

# TURNTIN

*por* Nalda Silvia

---

**Fecha de entrega:** 23-jun-2023 03:30p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2121566929

**Nombre del archivo:** UNIVERSIDAD\_CAT\_LICA\_DE\_TRUJILLO\_NALDA\_Y\_SILVIA\_1\_1.docx (155.99K)

**Total de palabras:** 6610

**Total de caracteres:** 34843

<sup>1</sup>  
**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD**  
**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN**  
**TERAPIA FAMILIAR E INTERVENCIÓN SISTÉMICA**  
**CON MENCIÓN EN VIOLENCIA Y ADICCIONES**



**ANÁLISIS DE LA TERAPIA SISTÉMICA EN ADOLESCENTES**  
**CON ADICCIONES A LOS VIDEOJUEGOS**

<sup>1</sup>  
**Trabajo académico**

**Para obtener el título de especialista en terapia familiar e intervención**  
**sistémica con mención en violencia y adicciones**

**AUTOR**

**Lic. Alejandro Moran Nalda Denise**  
**Lic. Rivadeneira Burga Silvia Vanessa**

<sup>1</sup>  
**ASESOR**

**Dra. Sandra Soffa Izquierdo Marín**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**Violencia y Tránsgresión**

**TRUJILLO - PERÚ**

**2022**



# <sup>1</sup> PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

## 1.1 Realidad problemática y formulación de problema

La adicción a los videojuegos por parte de los adolescentes, universitarios o trabajadores es algo preocupante. Por ello la organización mundial de la salud OMS (2020). Lo identifica como un trastorno y se recomienda limitar su uso entre los más jóvenes. Inicio a finales de la década de los 70 y su popularidad se fue incrementando gradualmente y actualmente son accesibles para todos, ya sea por una computadora, laptops, consola de videojuego, celular, etc. El uso descontrolado por los videojuegos es mayormente en hombres y pueden terminar en una adicción el porcentaje de personas que se ven afectadas por esta adicción a video juegos online esta entre el 1% y el 10% en los países occidentales según Vladimir Poznyak experto de la OMS en consumo de sustancias adictivas. Una publicación en España por la asociación de videojuegos AEVI (2019). Que los gamers dedican 6,7 horas por semana a los videojuegos. En otros países como Reino Unido 11,6 horas por semana, Alemania con 8,3 horas y Francia con 8,6 horas por semana. Los principales síntomas que se manifiestan son dejar de lado otras actividades importantes, convierten el juego en su prioridad, jugar por horas hasta perder la noción del tiempo, algunas sacrifican sus horas de sueño con tal de jugar y esto afecta a su salud física y mental. Por ello se recomienda establecer horarios y rutinas de juego y así mantener el control, realizar otro tipo de actividades que mantenga su mente ocupada y que ejecuten actividad física.

Según el instituto nacional de estadística e informática INEI (2017). EL 28,2% de la población usa internet por medio del celular, en el primer trimestre. Así también el 19,7% accedió a Internet en el hogar, el 9% en cabinas públicas. El 51,7% de la población de seis años a más accede a internet, el uso diario se incrementó a los 9,1 puntos porcentuales, el 70,4 de toda la población accede a internet diariamente. Estos datos se fueron incrementando considerablemente debido a la pandemia del COVID 19 donde todos los medios digitales como redes sociales, Facebook, WhatsApp, Zoom, Google Meet, celulares, computadoras, laptops, etc. Fueron necesarios para que los niños y adolescentes puedan continuar con sus clases estudiantiles, los padres se vieron en la necesidad de acomodarse a trabajos lejanos, donde se ausentaron la mayor parte del tiempo y no podían controlar adecuadamente a sus hijos si realmente cumplían con sus actividades estudiantiles. Esto no solo afecto a la clase baja sino también a la media y alta. Porque no sabían lo que sus hijos realmente estaban haciendo, ya que no comprendían muy bien el uso de los medios digitales. Otras familias presentaron

dinámicas familiares disfuncionales los cuales afectaron a sus hijos, quienes para escaparse de su realidad optaban en jugar horas y más horas y descuidarse en su parte académica, física y mental. Por ello fue necesario que se puedan fortalecer los lazos familiares y así conseguir que la adicción que padecen fuera disminuyendo poco a poco. La familia como sistema juega un rol importante ya que todos sus miembros son necesarios para que pueda existir una convivencia adecuada y así se brinde la seguridad, empatía, cariño que los hijos e hijas requieren para su desarrollo optimo.

1

## **Formulación del problema**

¿Cuáles son las estrategias usadas para la intervención sistémica en adolescentes con adicciones a los videojuegos?

1

### **1.2 Formulación de objetivos**

#### **1.2.1 Objetivo general**

Explicar la bibliografía de la terapia familiar sistémica en adolescentes con adicciones a los videojuegos

#### **1.2.3 Objetivos específicos**

Describir las estrategias de intervención de la terapia familiar sistémica en adolescentes con adicciones a los videojuegos

Detallar las estrategias de prevención de la terapia familiar sistémica en adolescentes con adicciones a los videojuegos

1

### **1.3 Justificación de la investigación**

La presente investigación se justifica teóricamente porque incrementara la información existente del uso de la terapia sistémica para así lograr disminuir las adicciones a los videojuegos en adolescentes, para que así su uso sea mayormente empleado para trabajar este problema. Del mismo modo metodológicamente ya que analizara como se desarrollan los tipos de familia, roles, jerarquías. Así conocer más de las estrategias de prevención y promoción. También en la práctica ya que es conveniente conocer las estrategias más usadas para tratar este problema, contribuyendo a estudios posteriores en el que se empleen más con el uso del enfoque sistémico. Por último, el beneficio social para fomentar la convivencia familiar estructurada, planificada, donde cada miembro de la familia se sienta útil para su hogar y generen lazos familiares solidos para poder salir de este problema.

## <sup>1</sup> II. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes de la investigación

Betancor, Sánchez y Montesinos (2021), realizaron un estudio sistemático con el objetivo de indagar información respecto al tratamiento por adicción a los videojuegos donde se analizaron métodos validados de evaluación y que tengan resultados empíricamente, para ello se usaron dieciséis artículos que en su gran parte eran de corte cognitivo conductual y también se usaban enfoques de terapia familiar sistémica y psiquiátrica. Se concluye que mayormente la muestra estuvo conformada por hombres y que el tratamiento era efectivo para tratar con el trastorno de adicciones a los videojuegos además de favorecer en la disminución de otros trastornos por comorbilidad, dando a entender que la efectividad de las terapias usadas es adecuada para disminuir el problema acorde al enfoque sistémico se presentan mejores en los problemas externalizantes e internalizantes así se obtiene mejoras en las relaciones familiares.

Bueno (2021), desarrollo un estudio de caso con un paciente varón de diecinueve años de edad sin antecedentes psiquiátricos que tras el confinamiento del COVID 19 desarrollo un trastorno de adicción a los videojuegos, que futuramente estará codificado en los trastornos mentales. En el dos mil once la organización mundial de la salud aprobó la inclusión del trastorno por adicción a los videojuegos donde el sujeto tiene un patrón de comportamiento de juego persistente y un malestar clínicamente significativo por el uso excesivo y el descuido de las actividades diarias afectando negativamente la área social, laboral, académica y familiar. Posiblemente la situación de confinamiento obligatoria pudiera influenciar en el desarrollo del trastorno. El paciente menciona que no se junta con sus amistades, familiares y que prefiere estar encerrado en su cuarto jugando Warcraft, Counter strike o fortnite manifestando que antes jugaba, pero no tanto desde que empezó la situación de confinamiento obligatorio. Los síntomas de ansiedad se presentan cuando deja de jugar y le resulta imposible dejar de jugar. Se concluye que las técnicas de modificación de conducta, entrevista motivacional y el uso de fármacos lograron disminuir los síntomas de ansiedad y de la adicción a los videojuegos.

Fuentes (2021), realizó un estudio descriptivo correlacional que tiene como objetivo determinar si el funcionamiento familiar y los estilos de crianza se relacionan con la adicción a los videojuegos. La muestra fueron ciento setenta y ocho estudiantes de once a diecinueve años de edad. Usando el instrumento de cohesión y adaptabilidad familiar FACES de Olson, escala de estilos de crianza de Steinberg y el test de dependencia a los

videojuegos adaptado por Edwin y Cesar. Los resultados fueron que el rango medio fue del cincuenta y dos coma dos por ciento una cohesión, desligada, los estilos de crianza autoritaria con el setenta y cuatro coma siete por ciento, en cuanto a los videojuegos setenta coma dos por ciento con un uso ligero. Se concluyo que no existe relación entre el funcionamiento familiar y los estilos de crianza, ni de los videojuegos. Las dimensiones de abuso y tolerancia guardan relación entre la abstinencia y la dificultad de control. Problemas que no se presentan demasiado ya que gran parte de los estudiantes son de escasos recursos y los usos de medios digitales es poco por la falta de conectividad y equipos digitales. Sin embargo, por motivo de la pandemia de COVID 19 se fueron comprando más recursos digitales y así se produce un leve incremento en la adicción a videojuegos.

Guizado (2021), realizó una investigación cualitativa para identificar y diferenciar entre un pasatiempo y un problema con el consumo de videojuegos. Usando las entrevistas y los grupos focales para el estudio. Los resultados muestran que los padres tienen desconocimiento en cuanto a las nuevas tecnologías y suelen verlo como algo malo o peligroso y no saben diferenciar entre lo que es un pasatiempo y un problema de adicción. También ofrece algunos beneficios ya que la comunidad gamers se conecta internacionalmente y puede ampliar sus recursos sociales si el uso del videojuego en línea es controlado y por pequeños espacios de tiempo. Por lo tanto, se concluye que evidenciar los relatos de los participantes desde la perspectiva de los padres es la falta de aceptación e información con respecto a los videojuegos y pueden generar así problemas a nivel familiar por la ruptura y problemas psicológicos al paciente porque no se siente escuchado o no se les da valor a sus pasatiempos.

Sánchez, Telumbre y Castillo (2021), realizaron un estudio descriptivo transversal. Teniendo como objetivo describir el patrón de uso y dependencia de los videojuegos. Con una muestra de quinientos ochenta y uno adolescentes, por un muestreo por conveniencia. Usado el instrumento patrón y uso de videojuegos y el test de dependencia a videojuegos. Se obtuvieron así los siguientes resultados, el ochenta y cinco punto cinco por ciento usa los videojuegos las diferencias fueron significativas por genero dando a entender que la mayor predilección lo tienen los varones mucho más que las mujeres, el cincuenta y seis punto cinco presentan dependencia baja y se llega a la conclusión que se realicen más estudios longitudinales para lograr identificar la dependencia a los videojuegos en un

tiempo mayor con variables de tolerancia, dificultad de control y abuso para así comprender más los problemas adictivos del uso de los videojuegos.

San Miguel (2020), realizó una investigación sistemática de diversos artículos de cinco años. Buscando determinar las consecuencias de las adicciones a los videojuegos en los adolescentes, se toma en consideración la salud física y la salud mental. Teniendo limitantes que no se encontraron más revisiones sistemáticas en los artículos conseguidos. Lo que generalmente se presenta en adolescentes con adicción a los juegos es la tolerancia y el síndrome de abstinencia, porque encuentran mayor placer al estar jugando por mayores periodos de tiempo, es una forma de escape de la realidad, también se descubrió que generalmente estos adolescentes son de familiar con una dinámica familiar disfuncional, se encuentran totalmente desligadas y no se les brinda la compañía y seguridad que el adolescente necesita. Por ello se concluye que es necesario que se realicen más actividades en familiar y así lograr fortalecer sus lazos familiares.

Dávila y García (2020)<sup>4</sup> realizaron una revisión sistemática con el objetivo de identificar las características de la adicción a los videojuegos en adolescentes, para lo cual se analizaron veinticinco artículos de una población de cuarenta artículos, se usó una lista de cotejo con la técnica del análisis documental, donde los resultados fueron que los varones tienen mayor predisposición a padecer de la adicción a videojuegos, ya que se ve influenciado por la permisividad de los padres, introversión, y los efectos que pueden padecer a largo plazo son de ansiedad, estrés y depresión. Con todo ello se encuentra una dificultad para relacionarse. Se concluye que los varones son los que padecen más de este tipo de adicción y que vienen de una familia muy permisiva que no hace cumplir las normas y obligaciones que les corresponden a sus hijos y por ello el síntoma que más se presenta es de la ansiedad en aquellos adolescentes.

Flores (2020), realizó un estudio descriptivo correlacional de enfoque cuantitativo con el objetivo de determinar la relación entre dependencia de videojuegos y agresividad. Contando con doscientos noventa y siete evaluados de once a diecisiete años usando dos cuestionarios para las variables dependencia a videojuegos de Cholez y Marco y agresividad cuestionario de agresión de Buss y Perry. Los resultados muestran que existe una correlación directa significativa entre la dependencia de video juegos y la agresividad. Por tanto, se concluye acorde al estudio que se influencia la adicción a los videojuegos con la agresividad, se recomienda que el uso sea controlado de los medios digitales y que

la agresividad se trabaje con los estudiantes desde las escuelas de familiar, usando actividades orientadas a disminuir ambas problemáticas.

Flores (2020), investigó con una revisión sistémica de diez años para conocer la funcionalidad familiar y la adicción a internet en estudiantes universitarios del Perú. Con una muestra de treinta y tres artículos de los cuales se quedó con diez para el presente estudio. Se concluye que existe más investigaciones en el Perú sobre este problema, acorde a la literatura encontrada. Es necesario diferenciar los tipos de familiar acorde al modelo sistémico de David Olson si es una familia conectada o disgregada con una dinámica familiar disfuncional. Hace referencia que se tiene que emplear más estrategias familiares para que los roles y jerarquías familiares jueguen un rol diferente y así solucionar sus conflictos familiares.

Tamara (2020), realizó un estudio de caso con el objetivo de determinar la relación que existe entre la adicción a videojuegos con el maltrato infantil. Se obtuvieron los resultados que existe relación significativa y que los factores que se presentan son escasa regulación emocional, ausencia de autocontrol, y baja autoestima. Se realizó diecisiete sesiones de aproximadamente cincuenta minutos cada una. Se concluye así que al usar diversas estrategias integradoras para el proceso terapéutico influyó para disminuir las adicciones y mejorar la autoestima. Ya que luego de las sesiones el paciente presentó una autoestima adaptativa, autocontrol sobre sí mismo y una regulación emocional adecuada, todos estos recursos se fortalecieron con el proceso terapéutico y la participación activa de paciente.

Munive (2019), realizó un estudio descriptivo correlacional de tipo básica. Se empleó así la muestra no probabilística intencional con doscientos once estudiantes del segundo y tercer grado de secundaria, se utilizó la escala de funcionamiento familiar FACES III de Olson y el test de adicción a videojuegos. Dando como resultado así que el ochenta punto uno por ciento presenta familias disfuncionales, mientras que el diecinueve punto nueve por ciento son de familias funcionales. El cincuenta y siete punto ocho por ciento tienen alto índice de adicción a videojuegos. El cuarenta y dos punto dos por ciento niveles bajos de adicción. Se concluye así que existe relación significativa, donde se infiere que el funcionamiento familiar disfuncional influye en las conductas adictivas de los videojuegos. Se recomienda que se tiene que promover espacios formativos para el aprendizaje reflexivo de las familias.

Barrios y Pérez (2018), hicieron un estudio descriptivo correlacional. Con el objetivo de determinar si existe relación entre el clima social familiar y adicción a videojuegos en adolescentes. La muestra estaba conformada por ciento sesenta y cuatro estudiantes. Usando los instrumentos de clima social en la familia de Mooes y el cuestionario de adicción a videojuegos de Vela Alejandro. Así se obtuvieron los siguientes resultados que existe una correlación significativa entre las variables y también que el treinta y siete, ocho por ciento presentan adicción a los videojuegos, el treinta y nueve por ciento juega más de horas diarias. Se concluye así que el clima social familiar influye en la adicción a los videojuegos y generalmente se encuentran en familiar permisivas o que los padres se encuentran ausentes.

Soto y Pérez (2018), realizaron una investigación con un abordaje integral con un enfoque biopsicosocial, ecléctico e integrador que atiende a todas las personas con un abordaje sistémico en cuanto al abordaje familiar con problemas de adicciones tecnológicas. Por ello se ve la necesidad del abordaje familiar ya que se tiene que orientar las normas, reglas y control para que el paciente no use los medios electrónicos constantemente como parte de su enfermedad. Por ello se concluye que es necesario afrontar la convivencia diaria familiar, establecer un buen seguimiento de proceso del tratamiento, trabajar en grupo con familias y también el bienestar psicológico de los familiares. Siguiendo las fases de evaluación inicial, ingreso terapéutico, centro de día, proceso ambulatorio, abordaje familiar y conflicto de intereses para que pueda llevar un adecuado tratamiento y lograr disminuir la adicción tecnológica que se da mayormente por el desarrollo y uso sin control de los recursos tecnológicos.

Dueñas y Riveros (2017), hicieron un estudio con una perspectiva sistémica compleja, con la metodología cualitativa y el análisis holístico de la información. Con el objetivo de analizar la influencia terapéutica y su relación con las conductas adictivas a los videojuegos, por lo cual se destaca que tiene que existir una relación humana, respetuosa, y colaborativa. Donde sea posible hablar de la comunicación misma y hacer explícito el proceso afectivo, emocional y reflexivo. Para así llevar un tratamiento adecuado para disminuir el problema. Para ello se tiene que ajustar particularmente para cada caso como se presente con diversas estrategias de intervención.

Caro y Plaza (2016), realizaron un estudio bibliográfico. Donde su objetivo se centra en los fundamentos de la terapia familiar sistémica para un uso adecuado del internet y

evitar la adicción a los videojuegos. Para ello fue necesario saber de la dinámica familiar que está detrás de muchas adicciones. Para ello se vieron influenciadas por el tratamiento de dos enfoques la terapia familiar sistémica y la terapia cognitivo conductual. Se desarrollo el programa de tratamiento con un juego virtual en familia, permitiendo así las metas compartidas, respetar las normas y establecer lazos afectivos más sólidos. Logrando un uso compartido y no evitando los videojuegos. Se concluye que el enfoque sistémico es un buen medio de intervención familiar, tanto como para el diagnóstico y el tratamiento. Es necesario que exista un uso adecuado de los medios digitales y familias con relaciones afectivas más sólidas.

## **2.2 Referencial teórico**

Las adicciones a los videojuegos desde el marco psicológico acorde al DSM V de la asociación de psiquiatría americana (2013). Mencionan que es bastante similar el uso de videojuegos con el consumo de sustancias, sin embargo, es necesario que se realicen estudios posteriores de este trastorno y se podría decir el IGD internet gaming disorder y todas estas precisiones diagnósticas se encuentran en aumento, debido a las nuevas tecnologías que se desarrollan constantemente, todo por la falta de control, uso desmedido de los medios digitales.

### **Historia de los inicios de los videojuegos**

Los primeros pasos en la creación de videojuegos se remontan desde la época de los juegos de las máquinas de pinball y su relación con el entretenimiento, la creación de David Gottlieb creando el juego de Baffle ball que tenía un lanzador y estaba integrado en el mostrador de un mueble, su objetivo era conseguir la mayor cantidad de puntos lanzando las siete bolas, tratando de que entraran en los agujeros y así acumular mayor puntos, ganaba quien tenía más puntos por los años de Harry Willians(1932) decidido renovar totalmente el pinball cambiando el estilo por uno mecánico, ya que si se movía muy bruscamente la maquina dejaría de funcionar y ahí terminaría el juego. Estos fueron los inicios de los videojuegos y el entretenimiento que logro captar la atención de los niños de la época, quienes gastaban los pocos recursos que tenían para así lograr jugar. Steve Russel (1962). Un estudiante del Instituto de tecnología de Massachusetts desarrollo con varios de sus compañeros llamado Spacewar un juego que era de dos naves que estaban en movimiento y eran manejadas por dos jugadores, tenían que usar adecuadamente el armamento y el combustible que era limitados y derrotar al otro jugador, recordando que el creador no registro su obra ni quería sacar ganancias del juego.

En ese tiempo el juego se volvió tendencia y era jugado por muchos jóvenes de su época. Russel y Baer fueron los pioneros en la creación de los videojuegos al agregar una temática mucho más divertida y entretenida, pero fueron olvidados al paso del tiempo. Atari fue el inicio (Nolan Bushnel 1943), Nacido en Clearfield es considerado como el padre de la industria de los videojuegos, se inscribió en la Universidad de Utah que es la más prestigiosa de ese tiempo en el área de informática. Aquí es donde el creador al ser un estudiante destacado tenía muy buenas relaciones con los docentes quienes le dejaban pasar la mayor parte del tiempo en las computadoras, algo que para la época solo era para personas adineradas, aparte que el sistema era complicado de usar. Hizo varias creaciones en su tiempo libre pero no fueron muy conocidos sus juegos y fracaso en sus creaciones que no eran tan rentables, luego de fracaso de Computer Space formaron otra compañía llamada Atari que se convirtió en la empresa de desarrollo más rápida de los Estados Unidos. Iniciaron un Proyecto llamado pong que es un juego de ping pong, Bushnel había desarrollado este juego, pero no logro completar todo lo que se necesitaba para ser popular, entonces fue que Al Alcorn desarrollo las mejoras en el juego y ahí fue donde la compañía Atari se volvió famosa y popular. Sus demandas de pedidos para tener el juego eran demasiados y no se daban a bastar para cubrir tan grande demanda. En 1975 Atari desarrollo las consolas domésticas, ya no eran maquinas gigantes. Ahora se podía conectar a los televisores e inicio con Home Pong el juego de ping pong. En 1976 la industria de los videojuegos tuvo un freno estrepitoso ya que no era posible innovar más en esta industria y fue así que la gente empezó a perder el interés en los juegos Atari fue vendida por Warner Communications que era una compañía con mucha presencia en el mundo del entretenimiento. Toru Iwatani (1980) un joven trabajador de Namco tuvo la idea de crear un juego sin violencia llamada Taberu que significa en chino comer. Así fue como se creó Pac – Man que era un juego sencillo con el objetivo de que pacman se coma todos los puntos que aparecen en un laberinto, mientras evitar ser alcanzado por fantasmas coloridos. Fue por ello que marcó un antes y un después en el mundo de los videojuegos ya que muchas empresas, compañías, consultorios querían tener su sala de entretenimiento con los juegos. Así también se puede hablar de Nintendo que es una empresa Japonesa Hiroshi Yamauchi (1980). Era el presidente de Nintendo y abrió una oficina en Estados Unidos para el desarrollo de las máquinas recreativas. Miyamoto creo el juego Donkey Kong que es un gorila que escapo de su dueño y secuestro a su esposa, por lo que el carpintero llamado Mario tiene que rescatarla escalando la construcción en la que se encuentra para llegar a la cima del edificio. Los trabajadores de Nintendo no

estaban muy convencidos ya que tuvieron muchos fracasos en sus juegos, pero al lanzarlo obtuvo rápidamente la popularidad y así se convirtió en un éxito total en el mercado. En 1982 empezó el declive nuevamente y muchos negocios de entretenimiento cerraron.

### **Videojuegos actuales**

Actualmente los juegos de moda que tomaron forma fueron World of Warcraft, Dota 2, Counter Strike, Fortnite, League of Legends, etc. Estos juegos tienen una mejor temática e historia es lo mejorado de los antecesores y cuenta con millones de usuarios y seguidores a nivel mundial, que día a día quieren convertirse en jugadores Gamers o Streamers, que en la actualidad lo ven considerado como un trabajo muy rentable ya que pueden ganar millones de dólares en poco tiempo. Celsan (2020). Hizo un artículo con los Gamers mejor pagados en el mundo. Donde la revista Forbes realizó un informe y que el top diez de ellos si se juntaran sus ganancias tendrían la suma de ciento veinte millones de dólares. También obtiene patrocinio como influencers que son movilizados de masas. Les auspician marcas como Red Bull, plataformas como Mixer y así muchas otras más, todo acorde a la audiencia que quieren llegar los patrocinadores. Se tiene a Tyler el ninja Blevins con una ganancia de diecisiete millones de dólares, Felix PewDiePie con ganancias de quince millones de dólares, Preston Arsement con catorce millones de dólares y así muchos jugadores de videojuegos más conocidos como Gamers. Esto da a entender que el mundo del entretenimiento se revolucionó totalmente y los seguidores aumentan constantemente en esta industria. Estos juegos los hacen totalmente adictos a los jóvenes, ya que invierten su tiempo, gastan sumas de dinero enormes para mejorar sus avatares que es la ropa dentro del juego, para que así puedan lucir un mayor estatus en los juegos. Recordando que todos los juegos más populares son en línea que es con internet.

Los Streamers mejores pagados. acorde a la revista Universo (2020). El mejor pagado es según el mundo Twitch es el Español Ibai Llanos con ingresos de uno como cuatro millones de dólares, con mil novecientas horas de transmisión y cien millones de visualizaciones todas las personas que siguen su contenido. Luego AuronPlay con uno como dos millones de dólares al año, El Rubius ochocientos mil dólares. Así es como la gente llega a aspirar hacer como ellos y sobre todo la juventud que quiere el facilismo y comodidad que tienen los Gamers y Streamers a nivel mundial. Los síntomas que pueden tener los jóvenes que presentan adicción a videojuegos son: aislamiento social, disminución en el rendimiento académico, pérdida de la noción de tiempo, dolores o

nauseas **articulares**, ira descontrolada. Así estos síntomas se pueden convertir en enfermedades de ansiedad o depresión.

Principales escuelas de intervención sistémica para el trabajo con familias que tienen hijos con adicción a los video juegos. Se tiene la terapia estructural, estratégica y la centrada en soluciones.

### **Terapia estructural**

Como lo trabajo Bueno (2021) la terapia estructural se basa en la retroalimentación y en como se producen los hechos o circunstancias que rodean a la familia para que pueda funcionar se tiene que usar todas las herramientas posibles para que puedan modificar el contexto de las personas para que así los roles y las jerarquías de la familia cambien, es decir pasar de un estado de morfostasis a un cambio de morfogénesis.

### **Escenificación**

Guizado (2021) menciona que esta tarea dada por el psicoterapeuta se le pide a que la familia dance frente al terapeuta, esto quiere decir que no solo cuenten y describan la situación familiar de como es o que actividades hacen, lo que se busca es que la familia interactúe como normalmente suele hacerlo en su vida diaria. Por eso es importante que el terapeuta pueda observar el mensaje verbal y no verbal de la familia, los roles la jerarquía. Este trabajo se realizó con pacientes con adicción a los videojuegos ya que no se sienten participes o involucrados en la familia, mas bien por el contrario creen subjetivamente que están excluidos y se refugian en los juegos para sentirse más cómodos. Lo importante al hacer esta estrategia es que la familia no aparente estar bien, sino que tienen que interactuar como de costumbre y todo ello favorece al psicoterapeuta para lograr analizar y detectar los patrones de conducta, roles y jerarquías de poder.

### **La pregunta del milagro**

San Miguel (2020) en esta técnica se formula de la siguiente manera, que pasaría que si al acostarte luego de un día agotador, duermes tranquilamente y al despertar ya no existe la adicción a los videojuegos, que crees que pasaría, quien crees que primero notaría el cambio, piensas que tú familia estaría más feliz o crees que estarían enojados, que cosas te gustaría hacer al iniciar el día. Para que se pueda ejecutar bien la técnica es necesario que el psicoterapeuta domine varias estrategias, que tenga mayores recursos, ya que como lo menciona Minuchin mientras mayor repertorio se tenga, será mucho más sencillo para el psicoterapeuta el llevar el proceso terapéutico con la familia.

### **Las preguntas de escala**

Como lo mencionan Betancor, Sánchez y Montesinos (2021), Esta estrategia sirve para medir con una calificación de 0 al 10 que tan grave es que consideran el problema. Acá cada miembro de la familia da una puntuación distinta o en algunas ocasiones parecida o igual. Con esto se logra detectar como perciben los problemas cada integrante del grupo familiar. En el caso de que el hijo presente conductas adictivas a los videojuegos los padres perciben que su hijo no socializa y no se comunica adecuadamente entre las reuniones familiares de tíos, primos, etc. Mientras que el hijo puede llegar a decir que no se siente escuchado en la familia y que solo se dedican a trabajar y no comparten tiempo juntos, es así que esta estrategia ofrece buenos resultados ya que cada miembro de la familia expresa sus emociones y pensamientos.

### **Terapia breve estratégica**

Flores (2020) menciona que este tipo de psicoterapia sirve para dar soluciones a problemas complejos, así como su modo de prevenir situaciones que puedan alterar al sistema familiar. Por ello analiza las alternativas de solución que fueron empleadas anteriormente pero que no dieron los resultados esperados y así es que se va modificando las estrategias de psicoterapia en beneficio del sistema familiar. Esta terapia no trata de buscar la causa de problema ya que considera que el pasado no puede modificarse, solo se pregunta del pasado para saber que estrategias no llegaron a funcionar. Lo que busca la psicoterapia es una ruptura en el círculo en la causa de la persistencia del problema. Tiene que trabajarse de forma breve ya que el joven que tiene problemas de adicción a los videojuegos se ve afectado por años y a pesar de que su familia trato de apoyarle no encuentra una solución adecuada, por ello el método de intervención y prevención tiene que ser de una forma sencilla y en corto tiempo, para que así pueda encontrar un alivio a un problema que tenia por años.

### **Centrada en soluciones**

La terapia familiar sistémica es un enfoque terapéutico así lo mencionan Betancor, Sánchez y Montesinos (2021), que tiene como objetivo abordar, intervenir y brindar tratamiento de la familia en su conjunto. Por ello se suele usar la terminología de terapia familiar y de pareja. Por ello es que interviene en los sistemas y subsistemas familiares, así tienen como principales expositores a la <sup>15</sup> escuela de Milán, escuela de Palo Alto, escuela Estructural, escuela Estratégica y la terapia centrada en Soluciones. Esta forma de psicoterapia breve sirve ya que se centra en el problema actual así que prevenir e intervenir los problemas que puedan presentarse en el sistema familiar son analizados por

el psicoterapeuta y se les deja tareas para que puedan trabajarlas en el hogar. Se observo que tiene buenos resultados en los trabajos con respecto a las adicciones a los videojuegos ya que no se observa solo a 1 miembro de la familia como un problema, sino que da a entender a cada miembro de la familia que son un sistema en conjunto que cada uno es importante y tiene que algo importante que aportar.

### **Funcionamiento familiar**

Olson (1985) menciona que uno de los principales aportes es el mejorar el funcionamiento familiar, aumentar <sup>12</sup> la comprensión y el apoyo emocional, el desarrollo de estrategias de afrontamiento y las habilidades de resolución de conflictos para así mejorar la dinámica familiar. Ya que como lo menciona Ludwing Von Bertalanffy porque considera que el organismo es un sistema abierto, en constante cambio con otros sistemas y por ello no se puede observar o analizar a un individuo únicamente sino observar a todo el sistema que lo rodea para realizar un cambio significativo. Uno de los padres de la terapia sistémica es John Bell. Pero uno de los más reconocidos fue Salvador Minuchin entre los años 1970 a 1979 aproximadamente con su aporte de la terapia estructural familiar desde el enfoque clínico con pacientes psiquiátricos que estaban con medicación bajo su cargo, fue así que iniciaron los juegos de roles o conocidos como Rol – Playing, donde se trabajaba en menos charla y más acción. Donde se orientaba <sup>17</sup> a la inclusión del contexto y la responsabilidad compartida por los miembros de la familia, este enfoque hizo analizar a todos los miembros de la familia que tenían cierto grado de responsabilidad por el problema que padecía su paciente, al ir cambiando los modelos familiares fue que entendían como podían apoyar para buscar una solución entre todos los miembros de la familia. Por ello es que Minuchin (1974), destaca que la familia no es algo estático, sino que se encuentra en constante movimiento, son diversos cambios que suceden en su interacción y una familia tiene sus propios ritmos de cómo solucionar sus problemas.

### **Análisis de subsistemas**

Minuchin (1974), emplea diversos recursos que le dieron buenos resultados trabajando con familiar muy problemáticas, las que se consideraban que ya no tenían solución, todo porque ya recibían el tratamiento farmacológico recomendado por los psiquiatras de la época y con los diversos psicoterapeutas de ese entonces. Fue por ello que la familia se daba por vencida ya que creían que no podrían salir de este problema y acabaron con todas las medidas de solución hasta participar y llevar el tratamiento con Minuchin. Por ello es que los recursos más usados se muestran a continuación los cuales son: analizar el

subsistema, subsistema marital o conyugal, subsistema paterno, subsistema fraterno. Luego las jerarquías que son los lugares o posiciones que ocupan cada miembro de la familia, las alianzas que se entiende por el grado de afinidad que tienen dos miembros de un sistema, las coaliciones es cuando una alianza se sitúa en oposición de otro miembro del sistema, los triángulos para que se encuentren estables necesitan de un tercero para controlar los conflictos. También los axiomas del modelo estructural en el que es imposible no comunicar, ya que hasta alguien que no dice o menciona algo brinda una comunicación no verbal de algo. Se establecen en el siguiente orden. <sup>11</sup> La presentación de la queja, las interacciones que mantienen el problema o el síntoma, los caminos para llegar al cambio, la exploración de pasado. También se emplea el papel del terapeuta en donde hace el proceso de cambio uno a cambio 2, es decir pasar de la morfostasis a la morfogénesis. Ya que un sistema se tiene que encontrar en un constante cambio.

### **Reencuadre**

Minuchin (1974), menciona que sus principales técnicas son las siguientes, pero se tiene que tener en cuenta el estilo y personalidad del terapeuta, ya que si es que no se siente bien desarrollando estas técnicas no lo podrá llevar a cabo efectivamente, por eso es necesario que el terapeuta conozca sus capacidades y saber adaptarse al ritmo de la familia. Por ello las principales técnicas son la coparticipación identificando si es cercana, intermedia o distante. Las técnicas de reencuadre como la escenificación improvisar en provocar interacciones o que sea algo espontaneo solucionando un problema ficticio o real. La intensidad que es la repetición de mensaje y resistencia a la presión familiar. Técnicas de reestructuración con el desequilibramiento que son las alianzas con <sup>7</sup> miembros de la familia, coalición vs miembros de la familia, así la complementariedad con los cuestionamientos del problema, cuestionamiento de control lineal, y el cuestionamiento de recordar los sucesos. Por último, las realidades con los símbolos universales, verdades familiares y consejo especializado.

### **Genograma**

Guillem y Damaris (2018), mencionan que el creador de genograma fue Bowen en 1978 y es una representación gráfica del árbol genealógico de al menos tres generación o dicho de otro modo un análisis trigeneracional, donde se analizan su estructura de mismo modo sus datos sociodemográficos y las relaciones que tienen entre ellos. De este modo no solo se realiza un análisis de los patrones familiares o antecedentes sino también en cómo se desenvuelven o desarrollan, con ello se plantean varias hipótesis hasta encontrar la más acertada. Para desarrollar este genograma anteriormente se hacía manualmente,

ahora con la evolución de las tecnologías se puede realizar con el GenoPro ya que es muy útil para realizar esta representación gráfica de la funcionalidad familiar. Así del mismo para averiguar la dinámica familiar si es funciona o disfuncional David Olson en el año 1985 crea su instrumento para medir el funcionamiento familiar el FACES IV. Con ello se logra saber en qué tipo de familia tiene cohesión y adaptabilidad adecuada.

### **III. MÉTODOS**

La metodología a emplearse fue una revisión teórica como lo menciona Hernández y Mendoza (2019), se encarga de emplear analizar las fuentes bibliográficas de diversos estudios de investigación, donde se analiza los estudios progresivos de un fenómeno en distintos aspectos observacionales. Es decir que se tendrán que analizar los diversos estudios que se encuentren a disposición, tanto cualitativo o cuantitativos para que así puedan enriquecer la investigación. P 527.

Para este estudio se analizó los diversos buscadores de investigación, dentro de los cuales se tiene a ElSevier de Scopus donde se encuentra la información por la revista indexada más influyente de los medios, Google académico, Redalyc, repositorios de Universidades que se encuentran asociados a revistas Indexadas tanto Nacional e Internacional, para ello se analizaron 15 artículos de Investigación los cuales constan de enfoques cualitativos y enfoques cuantitativos para así profundizar más en el tema.

#### Criterios de inclusión

Los artículos de investigación tienen que pertenecer a revistas indexadas los cuales cuentan con mucho valor científico para el propósito del presente estudio, también se analizaron estudios de enfoques cuantitativos y cualitativos.

#### Criterios de exclusión

Se excluyen los artículos de investigación que no pertenezcan a revistas indexadas o no tengan una asociación con ella y que carezca de la rigurosidad científica para el presente estudio.

#### **IV. Conclusiones teóricas**

Al explicar toda la bibliografía sistemática, cualitativa y cuantitativa de los estudios publicados en artículos científicos dan a notar de la importancia del juego familiar en cómo está distribuido el orden jerárquico y de la dinámica familiar, ya que cuando existe un distanciamiento o una dinámica familiar disfuncional los miembros del sistema no se desenvuelven adecuadamente, existen patrones rígidos, por ello es necesario que se implemente mayor interacción entre los miembros de la familia, para que así pueda surgir un cambio. Todo ello da a entender que si los vínculos familiares fueran mucho más fuertes, cooperativos, aptos a resolver problemas en conjunto. La adicción a los videojuegos disminuiría ya que se sentirían como miembros útiles dentro de sistema familiar.

Las estrategias que se tomaron más en cuenta fueron las de la terapia estructural de Minuchin, Las principales técnicas de intervención fueron la coparticipación, las técnicas de reencuadre, reestructuración y realidad. Todos estos componentes hacían que el proceso de cambio sea mucho más efectivo para diversos problemas. Algo que da a entender Minuchin es que influirá la personalidad del terapeuta y en cómo se puede adaptar a cada familia para brindar el tratamiento adecuado. Por ello es importante que se emplee diversas estrategias y no solo enfocarse en unas, sino aprovechar de todo lo que se tenga a disposición.

Los factores preventivos que surgen para evitar el problema de adicción a videojuegos o de otra índole es la participación de la familia en actividades lúdicas, saber diferenciar entre distraerse un momento jugando videojuegos o el hecho de perder la noción del tiempo jugando y es ahí donde surge el problema. Por ello mientras más apoyo se les brinde a los adolescentes, creando vínculos fuertes, cooperando, dando la importancia a sus necesidades emocionales de los adolescentes es que puede mejorar su estructura familiar.

# TURNTIN

## INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
2	<a href="http://www.lavanguardia.com">www.lavanguardia.com</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
5	<a href="http://repositorio.uss.edu.pe">repositorio.uss.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1%
8	<a href="http://worldwidescience.org">worldwidescience.org</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="http://e-catalog.nlb.by">e-catalog.nlb.by</a> Fuente de Internet	<1%

10	<a href="http://ebuah.uah.es">ebuah.uah.es</a> Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTONOMA DE PUEBLA BIBLIOTECA Trabajo del estudiante	<1 %
12	<a href="http://www.redpsi.com.ar">www.redpsi.com.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
13	<a href="http://cronicaglobal.elespanol.com">cronicaglobal.elespanol.com</a> Fuente de Internet	<1 %
14	<a href="http://repositorio.upeu.edu.pe:8080">repositorio.upeu.edu.pe:8080</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Infile Trabajo del estudiante	<1 %
17	<a href="http://repositorio.uti.edu.ec">repositorio.uti.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://www.ciberhabitat.com.mx">www.ciberhabitat.com.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad de Málaga - Tii Trabajo del estudiante	<1 %
20	<a href="http://tesis.pucp.edu.pe">tesis.pucp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://www.metacritic.com">www.metacritic.com</a>	

Fuente de Internet

<1 %

---

22 [repositorio.usmp.edu.pe](https://repositorio.usmp.edu.pe)  
Fuente de Internet

<1 %

---

23 [www.eluniversaledomex.mx](http://www.eluniversaledomex.mx)  
Fuente de Internet

<1 %

---

24 [www.hear-it.org](http://www.hear-it.org)  
Fuente de Internet

<1 %

---

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo