



Agosto 2019 - ISSN: 2254-7630

LA INFLUENCIA DEL VIDEO JUEGO FREE FIRE EN LA CONDUCTA DE LOS ADOLESCENTES

Autoras:

Chitupanta Chasipanta Jessica Alexandra

jchitupanta2909@utm.edu.ec

Estudiante de la Universidad Técnica de Manabí

Carrera de Psicología General

Quijije Benavides Jazmina Isabel

jquijije3252@utme.edu.ec

Estudiante de la Universidad Técnica de Manabí

Carrera de Psicología General

Vargas Coello Hypatia Magdalena

hvargas3516@utm.edu.ec

Estudiante de la Universidad Técnica de Manabí

Carrera de Psicología General

Tutor académico:

Mgtr. Gustavo Rafael Escobar Delgado

gustavoescobar_2006@hotmail.es

Docente en la Universidad Técnica de Manabí

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Chitupanta Chasipanta Jessica Alexandra, Quijije BenavidesJazmina Isabel, Vargas Coello Hypatia Magdalena y Gustavo Rafael Escobar Delgado (2019): "La influencia del video juego Free Fire en la conducta de los adolescentes", Revista Caribeña de Ciencias Sociales (agosto 2019). En línea

<https://www.eumed.net/rev/caribe/2019/08/influencia-video-juego.html>

RESUMEN

El presente trabajo muestra como en la actualidad se ve una gran evolución de ciertos videos juegos que pueden afectar la conducta tanto de manera positiva como negativa a los adolescentes; por lo que esta investigación busca describir cómo influye el video juego en línea Free Fire en la conducta de los adolescentes. Para el efecto se aplicó el enfoque cualitativo dado el necesario proceso de obtener información de primera; para ello la técnica que se utilizó fue la entrevista, a cuatro docentes de la Universidad Técnica de Manabí, de la carrera de Psicología. Los

expertos aclararon que los adolescentes buscan estos video juegos para desplegar la agresividad que llevan dentro, y que ciertas conductas inexplicables tienen su origen en el ámbito familiar. Entre las principales conclusiones, el Free Fire es un medio de entretenimiento para mayores de 16 años, además de esto los adolescentes pueden desarrollar más sus habilidades cognitivas si lo usa ocasionalmente, caso contrario el hecho que exageren horas dedicadas al video juego Free Fire provocaría un desbalance tanto en su vida cognitiva, emocional y física, por eso es importante el contexto familiar.

Palabras clave: Influencia video juegos-Free Fire-conducta-agresividad-adolescentes.

ABSTRACT

The present work shows how currently we see a great evolution of certain video games that can affect behavior both positively and negatively to adolescents, so this research search, to describe how it influences the online video game Free Fire on the behavior of teenagers. For this purpose, the qualitative approach is applied given the necessary process of obtaining first-class information; for this the technique that was used was the interview, to 4 teachers of the Technical University of Manabí, of the race of Psychology. The experts clarify that adolescent's look for these video games to display the aggressiveness that they have inside, and what inexplicable behaviors have their origin in the family environment. Among the main conclusions, the Free Fire is a means of entertainment for over 16 years, in addition to this adolescents can develop their cognitive skills more if you use it occasionally, Otherwise, the fact that they exaggerate hours devoted to the Free Fire video game would cause an imbalance in their cognitive, emotional and physical life, which is why the family context is important.

Keywords: Influence video games, Free Fire, behavior, aggressiveness, adolescents

INTRODUCCIÓN

La creación del primer videojuego data por la década de los 50 cuando eran programas básicos que los jóvenes de ese entonces los miraban más por curiosidad que por entretenimiento, en ese tiempo todo lo referente a la tecnología informática era completamente nuevo para todos y

significaba un mundo nuevo y desconocido que la mayoría no lograron visualizar los alcances y la influencia que tendría sobre el ser humano.

En la actualidad se observa con cierta perplejidad la gran evolución que han tenido los videojuegos, siendo hoy en día programas complejos en los cuales los participantes tienen que utilizar varios procesos mentales.

Aún no se sabe a ciencia cierta toda el predominio que la tecnología informática y por ende los videojuegos tienen sobre el ser humano, siendo su influencia en la conducta de los adolescentes una de los grandes interrogantes en esta investigación, sobresaliendo así el video juego Free Fire, quien fue producido por el desarrollador de juegos Garena y a diferencia de muchos otros juegos de temática de batalla, es exclusivo para móviles, la popularidad de este juego deriva a que está al alcance de cualquier persona que posee un Smartphone, desde su aparición ha sobresalido en éxitos, a raíz de esto personas que lo practican han optado ciertas conductas con respecto a este juego, tanto de manera positiva como negativa.

METODOLOGÍA

La metodología de la presente investigación fue de tipo cualitativa.

La investigación exigió la aplicación de los métodos analítico y sintético.

Se utilizó la entrevista a expertos en el área: Psi. Cl. Kelvin Ortiz, quien es catedrático en la Universidad Técnica de Manabí y Consultor en la Clínica de Rehabilitación de Adicciones de Portoviejo, quien trató un tema similar. También se les realizó entrevistas a otros docentes de la institución: Psi. Cl. Hernán Cedeño, Psi. Cl. Verónica Lazo y Psi. Cl. David Acosta.

DESARROLLO TEMÁTICO.

1. ¿Que son los videojuegos?

“Los videos juegos son la puerta de entrada de niños y jóvenes en las TIC. Mediante el video juego los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, las más importantes de las cuales son la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio. Por este motivo el video juego es en estos momentos un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías” (Simone y López, 2008, pag.160)

Los videojuegos son en la actualidad el inicio en la tecnología de la información y la comunicación, los primeros fueron creados en los años 50 y desde entonces han evolucionado hasta convertirse en una herramienta cotidiana, este fenómeno ha evidenciado que existen diferentes factores que pueden modificar la conducta por el aprendizaje que ha adquirido el jugador en los diferentes estímulos audiovisuales. Estos factores conductuales son de características tanto positivas como negativas y depende de las horas de la dedicación a jugar videojuegos.

Según estudios realizados: “El hallazgo más interesante es que, como preveían los investigadores, cierto tiempo semanal dedicado a los videojuegos es bueno. Los beneficios cognitivos y académicos aparecían cuando se le dedicaba apenas una o dos horas al juego. Pero **en los niños que dedicaban más de nueve horas, los investigadores observaron problemas** conductuales, falta de habilidades sociales y trastornos del sueño” (Jesus, 2016)

Si no se controla el tiempo de la manipulación de los videojuegos, este sí será un trastorno por adicción según la organización mundial de la salud. La OMS codificó el trastorno por uso de videojuegos como 6C51 en la clasificación internacional de enfermedades (CIE 11)

“El trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente ("juegos digitales" o "videojuegos"), que puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera de línea, y que se manifiesta por: 1. deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto); 2. incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y 3. continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas” (Organización Mundial de la Salud, 2019)

“Si bien normalmente se evidencia durante un período de al menos 12 meses, se podría efectuar antes un diagnóstico en los casos en que el deterioro es evidente, los esfuerzos para reducirlos han fallado y los síntomas son suficientemente severos” (Healy, 2018)

El videojuego “Free Fire” tiene restricción de edad; prohibido para personas menores de 16 años. Esto se debe a que los creadores del videojuego consideraron necesario que sus usuarios hayan desarrollado la suficiente inteligencia emocional y abstracta para diferenciar

sobre la vida real y la vida virtual, es decir, que haya evolucionado en la etapa de operaciones formales.

“La fase de las operaciones formales es la última de las etapas de desarrollo cognitivo propuestas por Piaget [...]Por tanto, a partir de este momento es posible “pensar sobre pensar”, hasta sus últimas consecuencias, y analizar y manipular deliberadamente esquemas de pensamiento, y también puede utilizarse el *razonamiento hipotético deductivo*”. (Bosch, 2016)

2. ASPECTOS POSITIVOS

2.1. Sociabilidad

Es evidente que esto fomente la interacción social tanto a nivel real como a nivel virtual. Desde una perspectiva virtual, “Free fire” es un videojuego online, en la cual se debe interactuar con hasta 50 jugadores con la que se debe compartir intereses y afinidades, conociendo las costumbres, ideales y hasta diferentes culturas. Se empieza a socializar en la vida real cuando se participa en torneos, donde además de seleccionar integrantes del equipo, se debe conocer a nuevas personas, además de formar planes, estrategias y formar nuevas habilidades con ellos. En definitiva, free fire fomenta la socialización con familiares, amigos y hasta formar nuevas amistades.

“Lo social está de moda y el sector de los videojuegos establece nuevas vías de escape para que los jugadores interactúen entre sí. La integración de redes sociales dentro de las consolas y la producción de videojuegos educativos ayudan a mejorar el rendimiento y el aprendizaje de los jóvenes” (García, 2017)

2.2. Trabajo en equipo

Con respecto a la trama del videojuego, es imprescindible el trabajo en equipo para ganar una partida. De esto dependerán las aptitudes, habilidades y destrezas correspondientes por parte de cada integrante del equipo para fomentar la comunicación, compromiso y la coordinación. Estas características que han evolucionado para el desenvolvimiento durante la jugabilidad no solo servirán para este, sino que también para factores importantes como la vida laboral.

2.3.Capacidad de superación

La superación refuerza la conducta. En el videojuego free fire se presentan varias dificultades en la cual debes superar todo obstáculo para resultar campeón. Este videojuego te da la capacidad de aumentar tus habilidades, además de aprender a superar la frustración de perder en una partida. Enseña que para ser campeón se tiene que practicar cada día y dar lo mejor en sí, como en toda competencia.

2.4.Elemento rehabilitador

Los videojuegos pueden servir también como elemento rehabilitador; ya que, estas nuevas tecnologías pueden ser aplicadas en el tratamiento de algunas alteraciones visuales como las ambliopías refractarias que mejoran cuando el ojo ambliope es obligado a trabajar (Muñoz, 2005).

3. ASPECTOS NEGATIVOS

Según los modelos de Brown y Cairns en 2004, existen 3 fases para la adicción de un videojuego que modifican la conducta los cuales son:

3.1.Compromiso

“El Usuario se siente interesado por el Mundo Virtual y desea prolongar su interacción con él. Las condiciones indispensables para que se pueda dar este estado son el acceso (access), definido por la preferencia del Usuario por ese tipo de Mundo Virtual concreto y su capacidad de desenvolverse dentro de él, y el esfuerzo (effort), es decir, la cantidad de tiempo, energía y atención que el Usuario invierte en aprender a dominar el manejo del Mundo Virtual. Esta primera etapa se diferencia de las posteriores en que no existe por parte del Usuario una implicación emocional con el Mundo Virtual, sólo un vago interés” (Alonso Martínez, 2017)

3.2.Absorción

“La segunda fase, previa a la ‘inmersión total’, es la fase de ‘absorción’ o estado de ‘máxima atención’. Vendrá determinada por la construcción del juego o por las emociones que el juego genere en el jugador. Elementos expresivos como los gráficos y el sonido, o narrativos como la trama, pueden llamar la atención del jugador y pueden conseguir afectar sus emociones.

Cuanto más atento y emocionado esté más inmerso se sentirá” (Armenteros & Fernández, 2010)

3.3. Inmersión total

“La inmersión total se refiere a alguien que usa la máquina para protegerse del mundo real. La inmersión parcial sucede cuando una persona puede manipular un ambiente de RV, pero no está escondido o encerrado en una máquina. Sin embargo, la realidad virtual no tiene que ser necesariamente una "inmersión total" para considerarse una verdadera simulación” (Bennett, 2017)

Una vez que el adolescente atreviese estas fases se da lo que es la:

3.4. Adicción

Se suele crear una dependencia a los videojuegos de manera tan potente que conlleva a que el usuario dedique una gran cantidad de horas, alterando la conducta. La adicción suele provocar episodios agresivos, la estimulación visual del videojuego suele causar una respuesta impulsiva que conlleva a la pérdida de noción del tiempo.

“Para que un comportamiento se convierta en una adicción interviene forzosamente al factor del placer, es decir, que la sustancia u objeto droga provoque esta sensación en su sistema dopaminérgico, lo que provoca un sentido de recompensa al utilizarlo y se considera un trastorno mental” (Flores, 2018)

Entre los aspectos negativos de la adicción esta crea una dependencia por los logros:

“Los logros se tratan de unos objetivos desbloqueables de los juegos, normalmente ajenos al desarrollo normal de la partida, que alargan mucho la vida del título. Obtenerlos todos en un juego no resulta fácil, pero nos podremos llenar de orgullo si lo conseguimos, **pues se mostrará en nuestro perfil público**” (Regueira, 2015)

Los logros crean un gran vicio en la jugabilidad. Los jugadores pueden pasar horas jugando ya no por diversión, sino por conseguir logros y conseguir una reputación virtual” asegurándolo

que es el mejor. Es normal que si el individuo se sienta útil quiera seguir manteniendo esa sensación de satisfacción y lucha por conseguirlo durante horas e incluso hasta días

“En los últimos años ha estallado un **fenómeno** imparable: el de los logros y trofeos. Muchos usuarios ya no dan por terminados los videojuegos cuando se acaba la campaña principal o cuando han completado todas las misiones disponibles, sino que deciden exprimirlo hasta la última gota **desbloqueando** todos y cada uno de los logros o trofeos (depende de en qué plataforma juegues) que esconda el título en cuestión” (Nathan, 2016)

Es curioso pensar que estos sistemas de logro en los videojuegos funcionan como una especie de condicionamiento para crear una adicción de recompensa, creando dependencia total emocional del usuario al videojuego

“En este sentido, si uno se para a pensar en el ciclo de recompensas de los juegos Free-to-play, uno se da cuenta que desde el inicio, sobre todo en los primeros minutos de juego, las recompensas son instantáneas comienza con gratificaciones instantáneas, pero poco a poco, se necesita más tiempo y más tiempo para llegar al siguiente nivel” (Martín, 2015)

3.5. Influencia negativa

Durante el periodo de jugabilidad, existen la expresión de insultos por parte de varios jugadores con los que se comparte momentos en el videojuego, además la violencia gráfica (no tan realista) en la que se debe herir a los adversarios como disparar o atropellar. Lo que sirve como mala influencia por incrementar pensamientos bélicos, sentimientos agresivos más los niveles bioquímicos que excitan por conductas dominantes por altas horas de jugabilidad.

“Los estudios de niños expuestos a la violencia han demostrado que ellos pueden: ponerse “inmunes” o insensibles al horror de la violencia, imitar la violencia que ellos ven y demostrar un comportamiento más agresivo debido a una mayor exposición a la violencia. Algunos niños aceptan la violencia como una forma de manejar los problemas” (Academia Americana de Psiquiatría Infantil y Adolescente, 2014)

3.6. Sedentarismo

Si el jugador se dedica a los videojuegos la mayor parte del día, entonces probablemente perderá los intereses de actividades sanas, como el realizar ejercicios y hasta descuidará la nutrición comiendo comida chatarra en vez de comida sana. Es natural, el jugar videojuegos no requiere ningún tipo de actividad física y esto hará perder el interés a estas actividades.

“El aumento de las conductas sedentarias en la sociedad actual representa uno de los principales problemas de salud del siglo XXI, agravado por el creciente uso e incorporación a la vida diaria de las nuevas tecnologías y un aumento del abandono de la práctica deportiva” (Castro Sánchez, Linares Manrique, Sanromán Mata, & Pérez Cortés, 2017)

Existen 2 factores que caracterizan a un juego como peligroso, mientras más calidad tengan estos factores aumentará la posibilidad de adicción, consumiendo un mayor tiempo de jugabilidad.

3.7. Inmersión

“Hoy en día la inmersión es lo que diferencia un buen videojuego en el que pierdes la noción del tiempo jugando, de uno que usas para matar el tiempo. En este artículo formativo **explicaremos los orígenes de la inmersión, cómo se produce y con qué se origina**, además de enumerar **algunos elementos que pueden potenciar este proceso** que los jugadores desean tanto” (Alloza & Costal, 2016)

Suele ser muy común que cuando la trama del videojuego mejora, el usuario empieza a concentrarse de manera más profunda ante los estímulos audiovisuales, muchas veces creando falsas sensaciones y hasta alucinaciones

“En realidad este dilema es entendible, los videojuegos evolucionan a un ritmo rápido con mejores gráficos, guiones y algunos proponen interactividad con el jugador moldeando la historia, pero imaginar poder adaptar todo el ajetreo de un asalto a tren montado en un caballo a todo galope” (Maceda, 2019)

3.8. El anexo social

“Es a través de la interacción de estos jugadores que se forma una comunidad virtual en torno al videojuego que, a su vez, se expande a los canales externos al videojuego, usados por los

miembros para organizarse y responder a motivaciones que ayudan a satisfacer necesidades no solo de ocio personal, sino también de carácter social, puesto que utilizan el juego para pasar el tiempo y conectar con amistades” (Martinez Ruíz, 2018)

Por motivos de organización, trabajo en equipo, coordinación y jerarquización social para los planes del videojuego, se necesita vinculaciones sociales, es prácticamente obligatorio ejercer relaciones sociales para poder jugar Free Fire

“Ahora, es imposible pensar en consolas respetables que no usen Internet para permitir que usuarios jueguen juntos en línea, conversen por medio de la plataforma digital de la consola y lleven las características de socialización a niveles impresionantes. Además, en esta generación de videojuegos se ha presentado un nuevo actor: juegos de móviles” (Solís Lericí, 2015)

4. RESULTADOS

El método realizado fue entrevistas ejecutado a expertos, se efectuaron en la Universidad Técnica de Manabí y fueron cuatro los psicólogos entrevistados para el artículo científico. Primero se empezó explicando el tema, objetivo de la investigación, datos del entrevistado, ejecución de las preguntas.

1.- ¿Cómo caracteriza la conducta en los adolescentes?

2.- En la actualidad ¿Qué factores influyen en la conducta de los adolescentes?

3.- ¿Cree usted que los video juegos pueden modificar la conducta, y si es así ¿De qué forma?

4.- ¿Conoce las características del video juego Free Fire?

5.- ¿Cree usted que el video juego Free Fire influye en la conducta de los adolescentes?

6.- ¿Qué características son las más notorias en la conducta de los adolescentes que presentan el trastorno de adicción de los videos juegos?

7.- ¿El video juego es la causa de los trastornos de adicción o un efecto?

8.- ¿En qué ámbito influye más el video juego Free Fire?

1. Entrevista a Hernán Cedeño, psicólogo clínico de la Universidad Técnica de Manabí, con 9 años de experiencia. En base al tema, el entrevistado no ha tenido casos con respecto a adicciones de video juegos o de cualquier índole sobre los video juegos, pero hablando de una forma general, piensa y cree que los adolescentes no son violentos por estos video juegos, desde su punto de vista opina que los adolescentes se inclinan por estos tipos de video juegos para desplegar esa agresividad que llevan por dentro, si no existieran esta clase de plataforma buscarían otras herramientas sociales, ya sea el futbol o cualquier deporte que libere su agresividad. Menciona que jugar en primera persona es distinto a jugar en tercera persona, cuando se refiere a esta primera persona es cuando el jugador se ve que este en dicho juego y este nivel de violencia posibilita una vía de acceso para desplegar la agresividad. Sin desviarse del tema, conoce las características del video juego free fire y menciona que como este hay muchos iguales, y este no es el que incida o provoque las conductas adictivas de ciertos adolescentes. Free fire tiene tanto ventajas como desventajas como la socialización entre los otro, potencializa las capacidades cognitivas de los sujetos etc. Aunque como ya se mencionó no tiene experiencia en tratar pacientes con problemas adictivos por video juegos, pero que a futuro será un problema muy común ya que esta generación ha crecido con la tecnología de la mano.
2. David Acosta, psicólogo clínico con 8 años de experiencia, él caracteriza la conducta como errática, sin un pensamiento lógico claro hablando de adolescentes, muy emotivo, claro dependiendo del sistema familiar, afirmando que los adolescentes están involucrados en unas crisis existenciales que conllevan cambios emocionales, físicos, etc. Los padres influyen más en su conducta ya que ellos pueden manejar y controlarla cuando han sabido forjarlos desde muy chicos, en la adolescencia ya es difícil controlar la conducta. Especifica que los video juegos modifican la conducta, citando dos eventos importantes en la psicología que habla acerca de la influencia de recursos externos en los adolescentes, uno es el efecto heder, una novela que cuenta la historia de un chico que tiene unas particularidades amorosas que al final recurre al suicidio, en ese tiempo muchos adolescentes se identificaron con esta novela y llegaron a suicidarse, haciendo

entender que el medio puede influenciar. Otra obra es “Domingo triste” que trata de un cantautor que saca una música que se denomina canción húngara del suicidio, ya que apenas salió hubo también suicidios. Centrándose en el tema base, sostiene que el free fire es violento y que claro puede influenciar, de una manera más negativa la conducta de los chicos, conoce las características del free fire, ya que juega recurrentemente este tipo de juegos. Comenta que, aunque actualmente no haya atendido a pacientes con dicha condición, afirma que los trastornos de adicción a video juegos tienen un proceso de estudio que aún es continuo, y aunque ya esté incluido en el manual de diagnóstico de enfermedades mentales aún existe seguimiento de esta condición. Los adolescentes se condicionan a este tipo de juego. Ya que la estructura del juego lo ha impuesto así, mediante la modalidad de niveles y recompensas que tienes que alcanzar para lograr tus objetivos, logrando lo que es denominado el Síndrome de abstinencia. Esto sucede cuando los chicos ya se ven demasiado influenciados por dicho juego que dependen de él. Finalmente aclara que la influencia es notoria en todos los contextos, en todos los ámbitos se refleja cómo afecta a los adolescentes.

3. Verónica Lazo, psicóloga clínica de la Universidad Técnica de Manabí. Empezó hablando de las afinidades hacia grupos etarios, similares relacionándolos a edades, compartan cosas iguales a sus grupos, y por ello se identifican, formando así mafias con la finalidad de sentirse seguros al grupo de pertenencia. Cuando los chicos están solos no se siente del mismo modo que cuando están en grupos, esto los hacen optar al aislamiento para que no invadan su privacidad, adoptando conductas desafiantes hacia sus padres, ya que creen tener la razón. La tecnología es una escapatoria de la realidad, ya que de este modo se sienten seguros en su grupo, es como en las redes sociales finges estar de otro estado de ánimo. Además de ellos los adolescentes están invadidos hormonalmente de sustancia que provocan manifestaciones agresividad haciendo que su conducta cambie continuamente, refiriéndose a los agresivos activos y agresivos pasivos. Hay varios factores que influyen, la forma de comprensión de la familia es una de ellas ya que los padres deben entender que el niño ya dejó de ser un niño y paso a ser tu hijo adolescente, la adolescencia es una etapa que tiene manifestaciones, no es una transición y esto deben estar consciente los padres. Se ve

la influencia de como la familia está conformada, los medios, la religión, la forma de educar, etc. Los videos juegos si pueden modificar la conducta, ya que quitarles algo de lo que ya están empapados, les repercute en forma de aislamiento, se auto agreden, conllevan problemas de depresión. Afirma que el juego absorbe tiempo ya que el jugador pasa por fases, en donde se condiciona y te recompensan dando la necesidad de seguir y volviéndose adictivo. Tiene componente de agresividad, ya que el sujeto no es tan maduro, aun recién aprendiendo, no tiene su capacidad de reflexionar muy clara. El free fire puede influir en la conducta de adolescentes, ellos pierden la capacidad de relación, descuido personal, aislamiento, centrándose en estas actividades irrelevantes, ya que se ubican como cualquier problema dependiente, por el hecho de no estar consciente. Es además en su opinión causa y efecto porque necesita un pre disponente, un antecedente, ya sea esta una consecuencia por falta de comunicación, o una escapatoria del chico, hay múltiples causas y múltiples efectos. El free fire puede influir en todas las áreas, se nota en primera instancia a nivel familiar, después ya se ve como está repercutiendo en el ámbito académico y social.

4. Kelvin Ortiz, psicólogo clínico de la Universidad Técnica de Manabí, él caracteriza la conducta en los adolescentes como algo que puede variar de acuerdo a los contenidos funcionales y dependiendo de factores que ellos puedan tener, donde se determina la parte familiar, la conducta también depende si el adolescente ha tenido o no complicaciones en su desarrollo, carencias, como esta su estado emocional en el entorno familiar etc. Hay chicos que tienen una conducta agresiva dependiendo de la construcción familiar, también a nivel cultural se ve esto, ya que el adolescente desea experimentar, se encuentra en la búsqueda de su personalidad. El sistema social es otro factor donde el adolescente se desenvuelve, esto predomina en su conducta, el medio donde se desenvuelve afecta su estado emocional. Considera que los video juegos modifican la conducta de los adolescentes ya que inconscientemente lo trasforma, en la actualidad se notan niños agresivos, niños introvertidos, que se enfocan en relaciones virtuales, modificando su conducta, pero no todo de mal manera, también puede hacer que el adolescente adquiera habilidades tecnológicas. El free Fire es interactivo en donde muchos chicos se centran tanto en el juego que, pierden la noción

del tiempo, su capacidad neuronal disminuye a medida que se van introduciéndose por que están en el celular, estos aparatos poseen mucha radiación ocasionándoles enfermedades. Mencionó que tuvo un caso respecto al tema de estudio, donde notó varias características en este paciente, fueron los movimientos involuntarios de su cabeza, como una especie de tic, le causó un desbalance en la parte social, disminución en la parte afectiva, llevándole a la conclusión de que estar mucho tiempo en el teléfono le provocó alteración a nivel del sistema nervioso, recurriendo quitándole dicho artefacto. Para finalizar mencionó que el video juego es un efecto, ya que la problemática en sí es a nivel familiar, puesto que, al no tener actividades, este se convierte en su único medio, fuera lo contrario si se centrara en otro tipo de distracciones, aunque no necesariamente el video juego sea el efecto en sí, solo es el vínculo para que el niño desencadene un problema, siendo el verdadero problema el contexto familiar.

5. ANÁLISIS

Dentro de la entrevista semiestructurada empleada a los expertos, se realizó el siguiente análisis:

Los expertos coinciden que la conducta de los adolescentes es una etapa de cambios físicos y emocionales que se caracterizan por pensamientos ilógicos, emotivos e involucrados en una crisis existencial. Los adolescentes deben tener un buen entorno familiar que pueda orientar su vida afectiva, procurando un sostenido desarrollo emocional, ya que como se ve en la actualidad, hay diversos factores sociales, culturales que influyen en los adolescentes entre ellos la televisión, la música, internet entre otros, cuyo contenido llega directa o indirectamente al sistema psíquico.

En la entrevista hubo dos opiniones diferentes; la primera indica que los adolescentes buscan video juegos para desplegar la agresividad que llevan dentro; mientras que la otra opinión señala que el video juego al ser utilizado con frecuencia modifica no sólo la conducta sino también el sistema neurológico, pues producen sustancias químicas asociadas con la inhibición o euforia. Además, indicaron que sí lo conocían e incluso alguno de ellos lo practicaban.

Para los expertos, muchos de los video juegos, puede conllevar a una adicción si se vuelve una dependencia. Considerando que el Psicólogo Kelvin Ortíz fue el único que hizo referencia que había tenido un caso específico de trastorno de adicción de los video juegos, indicó que la conducta se modifica ya que inconscientemente lo transforma, en la actualidad nota niños agresivos, niños introvertidos, que se enfocan en relaciones virtuales.

Finalmente, en la mayoría de las opiniones de los expertos coinciden que ciertas adicciones a video juegos es un efecto de problemas ya existentes en el contexto familiar con ambientes problemáticos.

6. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

De las entrevistas realizadas se puede verificar que la opinión de los expertos es casi homogénea con respecto a las características de los adolescentes y que los mismos son afectados por diversos factores que influyen en la conducta de ellos, siendo los adolescentes con un entorno familiar inestable los más afectados.

La divergencia existe en la forma en que los videos juegos influyen en la conducta, siendo para unos es una forma de desplegar la conducta agresiva que ya forma parte de ellos y para otros expertos el video juego interviene en la conducta de los adolescentes.

Otro punto de discusión fue si la adicción a los videos juegos son la causa o consecuencia, siendo la principal opinión que es la consecuencia de un contexto familiar inestable.

7. CONCLUSIONES

En la investigación realizada, se puede llegar al consenso de que todo parte de la problemática familiar, un adolescente que carece de la atención de los padres es más propenso a sumergirse en el hábito de los video-juegos en este caso el "Free Fire".

Teniendo en cuenta que el free fire es un medio de entretenimiento, y que los adolescentes que puedan hacer uso de este video juego deben haber pasado satisfactoriamente, por todas las etapas de desarrollo cognitivo de Piaget, y sobre todo tener una edad de 16 años en adelante.

El video juego Free Fire esta funcionalmente ligado al desarrollo cognitivo; no obstante, se requiere la sistemática orientación y acompañamiento familiar; pues, hay que tener presente

que la actividad afectiva también interviene y, es cuando eventualmente pueden surgir pensamientos y conductas adictivas que perturbarían el desarrollo de la personalidad en general.

La cognición es vital en el proceso de aprehensión de la realidad y en el desarrollo y funciones de órganos vitales, como la visión, por ejemplos. En tal sentido, el video juego Free Fire, como recurso didáctico, se convierte en una estrategia apropiada que favorece el aprendizaje y desarrollo de habilidades intra e interpersonales.

El contexto familiar está asociado a la disciplina y educación de los niños y adolescentes, por lo que representa el escenario socio-formativo idóneo para el desarrollo equilibrado de las funciones cognitivas y de la conducta.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

Academia Americana de Psiquiatría Infantil y Adolescente. (2014). *Academia Americana de Psiquiatría Infantil y Adolescente*. Obtenido de Familias y jóvenes: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/Facts_for_Families_Pages/Spanish/Los_Ninos_y_los_Juegos_de_Video_Jugando_con_la_Violencia_91.aspx

Alloza, S., & Costal, M. (13 de Mayo de 2016). *Asociación de estudiantes de videojuegos*. Obtenido de Asociación de estudiantes de videojuegos: <https://aev.org.es/author/psycogaming/>

Alonso Martínez, D. (19 de abril de 2017). *Cuadernos de Información y Comunicación*. Obtenido de Inmersión, Interfaz y Objetos Liminares: <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/55971/50704>

Armenteros, M., & Fernández, M. (14 de Octubre de 2010). *Universidad Carlos III-Madrid*. Obtenido de Inmersión, presencia y flow: [http://fresno.ulima.edu.pe/sf/sf_bdfde.nsf/OtrosWeb/CONT19InmerPresencia/\\$file/09-contratexto19-ARMENTEROS.pdf](http://fresno.ulima.edu.pe/sf/sf_bdfde.nsf/OtrosWeb/CONT19InmerPresencia/$file/09-contratexto19-ARMENTEROS.pdf)

- Bennett, W. (20 de Noviembre de 2017). *Ehow*. Obtenido de Ventajas y desventajas de la realidad virtual: <https://www.sabermas.umich.mx/archivo/tecnologia/93-numero-1250/186-ventajas-y-desventajas-de-la-realidad-virtual.html>
- Bosch, P. (15 de Abril de 2016). *Pereboschcoach*. Obtenido de Inteligencia emocional: <https://pereboschcoach.wordpress.com/tag/inteligencia-emocional/>
- Castro Sánchez, M., Linares Manrique, M., Sanromán Mata, S., & Pérez Cortés, A. (2017). *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*. Obtenido de Análisis de los comportamientos sedentarios, práctica de actividad física y uso de videojuegos en adolescentes: <http://revistas.udc.es/index.php/SPORTIS/article/view/sportis.2017.3.2.1746>
- Flores, R. (26 de Junio de 2018). *El médico interactivo*. Obtenido de La adicción a los videojuegos ya se considera un trastorno mental: <http://elmedicointeractivo.com/la-adiccion-los-videojuegos-ya-se-considera-un-trastorno-mental/>
- García, E. (01 de Junio de 2017). *Meristation*. Obtenido de Los videojuegos, un apoyo para la socialización y el aprendizaje: https://as.com/meristation/2009/06/24/noticias/1245832200_079699.html
- Healy, M. (19 de Junio de 2018). *Los Angeles Times*. Obtenido de La Organización Mundial de la Salud afirma que la adicción a los videojuegos es una enfermedad; los psiquiatras de EE.UU. no concuerdan: <https://www.latimes.com/espanol/vidayestilo/la-es-la-organizacion-mundial-de-la-salud-afirma-que-la-adiccion-a-los-videojuegos-es-una-enfermedad-los-p-20180619-story.html>
- Jesus, P. (27 de Julio de 2016). Obtenido de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/ana.24745>
- Maceda, I. (27 de Febrero de 2019). *Tribunal noticias*. Obtenido de La realidad virtual en los videojuegos ¿Una inmersión aún limitada?: <https://tribunanoticias.mx/2019/02/27/la-realidad-virtual-en-los-videojuegos-una-inmersion-aun-limitada/>

Martín, A. (23 de Abril de 2015). *Hipertextual*. Obtenido de hipertextua:
<https://hipertextual.com/2015/04/videojuegos-caja-skinner>

Martinez Ruíz, A. (Noviembre de 2018). *PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ*.
Obtenido de El videojuego online multijugador como medio de comunicación:
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/13316/MARTINEZ_RUIZ_EL_VIDEOJUEGO_ONLINE_MULTIJUGADOR_COMO_MEDIO_DE_COMUNICACION_Y_SOCIALIZACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Muñoz, F. (2005). *Impacto de las pantallas, televisión, ordenador y videojuegos*. Pediatr Integral
.obtenido de: HYPERLINK

"http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/Impacto_television_MU%C3%91OZ_GARCIA.pdf"

http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/Impacto_television_MU%C3%91OZ_GARCIA.pdf

Nathan, G. (27 de Junio de 2016). *Kotalu.com*. Obtenido de <https://kotaku.com/achievement-spam-games-are-causing-controversy-on-steam-1796528445>

Organización Mundial de la Salud. (Abril de 2019). *Organización Mundial de la Salud*. Obtenido de CIE-11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad: <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>

Regueira, M. (07 de Abril de 2015). *Xombit*. Obtenido de Logros y trofeos en videojuegos, una idea no siempre positiva: <https://xombit.com/2013/09/logros-trofeos-obligatorios>

Simone, L. y López, C. (2008). *Breve historia de los videos juegos*. Barcelona, España. Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social. Obtenido de: HYPERLINK

"<https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>"

<https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>

Solís Lericí, A. (07 de Noviembre de 2015). *La nación*. Obtenido de El videojuego como herramienta social: <https://www.nacion.com/viva/farandula/el-videojuego-como-herramienta-social/6VXIE254RJA3AJIYCRF3W6JM4/story/>

