines de semana siempre salía de fiesta a tomar algo por la noche.

En base a las tecnologías digitales, cuando era pequeño a veces usaba las tecnologías sin permiso entre semana ya que solo podía usarlas los fines de semana. Cuando podía usarlas su padre casi siempre se quejaba aunque su madre se lo permitía. Cuando empezó a hacerse mucho más problemático de estas fue cuando se mudó porque solo podía salir acompañado y sus padres trabajan hasta tarde.

Los datos más relevantes de la tercera historia de vida:

Respecto a sus notas nunca han sido muy buenas. Ha sido de aprobar justo siempre, excepto en primaria, y cuando estaba en educación secundaria obligatoria sacó alguna nota alta excepcionalmente. Nunca ha tenido muchísimos amigos hasta ahora que se hace más con la gente porque ha aprendido a conectar con ellos, aunque aún le cuesta. Ha sufrido desde infantil acoso y no ha dejado de sufrirlo, lo ha recibido de muchísimas formas diferentes como por ejemplo desprecio, rechazo físico y verbal, etc. Hasta que en secundaria obligatoria empezó a escapar con las letras, le gustaba cantar rap, comenta que al principio las letras eran muy malas pero a día de hoy son mucho mejores más profundas y más complejas.

Desde que empezó primaria tuvo siempre algún que otro buen amigo. Al colegio que fue no le gustaba y para él era un colegio muy desastre, es solo como él lo veía, no se adaptó pero tampoco le ayudaron a hacerlo, allí tuvo que escapar para sentir y saber que tenía derecho a ser libre y a ser respetado.

Su madre siempre le ha protegido mucho, sobretodo con el tema de salir. A veces le ponía castigos y consecuencias como por ejemplo no llevarle a casa de un amigo y en una ocasión no le dejó quedarse a dormir en un cumpleaños. Una cosa que siempre agradecerá a su madre

es que le diese libertad para hacer teatro, nunca le ha puesto pegos en eso y supone que le gusta verle actuar y ver que tiene esa motivación y esas ganas. Por otra parte a él la música le ha enseñado a gestionar sensaciones, a escapar del dolor, de decepciones. Ha aprendido mucho en base de caer y cometer errores para no volverlos a cometer. Se ha sentido solo en muchas ocasiones y ha conocido a amigos que le han respetado tal y como es desde el primer momento. Cuando se apuntó a teatro dice que pasó de ser un antisocial y un friky a ser el actor que a día de hoy dice ser y entonces se dejó de meter en líos.

El ocio para él es básicamente todo lo que ha descubierto intencionalmente, salir con amigos, ver la tele, escribir, hacer teatro. Pero por culpa de su fobia social estuvo encerrado en su cuarto y no salía y aunque su madre se lo aconsejaba muchas veces no le hacía caso, quería jugar a la consola porque se sentía solo y no le gustaba la insistencia de su madre por qué quería que saliera de la habitación.

La educación que le han dado sus padres ha sido por una parte consecuencia de su uso de las tecnologías digitales y por otra parte no. Todo lo que ha hablado anteriormente tiene que ver con el uso de estas. En resumen fobia social, represión de libertades por su inmadurez, por la educación que le han dado sus padres, etc. Menciona que todo esto ha dado lugar al aislamiento resguardado en un móvil.

Los datos más relevantes de la cuarta historia de vida:

En casa no dirigía la palabra a sus padres por usar las tecnologías digitales. Al colegio no iba por la misma razón, pero en base a las amistades el uso de estas no le ha afectado.

Ha estado en varios colegios a lo largo de su vida pero las tecnologías le han ido afectando en el último colegio al que fue, al mismo que va ahora. No ha tenido muchas amistades pero, las pocas que tiene, le hacen sentir bien.

En su casa hay momentos de todo tipo, normalmente no suele hablar mucho con sus padres, pero ahora lo hace más gracias a que las tecnologías digitales no están presentes. Antes, pero, cada día estaban en tensión constante y no hablaba mucho.

De pequeño no tenía muchos amigos, ahora, aunque sean pocos, le alegra tenerlos a su lado y pasar tiempo con ellos. La mejor anécdota que tiene con sus amistades fue de un día que quedaron.

En su tiempo libre no es muy libre ya que normalmente hace actividades después del colegio. Cuando tiene tiempo libre suele estar relajado dibujando y escribiendo. Ahora es más frecuente ya que dibuja más.

Los datos más relevantes de la quinta historia de vida:

En muchas ocasiones no ha estado con su familia por jugar con las tecnologías. En el colegio nunca se esforzó, ha aprobado todas las asignaturas hasta ahora sin dificultad. Las consecuencias que le ponían cuando hace algo mal era volver a casa antes o limitar este tiempo. Recuerda que le gustaba jugar, cuando era pequeño, con su abuelo y con él se lleva muy bien, con su padre y con su madre la relación es diferente porque hay bastantes cruces y con el resto de la familia bien.

Siempre ha tenido pocos amigos pero cercanos.

Su ocio y tiempo libre era quedar con los amigos o los videojuegos. Aunque priorizaba los videojuegos.

Cree que la educación que le han dado sus padres ha sido clave para el uso de las tecnologías porque su madre trabajaba mucho y ellos estaban divorciados y su madre tenía la custodia completa.

En el colegio no estudiaba porque prefería jugar y por eso bajaron las notas. Con los compañeros y con los amigos tenía una relación normal y no tenía dificultad para relacionarse pero no tenía amistades cercanas. Con los profesores intentaba una relación más informal con los que le caían bien.

Tiene muy buena relación con su familia extensa sobre todo con sus tíos, sus primos y sus abuelos.

Siente que cuando está con sus amigos puede debatir de todo, también porque comparte con ellos muchas actividades. También cambia su estado emocional dependiendo del estado emocional de los demás y eso hace que las personas activas le llamen la atención pero las personas tranquilas también le atraen porque se siente identificado.

Dice que su padre se altera por todo y su madre siempre está cansada.

Los datos más relevantes de la sexta historia de vida:

De los tres a los diecisiete años fue al mismo colegio y las notas siempre le fueron bastante bien hasta sexto de primaria. Antes de empezar primero de educación secundaria le regalaron la PlayStation y ahí empezó su relación con la tecnología. A partir de ahí empieza a suspender mucho y empieza a mentir para poder jugar. Eso cada año y va en aumento hasta que repitió. Cuando terminó la educación secundaria obligatoria se apuntó a otro colegio pero lo dejó rápidamente, luego se puso a trabajar en verano y en octubre empezó a estudiar una formación básica.

La relación con su madre era bastante buena pero a medida que iba jugando y suspendiendo decayó. Al final después de unos quince años con constantes broncas, decepciones y

desconfianza los dos estaban muy quemados. Con su hermana la relación es bastante fría y con su padre la relación es nula. Dice que su madre ha sido bastante blanda en muchos aspectos y no imponía normas muy fuertes.

Su ocio ha sido bastante bueno haciendo un inciso en la peor época que paró.

Cree que la educación que le han dado sus padres sí que influyó en el uso problemático de las tecnologías digitales por no restringirle el tiempo de uso.

Los datos más relevantes de la séptima historia de vida.

Durante el último año que estuvo en el instituto no iba a clase porque prefería jugar a la consola, además no tenía relación ni con amigos, ni con familiares, etc.

En casa dice que no han habido nunca límites y estaba todo el día en la habitación, incluso comía en ella.

Cuando era pequeño no tenía casi amigos y cuando los hacía los dejaba a un lado para jugar a la videoconsola, a raíz de que dejó de usarla tanto empezó a tener más amigos pero no tiene muy cercanos.

Por las tardes casi no salía de casa, estaba todo el día en la habitación jugando y no quería salir.

Cree que la educación de sus padres no sido relevante para el uso de las tecnología digitales, que fue culpa suya.

8. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.

La primera conclusión que tendríamos que extraer es que los videojuegos no nos malos *per se*, sino que para catalogarlo como problemático hay que tener en cuenta el uso de que se hace de él y de la cantidad de tiempo invertido. Los videojuegos como aplicación interactiva tienen, entre otros, el objetivo de entretener. Como comenta Gómez (2017), los videojuegos pueden ser saludables si se utilizan de una manera adecuada, en este sentido queremos destacar que principalmente tienen una función educativa y un aprendizaje multisensorial, por otro lado existen videojuegos con función terapéutica (trabajar la dislexia, capacidades de lectoescritura...) y los juegos activos, como por ejemplo los utilizados en la videoconsola de la Wii. Hay otro tipo de videojuegos que pueden llegar a ser problemáticos al poder crear una adicción (la adicción relacionada con actividades comparte bases psicopatológicas similares con la adicción a cualquier tipo de sustancia) (Gómez, 2017).

Nos encontramos, en la práctica, con más prevalencia de varones, solándose iniciar en este uso problemático en la adolescencia y con un nivel socioeconómico medio-bajo.

Hablamos de uso problemático cuando ese uso está generando un problema, ya sea a nivel personal, familiar, social, escolar, laboral, etc. y hace interferencia en la vida cotidiana. En el caso de los videojuegos podemos hablar de adicción ya que desde principios del año 2018 la OMS lo definió como tal y está previsto incluirlo en el nuevo manual diagnóstico. Por otro lado y en lo que se refiere a Redes Sociales (RRSS), todavía no se pueda hablar directamente de adicción, pero sabemos que no es tan distinto a los problemas que podemos tener asociados con los videojuegos y/o el juego online; por eso debemos tratar este uso de los dispositivos electrónicos como uso problemático. Por ello, y como Solano (2018) refiere, en relación a uso problemático y diferencia con adicción encontramos que el termino técnico de adicción solo se puede utilizar para los videojuegos. Todavía no está reconocido, por la OMS, la adicción a las RRSS, a internet, al móvil (entre otros), por lo tanto cuando hablamos de la adicción podemos hablar de la ludopatía. Por consiguiente, según la autora Solano (2018), cuando hablamos de uso problemático nos referimos a que el uso de ese dispositivo le está generando problemas (por ejemplo de tipo familiar, social, académico, laboral, etc.).

Es importante destacar, por otra parte y como añadido a esta conclusión que el uso de las redes sociales, Internet, móvil, etc. todavía no se puede considerar como adicción porque no existe en ningún manual, aunque, por mi experiencia laboral y conocimiento podríamos decir que son muy parecidas, ya que a nivel cerebral y dopaminérgico actúan de la misma manera, es decir, el cerebro tiene un área, que se llama el área de la recompensa, que es muy importante para entender las adicciones, cuando realizamos una acción que nos es placentera y

obtenemos un refuerzo positivo liberamos dopamina, el videojuego y/o el juego online es altamente reforzante y por ello liberará dopamina a nivel cerebral, aprenderás a recibir placer por situaciones diferentes a las que anteriormente te lo generaba y se dejará de disfrutar de esas actividades que, previamente, te hacían disfrutar.

Cuando trabajamos con chicos y chicas y con su familia necesitamos modificar las pautas para cambiar la relación que tiene con su medio para que pueda tener una mejor adaptación; así que hablamos de uso problemático hablamos de cualquier uso que genera un problema.

Cuando dejamos a un/a menor de edad un dispositivo electrónico tenemos que tener en cuenta, más que la edad del chico o la chica, la madurez.

A día de hoy los videojuegos están diseñados con una serie de características que resultan atractivos, la sobreestimulación que estos generan hace que la vida diaria pueda resultar lenta y aburrida y en ocasiones a los/las adolescentes les sucede que para no aburrirse, para no sentirse solo/a se anestesian con el uso de videojuegos, se busca la creatividad desde fuera hacia dentro cuando tendría que ser al revés.

Actualmente sabemos que los videojuegos que generan más uso problemático son los MMORPG, los seres humanos somos seres sociales y necesitamos de la socialización y si esto lo unes a la adolescencia es una mezcla significativa ya que con quien suele utilizarlos es con su grupo de iguales y puede contactar con ellos/ellas sin la necesidad de salir de casa; además estos videojuegos son altamente reforzantes por los mensajes que recibes, tanto del videojuego como de las otras personas, como por ejemplo en el ranking.

Cabe añadir que las características de un/a adolescente es un factor de riesgo para el uso problemático de las Tecnologías Digitales, como por ejemplo: la impulsividad, los/las adolescentes no tienen, todavía, desarrollado el cerebro a nivel estructural y esto hace que el autocontrol no funcione igual que un adulto; la búsqueda de sensaciones nuevas; la relación entre iguales, lo que podríamos denominar la presión de grupo; la búsqueda de gratificación, el cerebro del/de la adolescente está perfectamente preparado para quedarse con la refuerzo positivo de una acción, ignorando el refuerzo negativo, todavía les cuesta ver las consecuencias negativas. Estas características son idóneas para las tecnologías digitales, por ello; la impulsividad, la búsqueda de sensaciones nuevas, la predisposición a la presión de grupo y búsqueda de gratificación, lo que las TTDD ofrece son un continuo de estimulaciones, la presencia inmediata de tu grupo de iguales mediante el micrófono y los auriculares cubriendo la necesidad de las relaciones entre iguales, si a esto le sumamos la novedad es la fórmula idónea para desarrollar un uso problemático. Este comportamiento altamente reforzante que representado de forma muy frecuente puede generar una adicción,

por lo tanto llega un momento que el joven o la joven ya no le resulta reforzante nada más que no sea jugar.

La realidad de las Islas Baleares es que los chicos, que van a solicitar ayuda por uso problemático de las tecnologías digitales, tienen una problemática sobre todo con los videojuegos, por otra parte y no menos importantes nos hemos centrado en el tema de apuestas, apuestas mediante internet, cada vez hay más jóvenes y más menores de edad, esto sucede porque Internet te permite suplantar la identidad de alguien, casi siempre un familiar, con una tarjeta de crédito de la persona.

Consideramos que es importante, a tener en cuenta, en base a las encuestas realizadas y para observar si existe un uso problemático tres variables: el tiempo, que es una variable fácilmente medible pero no fiable por parte del individuo que la lleva a cabo por estar “entretenido/a”, “anestesiado/a” en ese momento, es importante contabilizar las horas jugadas y las horas no jugadas pero sí utilizadas para realizar acciones que se consideran horas de juego (como por ejemplo mirar partidas de videojuegos, partidas póker, youtubers especializados, etc.); la segunda variable es el autocontrol de tiempo jugado y de forma de jugar, que el chico o la chica sea capaz de apagar el dispositivo después del tiempo acordado y pactado, aquí es importante mencionar a los/las chicos/as que pierden los nervios como por ejemplo cuando pierden la conexión al wifi, niños/as que empiezan a tener comportamientos inadecuados cuando juegan, insultos, pegar golpes y esto puede desencadenar en agresión, a este tipo de niños/as se les denomina coloquialmente “niños/as rata”, a nivel laboral nos estamos encontrando que la violencia filio-parental se ha incrementado de forma exponencial y nos estamos dando cuenta que un factor a tener en cuenta son las tecnologías digitales y el poner límites tardíos; la tercera variable sería qué cosas dejamos de hacer por jugar a los videojuegos y/o jugar vía online, actividades que anteriormente nos gustaban y/o necesitamos y dejamos de hacerlas (quedar con amigos/as, dormir las horas necesarias, comer saludablemente, etc.).

Por otro lado, sabemos que haber sufrido bullying es otro factor de riesgo porque socialmente no se ha conseguido encajar bien y hacerlo desde tu habitación puede resultar más fácil, es esta parte hay que dotar a los/las chicos/as y a sus familias de habilidades, como por ejemplo el autoconocimiento para aumentar la autoestima.

Padres y madres, que están en tratamiento en un programa donde se trabaja la adicción a actividades que sus hijos manifiestan, afirman lo siguiente “Culpa nuestra, utilizábamos las tecnologías digitales para que nuestros hijos no molestasen” “Estamos pagando el entretenimiento que hacíamos con las tecnologías”; por otra parte los hijos que están en

tratamiento comentan “Por favor, es importante recordar a los padres y la madres la importancia de los límites y de las normas”, “Quiero aconsejar a los padres y las madres que no piensen que sus hijos e hijas están más seguros porque están jugando en el cuarto”. Por ello, cuando hablamos de prevención hablamos ya de hacerlo durante el propio embarazo, hay que implantar pautas desde el nacimiento; actualmente se aconseja que un bebé, hasta los 2 años, no estén expuestos a pantallas y se vaya regulando el tiempo de exposición a partir de la edad y paulatinamente.

Cabe destacar que desde que un niño/a es pequeño/a tienen que aprender a autocontrolarse ante situaciones que le generen diversas emociones como el estrés, frustración, rabia, miedo, etc. por ello es muy importante trabajar, desde la infancia, la gestión emocional, por otro lado, sabemos que la sobreprotección es un factor grave de riesgo en el ámbito de las tecnologías digitales, como por ejemplo niños/as que se frustran y demandan un dispositivo electrónico y por no poner límites se lo facilitamos no ayudando a gestionar el sentimiento.

Cabe destacar que ha habido controversias de contestaciones en los cuestionarios de estilos educativos realizados a las familias y a los hijos. Como hemos observado, en el apartado 6 denominado resultados, por una parte, la mayoría de las familias se identifican con un estilo asertivo y la mayoría de chicos califican a su familia en un estilo educativo más autoritario. La realidad en la que nos encontramos a día de hoy en tratamientos, y como hemos podido detectar en la mayoría de historias de vida, son madres más sobreprotectoras y padres autoritarios o ausentes.

Cuando hablamos de prevención es necesario mencionar las implicaciones prácticas y políticas que hay que tener en cuenta, sin nos apoyamos en lo que menciona la Federación de Ayuda contra la Drogodependencia (FAD) (2019) extraemos, en lo que concierne a los videojuegos, que la forma de prevención es sobretodo familiar, es necesaria la utilización del modelaje (que los padres ni las madres realicen un uso excesivo de las tecnologías y/o en momentos inadecuados), sensibilizar a las familias dándoles a conocer la situación real que sucede en su comunidad y concienciar mediante talleres, consideramos que es un aspecto de educar en valores, obligar que en las carcasas de los videojuegos se ponga “su uso puede provocar adicción”, que en todos los dispositivos electrónicos que se vendan exista un tríptico en el cual aparezcan las consecuencias (tanto positivas como negativas) de su uso.

En cuanto al juego online y con ayuda de la FAD (2019) consideramos necesaria la prevención específica (escolar, familiar, etc.) y la prevención ambiental (Ej. limitación de horarios, endurecimiento de penas, etc.) porque el juego está en un proceso de evolución que

está yendo más allá de lo puramente lúdico, además de que su mal uso está provocando un uso incontrolado de dinero a partir, sobretodo, de las apuestas.

El juego provoca, en la mayoría de los casos, diversos problemas (el más mencionado el juego patológico), a día de hoy, gracias a las empresas del sector, a la sociedad y a las administraciones se está integrando el concepto de “juego responsable”.

En esta línea y en vista de la magnitud que está teniendo esta actividad, vemos que cada vez se demanda y se necesita más prevención tanto específica como ambiental para intentar controlar o estabilizar esta evolución.

A mi parecer un tipo de prevención no excluye al otro, sino que son complementarios. En un momento en que toda la industria del juego está en alza, es necesario que la prevención también evolucione, ya que estamos observando los problemas que esta actividad puede ocasionar, con lo que la prevención tiene que ser a todos los niveles y deben de complementarse para ser lo más eficaz posible.

Es real que no existe, ni de lejos, una conciencia a nivel de la sociedad, no se ha sensibilizado contra la gravedad de la situación, además que no se le otorga la responsabilidad (por otra parte) a agentes muy implicados en esta realidad (administración y sector del juego, entre otros). Se le da, la mayor parte de la responsabilidad, al jugador.

Las estrategias y acciones ambientales de prevención que propondría sería; por una parte y en base al juego presencial: primero de todo no disponer de cajeros automáticos en los locales de juego; por supuesto no aceptar tarjetas de crédito en locales de juego presencial; no disponer de alcohol en los salones de juego; control de la ubicación de los locales (tener una visión de los lugares socialmente vulnerables); eliminar las máquinas tipo B y máquinas de apuestas de bares y por consiguiente dentro de los establecimientos públicos e instalarlas exclusivamente en locales de juego; control de acceso más exhaustivo e impedir la entrada de menores de edad, penas más duras en caso de redadas policiales; eliminar condiciones como son la poca luminosidad, la ausencia de elementos exteriores, densidad excesiva de juegos, etc.

Por otra parte y en base al juego online: regular la publicidad, especialmente la publicidad del juego online (marquesinas, autobuses, actividades de ocio...); necesidad de crear un plan alternativo de ocio por parte de todos los agentes sociales (con presupuesto e infraestructuras) pero fomentando también espacios para el aburrimiento, que favorecerá la futura tolerancia a la frustración del menor; evitar un marketing que sea agresivo, sobre todo a menores y personas vulnerables. Desarrollo de protocolos de buenas prácticas; obligatoriedad de Instaurar en los casinos y banners en las páginas de juego online carteles donde se exponga "el juego puede provocar ludopatía" y exponer los datos de probabilidad de obtener el premio;

limitar el importe de la apuesta y del gasto (tanto presencial como online); indicadores de lo que se está perdiendo a tiempo real (tanto en presencial como online); formación a la población general sobre las consecuencias derivadas del abuso del juego presencial y juego online; obligatoriedad que para suscribirte a una página de juego online la persona tenga que ir físicamente a una administración a apuntarse (para disminuir las falsificaciones) y que cada año, para ampliar la suscripción, tenga que volver a la administración, prohibir a personajes famosos y/o de personas influyentes en anuncios de apuestas; aumentar el coste de subida de videos a páginas (tipo YouTube) a personas que puedan influir en juego online y/o videojuegos

Cabe añadir que gobiernos como el sueco reveló la intención de prohibir los anuncios de juego online y otras formas de juego con la finalidad de disminuir los casos de ludopatía, además, ha pedido a las industrias del mercado que realice un código de buenas prácticas para proteger a los/las jugadores/as. Además, el ministro sueco Ardalan Shekarabi afirma "En el ámbito de la comisión está recomendar la prohibición total o parcial de los anuncios de juego" (Psiquiatría médica y Salud Mental, 2019). En Suecia, también se habla de otras posibilidades, por ello creen que es necesario darle el mismo trato que tienen los anuncios de alcohol y tabaco, limitar las ganancias por la publicidad, y/o prohibir los botes, la gratuidad y las apuestas durante eventos deportivos. En Europa, por otra parte, encontramos Italia, que en el 2018 prohibió los anuncios de juego.

Sin irnos más lejos, en nuestro país, en España, el Consejo de Administración de la radio televisión pública vasca, EiTB, decidió el 30 de abril del 2019 poner fin a la publicidad de las casas y páginas de apuestas y juegos. Por ello, ningún medio de la EiTB admitirá la emisión de publicidad relacionada con el juego y las apuestas (quedan excluidas de esta prohibición las Loterías y Apuestas de la Administración del Estado y la ONCE). En el caso de la publicidad en algunos partidos de, por ejemplo, pelota vasca, se debe negociar su reducción o eliminación. Maite Iturbe, directora general de la televisión pública vasca, ha explicado que han tomado esta decisión para "proteger los derechos de las personas más vulnerables a este tipo de adicciones" El Huffpost (2019).

En otra comunidad del Estado Español, Cataluña, se ha decantado, también, por no emitir publicidad de juego online ni de apuestas a partir del 30 de junio del 2019. Nuria Llorach (vicepresidenta del Comité Central de Milicias Antifascistas) lo anunció delante de la Comisión de Control, en el Parlamento de Cataluña, además pidió que se avanzara una regulación que proteja a las personas más vulnerables delante de los riesgos de este tipo de adicción (TV3 y Catalunya Ràdio, 2019).

Para finalizar, pero no por ello menos importante, a niveles de la prevención es oportuno y en muchas ocasiones eficaz realizar una prevención escolar y familiar. De forma complementaria, tienen que realizarse esfuerzos de prevención ambiental para conseguir materializar propuestas, como medidas que reduzcan la disponibilidad y accesibilidad, aumente los impuestos repercutiendo en el usuario final, limite horarios, endurezca criterios para la apertura de salones y tiendas de juego a videojuegos libre, aleje de los centros educativos la presencia de los mismos, haga desaparecer terminales y máquinas de establecimientos hosteleros y en tiendas donde se vendan videojuegos y regule la publicidad en todos los canales, protegiendo a los menores. En fin, estrategias que anteriormente se realizaron con alcohol y tabaco y que se sostuvieron en datos e investigación.

Las últimas investigaciones se centran sobre que el abuso de los videojuegos tiene correlación con la hiperactividad, todavía no existen investigaciones concluyentes en este aspecto (Gómez, 2017), como línea de futuro sería conveniente investigar si existe o no correlación.

En base a las limitaciones, hemos encontrado que al ser una persona de referencia (al ser una terapeuta que realiza con ellos los grupos de autoayuda y la escuela de familias) quien reparte los cuestionarios, dialoga para recoger las historias de vida, etc. puede que los resultados surgan sesgados por conocer a las familias y a los chicos. Por no querer reflejar algún aspecto a mejorar puede que hayan contestado en base a lo que su terapeuta “quiere escuchar”. Para próximos estudios considero que la persona que realiza la recogida de información tendría que ser ajena al programa.

Las líneas de futuro que nos gustaría llevar a cabo sería el seguir trabajando en base a esta temática, es necesario investigar y analizar más casos de uso problemático de las tecnologías digitales, es cierto que es una acción que actualmente está en auge y aunque se conocen qué aspectos son negativos, la sociedad no está todavía realmente concienciada, sobre todo a lo que concierne a los videojuegos. Cabría recalcar más líneas de investigación sobre las redes sociales y el uso problemático de internet y/o del móvil y trabajar, junto a otras entidades y sobretodo en red, sobre actuaciones para la misma. Sería aconsejable realizar los cuestionarios de estilos parentales (anexo III y IV) previamente al inicio de tratamiento porque consideramos que se ajustaría más con la realidad, puede que al haberlos realizado cuando los chicos están en tratamiento los datos sean más sesgados y no tan verídicos.

Como futura educadora social, considero muy importante trabajar en esta línea, sobre todo en el aspecto de la prevención, tanto a nivel familiar, como escolar, como comunitaria. Si es cierto que actualmente son comunes las sesiones en las cuales se hablan de las tecnologías

digitales, pero estas tendrían que realizarse con anterioridad a la edad que actualmente se demandad (chicos y chicas que están cursando la educación secundaria obligatoria). Además es necesario formar a la comunidad para detectar con anterioridad situaciones de riesgo y concienciar a nivel general.

9. BIBLIOGRAFÍA.

- Aldecoa, C. (2010). Cuestionarios. *Linkedin*. Disponible desde <https://es.slideshare.net/luisrodriguezjocobi/cuestionarios1>
- Ballester, L., Nadal, A., & Amer, J. (2017). *Métodos y técnicas de investigación educativa*. Palma: UIB.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.
- Barudy, J., & Dantagnan, M. (2005). *Los buenos tratos a la infancia: Parentalidad, apego y resiliencia*. Gedisea.
- Bekhtina, V. (2002). Psychological research of MUD gamers (Tesis, Moscow State University, Moscow).
- Belli, S., & López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital: revista de pensamiento e investigación* (14), 159-179.
- Bernete, F. (2008). *Comunicación y lenguajes juveniles a través de las TIC*. Disponible desde <http://injuve.es>
- Berzosa, J., Santamaria, L., & Regodón, C. (2011). *La familia un concepto siempre moderno*. Centro regional de formación e investigación en servicios sociales: Beatriz Galindo.
- Bessièrè, K., Seay, A., & Kiesler, S. (2007). The ideal elf: Identity exploration in World of Warcraft. *Cyberpsychology & behavior*, 4(104), 530-535.
- Brime, B., Llorens, N., M, M., Sánchez, E., Sendino, R., & Misterio de sanidad, consumo y bienestar social. (2019). *Informes sobre Adicciones comportamentales: Juego y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y adicciones en España EDADES y ESTUDES*. Madrid: Observatorio Español de Drogas y las Adicciones. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre drogas.
- Builes, J. (2017). Videojuegos y memoria: una revisión sistemática (Tesis).
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones*, 2(26), 91-95.
- Carbonell, X., Chamarro, A., Griffiths, M., Oberst, U., Cladellas, R., & Talarn, A. (2012). Problematic Internet and cell phone use in Spanish teenagers and young students. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 3(28), 789-796.
- Carbonell, X., Guardiola, E., Beranuy, M., & Bellés, A. (2009). A bibliometric analysis of the scientific literature on Internet, video games, and cell phone addiction. *Journal of The Medical Library Association* (97), 102-107.
- Castilla, C., Berdullas, S., Vicente, A., & Villamarín, V. (2013). Apuesta online: el nuevo desafío del juego patológico. *Infocop* (61), 3-6.

- Centro de formación de la asociación proyecto hombre. (2015, Diciembre 14). Familias y estilos educativos. *Prevención universal*.
- Charlton, J., & Danforth, I. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 3(23), 1531-1548.
- Chory, R., & Goodboy, A. (2011). Is basic personality related to violent and non-violent video game play and preferences?. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 4(14), 191-198.
- Cosgaya, L., Nolte, M., Martínez-Pampliega, A., Sanz, M., & Iraurg, I. (2008). Conflicto interparental, relaciones padres-hijos e impacto emocional en los hijos. *Revista de psicología social* (23), 29-40.
- Cuellar, J., & Díaz, A. (2009). Desempeño en pruebas de funciones ejecutivas que miden el componente de planificación en un grupo de 30 ajedrecistas profesionales, aficionados y no practicantes del este deporte en la ciudad de Bogotá (Tesis, Bachelor's thesis, Facultad de Psicología, Bogotá).
- Darling, N., & Steinberg, L. (1993). Parenting style as context: An integrative model. *Psychological Bulletin* (113), 487-496.
- De la Cruz, A. (2009). Eficacia de un tratamiento psicológico multicompetente de aplicación individual para jugadores patológicos de máquinas recreativas (Tesis, Universidad Complutense de Madrid, Madrid).
- De la peña, M. (2005). Conducta antisocial en adolescentes– Factores de riesgo y de protección (Tesis, Universidad Complutense de Madrid, Madrid).
- Díaz, S. (2015). *Moda en la Red: Análisis del sector en el ámbito del Marketing Online*. Disponible desde <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/40243/6/sdiazgaTFG0115memoria.pdf>
- Echeburúa, E., & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 2(22), 91-96.
- El Mercurio S.A.P. (n.d). Adicción a los videojuegos: ¿Cómo prevenirla y detectarla a tiempo? | Emol.com. *Emol*. Disponible desde <https://www.emol.com/noticias/Tendencias/2018/06/19/910393/Adiccion-a-los-videojuegos-Como-prevenirla-y-detectarla-a-tiempo.html>
- Estévez, E., López, E., & Ochoa, G. (2007). Relaciones entre padres e hijos adolescentes. *Nau Llibres* (3).
- EverQuest. (n.d). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Disponible desde <https://es.wikipedia.org/wiki/EverQuest>
- Federación de Ayuda contra la Drogadicción. (2019). *Jóvenes, adolescentes y juego online*. Madrid.
- Felson, R., & Zielinski, M. (1989). Children's self-esteem and parental support. *Journal of Marriage and the Family*, 727-735.

- Ferguson, C. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric quarterly*, 4(78), 309-316.
- Final Fantasy. (n.d). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Disponible desde [https://es.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_\(franquicia\)#Elementos_comunes](https://es.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_(franquicia)#Elementos_comunes)
- Fortnite. (n.d). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Disponible desde [https://es.wikipedia.org/wiki/Fortnite_\(videojuego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Fortnite_(videojuego))
- Gálvez, J. (2005). La lotería nacional. *Revista jurídica de Navarra* (39), 57-97.
- García, F., & Bringué, X. (2007). *Educación hijos interactivos: una reflexión práctica sobre las pantallas*.
- Garrido, M., & Domínguez, A. (2004). *Ludopatía y relaciones familiares*. Barcelona: Paidós.
- Gavazzi, S. (2013). Theory and research pertaining to families with adolescents. *G. W. Peterson, y K. R. Bush*, 303-327.
- Géneros de videojuegos | Wikijuegos | FANDOM powered by Wikia. (n.d). *Wikijuegos*. Disponible desde https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/G%C3%A9neros_de_videojuegos
- Gómez, G. (2017). *Ventajas y desventajas del uso del videojuego como herramienta didáctica en las Ciencias Sociales*.
- Grandmontagne, A. (1998). Psicología de la educación sociopersonal. *Fundamentos*, 2009.
- Greenfield, D. (1999). Psychological characteristics of compulsive Internet use: A preliminary analysis. *Cyberpsychology & behavior*, 5(2), 403-412.
- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*(76), 14-19.
- Griffiths, M., Davies, M., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Cyberpsychology & behavior*, 4(7), 479-487.
- Griffiths, M., & Davies, M. (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *Cyberpsychology & behavior*, 1(6), 81-91.
- Griffiths, M., Davies, M., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 1(27), 87-96.
- Hábitos de uso en Internet y en las redes sociales de los adolescentes españoles*. (n.d).
- Jiménez, A., de Ayala, M., & García, B. (2013). Hábitos de uso en Internet y en las redes sociales de los adolescentes españoles. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación* (41), 195-204.

- Landacay, C., & Marisol, K. (2012). El rol de la familia y su incidencia en el desarrollo socio-afectivo de los niños de primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta "Luis Alfredo" del Canton Catamayo provincia de la Loja (Tesis).
- Lanz, P., Ocampo, D., & González, A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de las ciencias sociales*, 2(4), 167-180.
- Linde, J. (2011). *Neurociencia y videojuegos ¿Qué ocurre en nuestro cerebro mientras jugamos*. The Vault.
- Lineage. (n.d). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Disponible desde <https://es.wikipedia.org/wiki/Lineage>
- Loeber, R. (1990). Development and risk factors of juvenile antisocial behavior and delinquency. *Clinical psychology review*, 1(10), 1-41.
- Ludopatía y salud mental. (2013). *Diputación foral de Alava. Asociación alavesa de jugadores en rehabilitación* (21).
- Maccoby, E., & Martín, J. (1983). Socialization in the context of the family: Parent-child interaction. *P. H. Mussen*.
- Manso, J., García-Baamonde, M., Alonso, M., & Barona, E. (2011). An analysis of how children adapt to residential care. *Children and Youth Services Review* (33), 1987-1988.
- Marino, R. (2010). *Conectados al ciberespacio*. UNED.
- Mazón, M., & Chóliz, M. (2012). *Factores económicos implicados en el juego y la adicción al juego*.
- Miranda, J. (2013). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 1, 251-268.
- Montalván, D., & Daniela, M. (2017). Análisis del uso de las aplicaciones para dispositivos móviles en los jóvenes del colegio particular nueva california (Tesis, Universidad de Guayaquil, Santiago de Guayaquil).
- Montañés, M. (2017). Apuestas y juego online. *Proyecto Hombre: revista de la Asociación Proyecto Hombre*, 93, 12-14.
- Montaño, S. (2005). Políticas de familia versus políticas de género. *Políticas hacia las familias, protección e inclusión social*, 46.
- Musitu, G. (1988). *Familia y educación: Prácticas educativas de los padres y socialización de los hijos*. Labor universitaria.

- Naval, C., Sádaba, C., & Bringué, C. (2003). *Impacto de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en las relaciones sociales de los jóvenes navarros*.
- Navarrete, L. (2011). *Estilos de crianza y calidad de vida en padres de preadolescentes que presentan conductas disruptivas en el aula*.
- Negrete, J., & Verdesoto, M. (2018). *Tecnologías de la información y adicciones: las principales consecuencias culturales de las ciberadicciones a redes sociales para los jóvenes en su etapa adolescente* (Tesis, Quito).
- Ng, B., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & behavior*, 2(8), 110-113.
- Pascual, E., Dávila, M., & Tejero, B. (2010). Aprendiendo con videojuegos: jugar es pensar dos veces. *Narcea Ediciones*, 186.
- Paula, R. (2015). *Teléfonos celulares y adolescentes: universos simbólicos en construcción*.
- Pérez, E. (2015). *Cuestiones deontológicas de la publicidad del juego*.
- Plaza, R. (2015). La utilización de los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo motriz de los niños y niñas de inicial 1 del centro de educación inicial “Unión y Progreso”, del cantón Putumayo, provincia de Sucumbíos, periodo lectivo (Tesis, Sucumbios).
- Povedano, A., Hendry, L., Ramos, M., & Varela, R. (2011). Victimización escolar: Clima familiar, autoestima y satisfacción con la vida desde una perspectiva de género. *Psychosocial Intervention* (20), 5-12.
- Pujadas, J. (1992). *El método biográfico: El uso de las historias de vida en ciencias sociales*. Madrid: CIS.
- Quevedo, I. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Documento básico.
- Rodríguez, J., Barrett, T., Narváez, S., Caldas, J., Levav, I., & Saxena, S. (2007). Sistemas de salud mental en El Salvador, Guatemala y Nicaragua: resultados de una evaluación mediante el WHO-AIMS. *Revista Panamericana de Salud Pública*, 22, 348-357.
- Ruan, D. (2016). *Conexión Padres e hijos: Coaching como herramienta para construir conexión Familiar en la era digital*. Palibrio.
- Ruiz, P., Pilar, B., & Moratilla, M. (2016). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y sociedad*, 2(53), 551-575.
- Sánchez, X., Caparrós, A., Beranuy, M., Oberst, U., & Jordana, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos del rol online. *Aloma: revista de psicología*,

- ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna*, 25, 201-220.
- Sánchez, P. (2014). Evaluación del uso de los videojuegos como medio de enseñanza-aprendizaje. Una perspectiva desde la opinión de los estudiantes de Grado de la Universidad de Murcia (Tesis, Universidad de Murcia, Murcia).
- Sarabia, B. (1985). Historias de vida. *Revista española de investigación sociológica* (29), 165-186.
- Simkin, H., & Bacerra, G. (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia, docencia y tecnología*, 47(24), 119-142.
- Sinek, S. (Author). (2017). *La verdad sobre los millennials*. youtube.com. Disponible desde <https://www.youtube.com/watch?v=yKK5BwvTIs8>
- Sociología de la infancia: las niñas y los niños como actores sociales. (2012). *Revista de sociología*, 27.
- Solano, J. (Author). (2018). *Fortnite, uno más en la familia; la adicción al videojuego*. Spain:
- Soto, R. (2014). *Descripción del estado actual de la adicción a los videojuegos a partir de una revisión bibliográfica integrativa*.
- Suárez, O., & Moreno, J. (2002). *La familia como eje fundamental en la formación de valores en el niño*. Carabobo: Carobobo.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior*, 3(7), 321-326.
- Utz, S. (2000). Social information processing in MUDs: The development of friendships in virtual worlds. *Journal of online behavior*.
- Vázquez-Fernández, M. (2017). Ludopatía y familia: superar la adicción al juego de azar mediante programas de rehabilitación de enfoque integral. *La intervención con familia. La incursión desde la perspectiva de la práctica profesional* (198).
- Winnicot, D. (1971). *Gioco e realtà*. Armando editore.
- Wood, R., Griffiths, M., & Parke, J. (2007). Acquisition, development, and maintenance of online poker playing in a student sample. *Cyberpsychology & behavior*, 3(10), 354-361.
- Wood, R., Griffiths, M., & Parke, A. (2007). Experiences of time loss among videogame players: An empirical study. *Cyberpsychology & behavior*, 1(10), 38-44.
- Wood, R., Gupta, R., Derevensky, J., & Griffiths, M. (2004). Video game playing and gambling in adolescents: Common risk factors. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 1(14), 77-100.
- World of Warcraft - Buscar con Google. (n.d). Disponible desde

<https://www.google.es/search?q=World+of+Warcraft&oq=World+of+Warcraft&aqs=chrome.69i57j0l5.5573j0j8&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & behavior*, 6(9), 772-775.

Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and virtual environments*, 3(15), 309-329.

Yee, N. (2006). The labor of fun: How video games blur the boundaries of work and play. *Games and culture*, 1(1), 68-71.

10. ANEXOS

ANEXO I

HOJA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

D/Dña. _____ con DNI: _____

Manifiesto voluntariamente que:

He sido informado/a por parte de María Félix Arranz de que el objetivo de este escrito que he realizado, tiene la única finalidad de realizar un estudio denominado: ESTILOS EDUCATIVOS Y USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES. La información obtenida solo podrá utilizarse para el Trabajo de Fin de Grado en Educación Social que María Félix Arranz presentará en junio del 2019. En cualquier caso, se salvaguardará mi intimidad de manera de que nadie pueda identificarme personalmente como miembro del grupo terapéutico o como usuario/a del Centro de Tratamiento.

Por todo lo expuesto me doy por enterado/a y acepto que se recoja información de mi historia personal.

En _____, a ____ de _____ del _____

Firma usuario/a:

Firma María Félix Arranz:

Anexo II

HOJA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

D/Dña. _____ con DNI: _____
padre/madre/tutor-a legal del/a menor _____
con DNI: _____ manifiesto voluntariamente que he sido informado/a por parte de María Félix Arranz de que el objetivo del escrito que se realizará, tiene la única finalidad de completar un estudio denominado: ESTILOS EDUCATIVOS Y USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES. La información obtenida solo podrá utilizarse para el Trabajo de Fin de Grado en Educación Social que María Félix Arranz presentará en junio del 2019. En cualquier caso, se salvaguardará la intimidad del/la menor de manera de que nadie pueda identificarle personalmente como miembro del grupo terapéutico o como usuario/a del Centro de Tratamiento.

Por todo lo expuesto me doy por enterado/a y acepto que se recoja información de su historia personal.

En _____, a ____ de _____ del _____

Firma usuario/a:

Firma María Félix Arranz:

Firma madre/padre/tutor-a legal:

Anexo III

ENCUESTA ESTILOS EDUCATIVOS

(Familias)

Las siguientes cuestiones describen pequeños y grandes problemas a los que, a menudo, te has enfrentado, te enfrentas o puedes enfrentarte en la educación y crianza de tus hijos/as. Usa tu experiencia y rodea la contestación que darías tú si estuvieras en esa situación.

1. Cada vez que la madre de Antonio quiere ver la televisión, él comienza a hacer ruido, de tal forma que le impide poder verla. ¿Qué harías tú si fueras su madre?

- a) Enfadarme y reprenderle cada vez que hace ruido.
- b) Prestarle atención y alabarle cuando juegue tranquilamente y no hacerle caso cuando haga ruido.
- c) Dejo de ver la televisión pues mi hijo requiere mi atención.
- d) Apago la televisión y me dedico a otra cosa.

2. Quiere que tu hijo/a haga los deberes ¿Qué harías tú?:

- a) Decirle: “Cuando haga los deberes podrás jugar a los videojuegos”.
- b) Decirle: “Si no haces los deberes, mañana no jugarás a los videojuegos”.
- c) Decirle: “Como no hagas los deberes me enfadaré”.
- d) Decirle: “Venga, me siento contigo y los hacemos juntos/as”.

3. Un padre le dice a su hijo que no puede acompañarle a comprar ya que no ha cumplido su promesa de limpiar la habitación. Él reacciona quejándose y prometiendo que limpiara su habitación cuando vuelvan. ¿Qué harías tú si fueses su padre?

- a) Como no has cumplido el trato te vas solo.
- b) Te lo llevas a comprar con la promesa de que mañana limpiara su habitación.
- c) Calmas a tu hijo y le ayudas a limpiar su habitación.
- d) Te enfadas con tu hijo y le castigas sin ver la televisión esa tarde.

4. Luisa algunas veces dice palabrotas, pero únicamente cuando está delante de su madre. La madre de Luisa ha explicado a su hija con claridad, lo desagradable que es para ella oír esas palabras. ¿Qué harías tú si fueses su madre?

- a) Le dices: “Aunque lo digan tus amigos, no debes decir palabrotas”.
- b) Le dices: “Ya verás cómo te vuelva a oír...”.
- c) No le haces caso cuando utiliza esas palabras, y se la prestas cuando no lo hace.
- d) Le das en la boca para que aprenda.

5. Quieres que tu hijo se acostumbre a recoger su plato de la mesa. ¿Qué harías?

- a) Piensas que cuando esté preparado lo hará por el solo sin necesidad que se le enseñe.

- b) Le enseñas a recoger su plato y le dices lo bien que lo ha hecho cuando lo recoja.
- c) Recoge su plato, bastante tiene con ir a clase todos los días.
- d) Enfadarte cada vez que no recoja el plato.

6. Después de recoger a mi hija del colegio, me gusta charlar un rato con las madres, pero mi hija no para de preguntarme cuándo nos vamos a ir para jugar a la consola ¿Qué harías tú?

- a) Dejo la charla para otro momento y nos vamos.
- b) Me enfado con ella y le repito varias veces que estoy hablando.
- c) La ignoro y sigo con la conversación y cuando para de interrumpirme, le digo que cuando acabe nos iremos.
- d) Suelo evitar entretenerme porque sé que a ella le molesta.

Anexo IV

ENCUESTA ESTILOS EDUCATIVOS

(Hijos/as)

Las siguientes cuestiones describen pequeños y grandes problemas a los que, a menudo, te has enfrentado, te enfrentas o puedes enfrentarte con tu familia. Usa tu experiencia y rodea la contestación que darías tú si estuvieras en esa situación.

1. Cada vez que tu madre quiere ver la televisión, comienzas a hacer ruido, de tal forma que le impide poder verla. ¿Qué harías tú madre?

- a) Enfadarse y reprenderte cada vez que haces ruido.
- b) Prestarte atención y alabarte cuando juegues tranquilamente y no hacerte caso cuando hagas ruido.
- c) Deja de ver la televisión pues requieres su atención.
- d) Apaga la televisión y se dedica a otra cosa.

2. Quiere que tú hagas los deberes ¿Qué haría tu madre?:

- a) Decirte: “Cuando haga los deberes podrás jugar a los videojuegos”.
- b) Decirte: “Si no haces los deberes, mañana no jugarás a los videojuegos”.
- c) Decirte: “Como no hagas los deberes me enfadaré”.
- d) Decirte: “Venga, me siento contigo y los hacemos juntos/as”.

3. Tu madre dice que no puede acompañarte a comprar ya que no has cumplido tu promesa de limpiar la habitación. Tú reaccionas quejándote y prometiendo que limpiaras tu habitación cuando volváis. ¿Qué haría tu madre?

- a) Te dice que como no has cumplido el trato te vas solo.
- b) Te lleva a comprar con la promesa de que mañana limpiaras su habitación.
- c) Te calma y te ayuda a limpiar la habitación.
- d) Se enfada contigo y te castiga sin ver la televisión esa tarde.

4. Últimamente contestas mucho a tu madre, tu madre te ha explicado con claridad, lo desagradable que es para ella oír esas palabras, pero tú sigues haciéndolo ¿Qué haría tu madre?

- a) Te dices: “Aunque lo hagan tus amigos, no debes hacerlo tú”.
- b) Te dices: “Ya verás cómo te vuelva a oír...”.
- c) No te hace caso cuando tienes ese comportamiento, y te presta más atención cuando no lo haces.
- d) Te da en la boca para que aprendas.

5. Tu madre quiere que te acostumbres a recoger tu plato de la mesa. ¿Qué haría?

- a) Piensa que cuando estés preparado lo harás por ti solo sin necesidad que se te enseñe.
- b) Te enseña a recoger tu plato y te dice lo bien que lo has hecho cuando lo recoges.
- c) Recoge tu plato, piensa que bastante tienes con ir a clase todos los días.
- d) Enfadarse cada vez que no recoges el plato.

6. Después de recogerte del colegio, a tu madre le gusta charlar un rato con las otras madres, pero tú no paras de preguntarle cuándo os vais a ir para jugar a la consola ¿Qué haría tu madre?

- a) Dejo la charla para otro momento y os vais.
- b) Te enfadas con ella y te repite varias veces que está hablando.
- c) Te ignora y sigue con la conversación y cuando paras de interrumpirle, te dice que cuando acabe os iréis.
- d) Suele evitar entretenerse porque sabe que a ti te molesta

Respuestas Anexo III y Anexo IV

	1	2	3	4	5	6
A	Autoritario	Asertivo	Asertivo	Permisivo	Permisivo	Permisivo
B	Asertivo	Autoritario	Permisivo	Autoritario	Asertivo	Autoritario
C	Sobreprotector	Autoritario	Sobreprotector	Asertivo	Sobreprotector	Asertivo
D	Permisivo	Sobreprotector	Autoritario	Autoritario	Autoritario	Sobreprotector

Anexo V

HISTORIA DE VIDA

Preguntas cerradas – uso problemático de videojuegos-

1. Sexo.

- Hombre.
- Mujer.

2. ¿Qué curso cursas actualmente o es el último que has cursado?

- Primaria.
- 1º ESO
- 2º ESO
- 3º ESO
- 4º ESO
- Bachillerato
- Formación Profesional
- Estudios universitarios

3. Edad. _____

4. ¿Desde cuándo estás interesado por las tecnologías digitales? (Smartphone, Tablet, Smart tv...)

- 1 año.
- 1 a 3 años.
- 3 a 6 años.
- + 6 años.

5. Antes de entrar en el programa ¿Cuántas horas, al día, dedicabas a las tecnologías digitales? (Smartphone, Tablet, Smart tv...)

- -2 horas.
- 2 a 5 horas.
- +5 horas.

6. Antes de entrar en el programa ¿Cuántas horas, al día, dedicabas a los videojuegos?

- - 2 horas
- 2 a 5 horas
- + 5 horas

7. Si jugabas a videojuegos ¿En qué plataforma sueles jugar?

- P.S.
- X BOX.

- Nintendo DS.
- Wii (O Wii U).
- Ordenador.
- Móvil.
- Otra: _____

8. ¿Qué estilo de videojuegos te gusta más?

- Deportes.
- Shooter.
- Aventuras.
- Fantasía.
- Otros _____

9. Si jugabas a los videojuegos ¿Preferías jugar solo al modo historia o con tus amigos al modo on-line?

- Solo.
- On-line

10. ¿Prefieres juegos largos y que te hagan pensar o cortos con mucho frenetismo?

- Largos.
- Cortos.

11. ¿Te importan los gráficos y los efectos especiales de los videojuegos?

- Sí.
- No.

12. ¿Cuál es tu videojuego preferido? _____

13. ¿Sigues mediante las redes sociales a personas relacionadas con los videojuegos?

- Sí.
- No.

14. De ser así, ¿a quién?

- Contenido general. (Vegeta777, ElRubius, Willyrex...)
- CoD community (The Grefg, AlphaSniper97, Goorgo...)
- FIFA community (Cacho01, Pumuscor, Tobbalink, Doctore Pollo, Estrimo...)
- Minecraftcommunity (Vegeta777, Willyrex...)
- Otros: _____

Anexo VI

HISTORIA DE VIDA

Preguntas cerradas – juego online-

1. Sexo.

- Hombre.
- Mujer.

2. ¿Qué curso cursas actualmente o es el último que has cursado?

- Primaria.
- 1º ESO
- 2º ESO
- 3º ESO
- 4º ESO
- Bachillerato
- Formación Profesional
- Estudios universitarios

3. Edad. _____

4. ¿Desde cuándo estás interesado por las tecnologías digitales? (Smartphone, Tablet, Smart tv...)

- 1 año.
- 1 a 3 años.
- 3 a 6 años.
- + 6 años.

5. Antes de entrar en el programa ¿Cuántas horas, al día, dedicabas a las tecnologías digitales? (Smartphone, Tablet, Smart tv...)

- -2 horas.
- 2 a 5 horas.
- +5 horas.

6. Antes de entrar en el programa ¿Cuántas horas, al día, dedicabas al juego offline?

- - 2 horas
- 2 a 5 horas
- + 5 horas

7. Antes de entrar en el programa ¿Cuántas horas, al día, dedicabas al juego online?

- - 2 horas
- 2 a 5 horas

- + 5 horas

8. ¿Qué estilo de juego online te gustaba más?

- Póquer.
- Apuestas deportivas.
- Juegos de casino.
- Otros. _____

9. Si jugabas al póquer ¿Qué preferías? Puedes marcar todas las que quieras.

- Póquer cash
- Póquer tournament

10. Si jugabas a las apuestas deportivas ¿Qué preferías? Puedes marcar todas las que quieras.

- Apuestas en partidos de fútbol.
- Apuestas en partidos de tenis.
- Apuestas en partidos de baloncesto.
- Apuestas de resultado final.
- Apuestas de estadísticas.
- Apuestas hándicap.
- Over/under.
- Apuestas pre-partido.
- Apuestas en directo.
- Apuestas combinadas.
- Apuestas en caliente.
- Otras: _____

11. Si jugabas a juegos de casino ¿Qué preferías? Puedes marcar todas las que quieras.

- Máquinas slot (tragaperras online).
- Tragaperras con bote.
- Tarjetas rasca y gana.
- Ruleta tradicional y ruleta en vivo.
- Blackjack.
- Bacará online.
- Dados online.
- Bingo online.
- Otros: _____

12. ¿Sigues mediante las redes sociales a personas relacionadas con el juego online/offline?

- Sí. (online)
- Sí (offline).
- Si (online y offline),

- No.

13. De ser sí, ¿a quién? _____

Anexo VII

Encuesta con preguntas abiertas (Juego Online y Videojuegos)

1 ¿En que creer que ha afectado tu uso problemático de tecnologías digitales?

- Casa/Familia
- Colegio
- Amistades

Razona cada uno de los apartados.

2. Cuéntanos cómo ha sido tu experiencia en el colegio: Notas; relación con los/las compañeros/as; relación con los/las profesores/as; si has estudiado siempre en el mismo colegio; anécdotas y momentos complicados que hayas vivido en el colegio, etc.

3. Cuéntanos, lo que recuerdes, aspectos relevantes a nivel de convivencia con tu familia. Límites; normas; relación con cada uno de los miembros de tu familia; mudanzas; familia extensa, anécdotas y momentos complicados que hayas vivido en casa; etc.

4. ¿Crees que la educación que te han dado tu padre/madre ha influido en tu uso problemático de tecnologías digitales?

4. Cuéntanos, tu experiencia con sus amistades a lo largo de tu vida: amigos/as de pequeño; gran o pequeño grupo de amigos/as; por qué buscabas y buscas estas amistades; anécdotas y momentos complicados que hayas vivido con tus amigos/as.

5. Ocio y tiempo libre: cómo ha sido, y es, este apartado en tu vida diaria.