



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
ESCUELA SUPERIOR DE ACTOPAN
LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

TESIS
ESTEREOTIPOS DE GÉNERO EN LAS
FAMILIAS DE MUJERES ADOLESCENTES
QUE USAN LOS VIDEOJUEGOS

Para obtener el título de
Licenciada en Psicología

PRESENTA

Yazmin Cano García

Director(a)

Dra. Rosa María Huerta Mata

Comité tutorial

Dra. Ivonne Hernández Moctezuma

Dra. Nancy Ivette López Granados

Dra. Rosa María Huerta Mata

Lic. Ivonne Cruz López

Actopan, Hgo., México., febrero 2026



Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
Escuela Superior de Actopan
Campus Actopan

ESAC/859/2025

Mtra. Ojuki del Rocío Islas Maldonado
Directora de Administración Escolar
Presente

Manifiesto a Usted, que se autoriza la impresión formal del trabajo de investigación que bajo la dirección de la Dra. Rosa María Huerta Mata, presenta la pasante en Psicología: Yazmin Cano García, en la modalidad de Tesis, cuyo título es: "Estereotipos de género en las familias de mujeres adolescentes que usan los videojuegos"; ya que reúne los requisitos del decoro académico a que obligan los reglamentos en vigor para ser discutidos por los miembros del jurado.

Miembro del jurado	Función	Firma de aceptación del trabajo para su impresión formal.
Dra. Ivonne Hernández Moctezuma	Presidente	
Dra. Nancy Ivette López Granados	Secretario	
Dra. Rosa María Huerta Mata	Primer Vocal	
Lic. Ivonne Cruz López	Suplente	

Atentamente
"Amor, Orden y Progreso"
Actopan, Hidalgo; a 02 de diciembre de 2025

Mtro. Daniel Alberto Sánchez Cabrera
Director

c.c.p. archivo.

Carretera México-Laredo Km. 120.5, Comunidad
Daxthá, Prolongación Abasolo S/N, Actopan, Hidalgo,
México C.P. 42500
Teléfono: 771 7172000 Ext. 50101 y 50102
esc_sup_actopan@uaeh.edu.mx

"Amor, Orden y Progreso"



2025



uaeh.edu.mx

ÍNDICE

RESUMEN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
1.1 Planteamiento del problema.....	2
1.2 Preguntas de investigación.....	7
1.2.1 Pregunta general.....	7
1.2.2 Preguntas específicas.....	7
1.3 Objetivos.....	7
1.3.1 Objetivo general.....	7
1.3.2 Objetivos específicos	8
1.4 Supuesto de investigación.....	8
1.5 Justificación	8
1.6 Marco contextual.....	11
CAPÍTULO II.....	14
MARCO TEÓRICO.....	14
2.1 Teoría sociología del ocio	14
2.2 Características de los videojuegos.....	15
2.3 Tipos de videojuegos	16
2.4 Funciones del videojuego	16
2.5 Los videojuegos más jugados por las mujeres adolescentes en México	18
2.6 Razones por los cuales los adolescentes juegan videojuegos	18
2.7 Teoría de estereotipo de género	19
2.8 División sexual del trabajo espacio público y privado	21
2.9 Espacio público y privado relacionado a los videojuegos	24
3.0 La familia como sistema	25
3.1 Conflictos entre padres e hijos(as)	27
3.2 Normas en el sistema familiar	29
CAPÍTULO III	33
METODOLOGÍA.....	33
3.1 Diseño de investigación	33
3.2 Población.....	33
3.3 Proceso de selección de la muestra	34
3.3.1 Criterios de inclusión	35

3.3.2 Criterios de exclusión.....	36
3.4 Características de la población	37
3.5 Concepto central de análisis.....	38
3.6 Instrumento de investigación	39
3.6.1 Datos sociodemográficos	39
3.6.2 Entrevista.....	39
3.7 Validación de instrumentos por expertos.....	41
3.8 Procedimiento	41
3.9 Aspectos éticos.....	42
CAPÍTULO IV	45
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	45
4.1 Los hombres ingresan a las jóvenes a jugar videojuegos.....	45
4.2 Razones por las que las adolescentes juegan videojuegos.....	49
4.3 El juego como medio para competir.....	53
4.4 Causas del conflicto entre padres e hijas adolescentes por los videojuegos.....	56
4.5 El conflicto entre padres e hijas por el tiempo de juego.....	58
4.6 Negocian su ingreso al espacio virtual	63
CAPÍTULO V	67
CONCLUSIONES	67
REFERENCIAS	72
ANEXO I.....	85
Encuesta sociodemográfica.....	85
ANEXO II.....	87
Instrumento: Guía de entrevista	87
ANEXO III	91
Consentimiento informado	91
ANEXO IV	93
Tabla de fundamentación.....	93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Características de la población.....	37
Tabla 2 Definición de concepto central	38
Tabla 3 Concepto, dimensión y categorías del instrumento de investigación.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa Francisco I. Madero, Hidalgo, México.....13

Figura 2 Tipos De Límites31

DEDICATORIA

“Su apoyo incondicional ha sido el motor de este logro” a mis padres Pragedis García Orozco e Isidro Cano Cruz con todo mi amor y gratitud. Este logro es una demostración de su enorme amor y compromiso. Por las enseñanzas de vida que me han enseñado, su dedicación y esfuerzo constante para poder llegar a este momento. Es por ello que esta tesis se la dedico por la constante admiración que siento por ustedes.

De igual manera a quienes fueron mi apoyo incondicional y mi mayor fuente de motivación durante este camino. Gracias por creer en mí cuando las fuerzas flaqueaban, por impulsarme a seguir adelante aun en los momentos más difíciles y por recordarme siempre que los sueños se alcanzan con esfuerzo y perseverancia. Su confianza, cariño y palabras de aliento fueron fundamentales para no rendirme y llegar hasta este logro.

AGRADECIMIENTOS

Estoy muy agradecido con la Dra. Rosa María Huerta, mi directora de tesis, gracias por ser un mentor excepcional que través de su conocimiento, paciencia y apoyo que me ha guiado satisfactoriamente para este proceso. Agradezco a mis amigas: Perla Córdova Patricio, Aislinn Villeda Hernández y Brenda Montiel Salazar quienes han sido parte de este este proceso, quien me han motivado constantemente y han estado en este proceso.

De igual manera quiero agradecer a Laura Cruz Reyes, por motivarme a luchar por mis sueños y por su apoyo incondicional.

Finalmente, agradezco a la Mtra. Ivonne Hernández Moctezuma, a la Dra. Nancy Ivette López Granados y la Mtra. Ivonne Cruz quienes aportaron en esta investigación, y por sus valiosos comentarios enriquecieron esta investigación. Del mismo modo quiero agradecer a los profesores y profesoras de la Escuela Superior de Actopan que me formaron a través de sus conocimientos.

RESUMEN

En las familias de las jóvenes que juegan videojuegos predominan estereotipos de género que limitan su interacción en el espacio virtual lo que tiene relación con los conflictos entre padres e hijas por el juego, así como, las normas que se establecen de padres a hijas. El objetivo general de esta investigación es analizar los estereotipos de género en las familias de mujeres adolescentes que usan los videojuegos.

Este es un estudio de corte cualitativo, fenomenológico, de alcance descriptivo, transversal. La recolección de datos se realizó por medio de la técnica de la entrevista a profundidad a cinco adolescentes de 13-15 años, de la cabecera del municipio de Francisco I. Madero. Se encontró que los hombres de sus familias son quienes ingresan a las jóvenes a jugar videojuegos, les ayudan a descargar sus videojuegos, por lo tanto, pueden participar en el espacio virtual en condiciones de igualdad y les permiten formar parte del espacio público.

Las mujeres adolescentes rompen el estereotipo de género porque tienen interés para competir en el videojuego. Las razones por las que ellas juegan videojuego son: para poder socializar, evitar el aburrimiento, fantasear y centrar su atención en figuras. Además, las mujeres adolescentes no presentan con una confrontación abierta con sus padres, por jugar videojuegos: ya que ellas despliegan estrategias para evitar el conflicto. Por otro lado, las mamás de las adolescentes son las que les llaman la atención por el tiempo en el juego, mientras que los papás participan en quitarles el celular.

CAPÍTULO I

1.1 Planteamiento del problema

La adolescencia es una etapa en donde se encuentra una mayor exposición a riesgos, ya que el contexto social puede tener una influencia determinante (Rodríguez y García, 2021). Actualmente para muchos adolescentes el videojuego es una forma de entretenimiento o una forma de evadir su realidad. Además, el videojuego es cualquier interacción en línea que tiene una serie de características que le atribuyen un componente obsesivo, ya que la facilidad de acceso es a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas que hacen posible que las personas puedan estar conectadas y jugar durante periodos extensos. El uso inadecuado de estos videojuegos ocasiona que el adolescente deje a un lado sus prioridades como el estudio o sus actividades cotidianas (Rodríguez y García, 2021).

Sin embargo, Rodríguez y García (2021) mencionan que jugar videojuegos durante periodos extensos ha aumentado de manera exponencial, donde se destacó que la edad media de inicio es entre los 10 y 19 años. La mayoría de los adolescentes pierden el control sobre el videojuego lo que puede tener impacto negativo como una adicción o problemas en las relaciones familiares.

Por otro lado, Pérez y Villalobos (2009) definen las relaciones conflictivas como un acto de discusión dentro de la dinámica familiar que se deriva de situaciones de la vida familiar como: horarios, modas. Por su parte, Rodríguez et al. (2006) señalan que en la etapa de la adolescencia es cuando se manifiesta un mayor grado de conflictividad entre los hijos y los padres, ya que esta etapa se considera de ruptura, de enfrentamientos y se ha asociado a cambios en los comportamientos en los adolescentes.

El uso inadecuado de los videojuegos se asocia con las relaciones del entorno familiar, de forma más concreta se ha notado que a los adolescentes no les permite desarrollar importantes habilidades sociales y tener interacciones significativas con sus familiares, por lo que afecta a la socialización ya que no desarrollan un sentido de pertenencia (Moncada y Chacón, 2012).

Con respecto a Muñoz (2019) aproximadamente el 43% de los jugadores eran mujeres, y actualmente la cifra ha aumentado de forma gradual, lo que ha conllevado en la participación de gaming que se refiere en la participación del juego en diferentes plataformas, pero principalmente en dispositivos móviles.

Además, la población femenina supera por un gran margen a los hombres en juegos de estrategia y puzzles; mientras que los hombres prefieren los videojuegos de acción, carreras y batallas (Forbes, 2020). De acuerdo a varias encuestas en países como India, las mujeres (78%) dedican más tiempo que los hombres (72%) principalmente a jugar a videojuegos gratuitos (CyberMedia Research, 2019).

De acuerdo con un estudio de Zabaleta (2019) se concluyó que en América Latina el 90% de las mujeres adolescentes encuestadas consideran que los videojuegos son una forma de pasatiempo preferido por los adolescentes.

Un estudio de Camarillo (2023), destaca que Costa Rica ocupa el quinto lugar en el ranking mundial de los países con más mujeres que juegan videojuegos en Latinoamérica. Por su parte el 59% de los usuarios juegan videojuegos a través del smartphone ya que es el principal dispositivo donde más juegan y los rangos de las edades de los usuarios entre 12 y 17 años, donde se representa el 14.80% en población en mujeres

y el 14,40% en hombres adolescentes. Por lo tanto, las mujeres utilizan más el celular para jugar videojuegos.

De acuerdo con Wired (2023). México y Brasil son los principales mercados en videojuegos en América Latina, situándose en la posición 12 y 13 a nivel mundial, respectivamente. Por otro lado, 7 de cada 10 latinoamericanos considera que los videojuegos son el mejor formato de entretenimiento, dejando de lado las redes sociales y streaming, ya que el videojuego se puede transmitir directamente en diferentes plataformas.

Por su parte, el Instituto Federal de Telecomunicaciones (2022) menciona sobre el usuario gamer: el 74.2% dijeron jugar videojuegos, de las cuales 49% son varones y 50.3% son mujeres. Esto muestra que las mujeres representan una parte significativa de los jugadores en México.

Por otro lado, Palacios (2021) menciona que la industria de los videojuegos en México subió de nivel en la última década, actualmente 6 de cada 10 mexicanos son gamers.

De igual manera el Instituto Federal de Telecomunicaciones (2022) mencionan que los principales dispositivos utilizados para jugar videojuegos son el teléfono móvil (60.8%), seguido por las consolas utilizados para sus videojuegos (44.1%).

Con respecto, a la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales del Instituto Federal de Telecomunicaciones (2022), en el caso de niñas, niños y adolescentes el 54% dijo jugar videojuegos, dedicándole en un tiempo de 2 a 4 horas al día aproximadamente, usando el celular como principal dispositivo. De todos las niñas,

niños y adolescentes encuestados, el 54%, juega en línea y el 84% dijeron que juegan o interactúan con otras personas en línea.

Por otro lado, en el estado de Hidalgo, hasta el momento de la realización de esta investigación se identifican algunos estudios relacionados con el uso de los videojuegos (Martínez, 2020; Jaramillo, 2025). Sin embargo, a nivel local en el municipio de Francisco I. Madero no se cuenta con estadísticas oficiales sobre el tema, lo que evidencia un campo de estudio aún amplio y poco explorado.

Por lo tanto, se propone un estudio de corte cualitativo, ya que prevalecen los estudios cuantitativos (López, 2003; Masanet, 2020; Olay, 2011; Treviño y Cobos, 2024). El siguiente estudio es diferente de las otras investigaciones principalmente en la población; ya que en investigaciones anteriores prevalece la población en hombres adolescentes provenientes en contextos urbanos y los dispositivos más utilizados para poder jugar videojuegos, por ellos se centran principalmente en las consolas, pc o laptop. Se propone un estudio de corte cualitativo, con mujeres adolescentes proveniente de una zona semirrural que utilizan el celular para jugar videojuegos.

En función de lo anterior, se indagó sobre el uso de los videojuegos principalmente en adolescentes del municipio de Francisco I. Madero, Hidalgo. La elección de este contexto se debe a que, según investigaciones previas, la mayoría de los estudios sobre el uso de videojuegos se ha realizado en poblaciones urbanas. En contraste, la población de este municipio es semirrural, lo que permite diferenciar este trabajo de investigaciones anteriores. Además, una situación particular que se consideró para seleccionar a la población de este estudio es que, en el municipio de Francisco I. Madero, Hidalgo, el 84% de las viviendas cuenta con celular, el 38.8% con internet. En contraste, el 48.2% de la

población se encuentra en condiciones de pobreza. El 4.2% en condiciones de pobreza extrema (Gobierno del Estado de Hidalgo, 2025). De modo que, en condiciones predominantemente de pobreza, el acceso a internet y el celular se convierten en elementos que forman parte de la vivienda promedio, lo que posiblemente configure dinámicas familiares entre padres e hijas.

El concepto central de análisis son los estereotipos de género en las familias de mujeres adolescentes que usan videojuegos y su vinculación con dos elementos del sistema familiar: las normas y el conflicto. La importancia de este vínculo reside en lo siguiente; dentro del uso de los videojuegos las participantes se pueden enfrentar a diversas situaciones en la dinámica familia que pueden afectar principalmente el control que ejercen los padres hacia sus hijas desde las normas y roles lo que da cuenta de la forma en que estas jóvenes se insertan en el espacio virtual. Además, los resultados permitirán sugerir estrategias que ayuden a mantener un uso adecuado de los videojuegos y así poder generar modelos de intervención para las familias.

Para ello, a través de un estudio de corte cualitativo, fenomenológico, descriptivo y transversal, se realizaron entrevista semiestructurada en profundidad en septiembre 2024.

1.2 Preguntas de investigación

1.2.1 Pregunta general

¿Qué tipos de estereotipos de género se presentan en las familias hacia las mujeres adolescentes por el uso de los videojuegos?

1.2.2 Preguntas específicas

1. ¿Cuáles son las razones por las que las adolescentes juegan videojuegos?
2. ¿Qué tipo de conflictos se presentan entre padres e hijas adolescentes ante el uso de los videojuegos?
3. ¿Qué tipo de normas se establecen entre los padres y las hijas en relación con la actividad del videojuego?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Analizar los estereotipos de género en las familias de mujeres adolescentes que usan los videojuegos.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Identificar las razones por las cuales las hijas adolescentes juegan videojuegos.
2. Analizar los conflictos entre padres e hijas adolescentes ante el uso de los videojuegos.
3. Identificar las normas que se establecen entre padres e hijas con relación al uso del videojuego.

1.4 Supuesto de investigación

En las familias de las jóvenes que juegan videojuegos predominan estereotipos de género que limitan su interacción en el espacio virtual lo que tiene relación con los conflictos que se presentan entre padres e hijas(as) y las normas en que se establecen los padres a sus hijas.

1.5 Justificación

En México, de acuerdo con los datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2020), el 46% de los jóvenes mexicanos practican videojuegos. En el año 2017 se registró un total de 49.2 millones de jugadores y para el año 2018, la cifra incrementó a 55.8 millones aproximadamente (Sánchez y Silveira, 2019). En los inicios del 2022, México registró 65.9 millones de video jugadores de seis años o más; un incremento del 2.8% en comparación con el año 2021 (Instituto Federal de Comunicaciones, 2022). Por lo tanto, en el país cada año hay un incremento en el porcentaje de usuarios de

videojuegos. Es por ello, la importancia social del estudio sobre los videojuegos ya que para los adolescentes se convierte en un medio de socialización que además impactan en su desarrollo de habilidades mentales y actividades cotidianas. Cuando el uso de videojuego es prolongado podría modificar hábitos de higiene, e incluso que podría afectar a la convivencia familiar, llegando a considerarse un uso problemático u adicción (Rodríguez y García, 2021).

Esta propuesta de investigación se generó debido en que Tepatepec, cabecera del municipio de Francisco I. Madero, Hidalgo, existen mujeres adolescentes que le dedican parte de su tiempo a actividades de entretenimiento con son los videojuegos. Surgió de un sondeo informal que se llevó a cabo con adolescentes de la región y de una revisión bibliográfica de estudios previos en cuanto a la materia. Dichas investigaciones señalan que el uso de videojuegos prevalece en la población de hombres adolescentes provenientes en contextos urbanos. Respecto a INEGI (2020), Francisco I. Madero es una zona semi rural, lo que permite generar un contraste con las zonas geográficas predominantes en estos estudios.

Por otro lado, sobre el estado de Hidalgo, se indagó en sitios de Google académico y Redalyc. Hasta el momento de que se hace la investigación se identifica que no hay investigaciones sobre el tema de los estereotipos de géneros en las familias de adolescentes que usan el videojuego, lo cual genera un campo amplio de estudio. Sin embargo, existen investigaciones de otras variantes como son: uso del videojuego (Liévano, 2025), adicción al videojuego (Martínez, 2020) y beneficios del videojuego (Herrera, 2019).

La importancia de estudiar las relaciones conflictivas entre padres e hijas adolescentes por el uso de los videojuegos reside en analizar las clases de conflictos que se presentan por el uso inadecuado de los videojuegos.

Así mismo, Moreira (2019) menciona que el videojuego es cualquiera interacción en línea que tiene una serie de características, que le atribuyen como un componente obsesivo, ya que la facilidad de acceso es a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas que hacen posible que las personas puedan estar conectadas y jugar durante periodos extensos. De acuerdo a la Asociación Española de Videojuegos (2024), el 39% de los usuarios juegan videojuegos mediante un teléfono móvil, ya que es el dispositivo más utilizado para este propósito. Los usuarios que juegan videojuegos son entre las edades de 15 y 24 años, de los cuales 10% son mujeres y el 11% son hombres adolescentes.

También en el Instituto Federal de Telecomunicaciones (2022), sobre el usuario *gamer* menciona que 74.2% juegan videojuegos, de las cuales 49% son hombres y 50.3% son mujeres. Esto muestra que las mujeres representan una parte significativa de los jugadores en México.

En lo que se refiere a los dispositivos usados, el tiempo que el adolescente le dedica a los videojuegos se relaciona fuertemente con la facilidad de acceso a través de dispositivos móviles (Buiza, 2018). Por lo tanto, el estudio se centrará en *mobile gaming* que se define como un juego diseñado para ser usado en dispositivos móviles, siendo este el sector de mayor crecimiento en la industria de los videojuegos (Guarneros,2021). Y se analizará en mujeres adolescentes entre 13 y 15 años. Las investigaciones señalan que los jóvenes de 15-24 años son los que más juegan videojuegos. Para esta investigación se

tomó la decisión metodológica de indagar en la población de 13 a 15 años, debido a un sondeo informal en el municipio de Francisco I. Madero se obtuvo el dato de que las adolescentes comienzan a jugar videojuegos entre los 13 y los 15 años.

La presente investigación permitirá a analizar los estereotipos de género en las familias de adolescentes que usan videojuegos, los conflictos y las normas que son establecidos en casa, para comprender la manera en que las jóvenes se insertan en este espacio virtual, así como las repercusiones que esto conlleva en su vida familiar y social.

Los resultados de este estudio pueden beneficiar a los padres de hijas adolescentes en condiciones similares, lo que permitirá promover desde el punto preventivo estrategias para asesorar a los progenitores sobre el uso de los videojuegos en dispositivos móviles de sus hijas adolescentes.

1.6 Marco contextual

Tepatepec localidad del municipio de Francisco I. Madero perteneciente al Estado de Hidalgo, está inmerso en una de las diez regiones geográfico-culturales denominada como Valle del Mezquital. Habitado por 11 084 habitantes, de los cuales: 5785 mujeres (52.2%) y 5298 hombres (47.8%). Las mujeres de 10 a 15 años representan el 5% que equivale a 554 adolescentes de la población total del municipio (INEGI, 2020).

De acuerdo al Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2020) en cuanto a la población del municipio el 1.68% de la población habla alguna lengua indígena, sin embargo, el 0.68% habla la lengua indígena pero no español. Las lenguas indígenas que son más frecuentes del municipio son el otomí 86.6% y el náhuatl con el 9.5%.

Las ocupaciones que predominan en las personas de Francisco I. Madero; fueron empleados de ventas, despachadores y dependientes en comercios, comerciantes en establecimientos y albañiles (DATAMÉXICO, 2024).

De acuerdo a DATAMÉXICO (2024) el 85.47% de la gente de Francisco I. Madero es de religión católica, 9.8 % protestante y cristiano evangélico y el 4.6% sin religión.

El municipio de Francisco I. Madero cuenta con diversos servicios médicos, dentro de las opciones de atención de salud, se encuentra; IMSS (Instituto Mexicano del Seguro Social), INSABI (Instituto de Salud para el Bienestar), ISSSTE (Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado) e instituciones privadas (INEGI,2020).

En cuanto a la educación el municipio de Francisco I. Madero cuenta con 24 escuelas preescolares, 28 escuelas primarias, 8 escuelas medio superior y dos de nivel superior (DATAMÉXICO, 2024).

INEGI (2020) refiere que las características educativas de acuerdo al nivel de escolaridad, corresponde el 47.2% al nivel básico, 22.3% en Media Superior, 26.3% en nivel superior y sin escolaridad el 3.9% de la población del municipio. La tasa de analfabetismo de Francisco I. Madero en 2020 fue 4.64%. del total de población analfabeta, 37.9% correspondió a hombres y 62.1% a mujeres (DATAMÉXICO, 2024).

Por otra parte, el INEGI (2020) destaca que el 60.2% de los niños entre 3 a 5 años y el 96.7 % de los adolescentes de los 12 a 14 años acuden a una institución educativa. Asimismo, en disponibilidad de servicios y equipamiento en viviendas en municipio, el

71.7% cuenta con agua entubada, 97.7% con drenaje, 97.9% con servicio sanitario y 99.3% con energía eléctrica. Por otro lado, en cuanto a la disponibilidad de tecnología de la información y de la comunicación (TICS) el 32.3% cuenta con computadora, el 17.3% con línea telefónica fija, el 84.0% cuenta con un teléfono celular, 38.8% con wifi y el 46.5% con televisión de paga.

Figura 1

Mapa Francisco I. Madero, Hidalgo, México



Nota: DATA MÉXICO, 2024.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Teoría sociología del ocio

Lanfant (1995), define el ocio como el tiempo libre que se le ha asignado a ciertas actividades sin evadir el espacio y tiempo de actividades personales o responsabilidades cotidianas. Por otro lado, las características que se deben cumplir para considerarse como actividades de ocio es que se deben realizar de forma voluntaria, es decir, elegirse libremente sin ser asignadas por otros. Los tipos de actividades de ocio se van clasificando a través de las funciones y la motivación. Sin embargo, es importante señalar las diferencias de ambos conceptos. Las funciones son las consecuencias y defectos de las acciones del individuo y la motivación es la forma en como actuamos el individuo. De acuerdo a esos dos conceptos la clasificación de los ocios es las siguiente:

El ocio como placer y diversión: se refiere aquellas actividades donde el individuo utiliza el entrenamiento para evitar el aburrimiento.

El ocio como evasión: el individuo utiliza las actividades de ocio para evitar la evasión de problemas y obligaciones, aunque sea por un momento.

El ocio como lugar de comunicación: las actividades de ocio también pueden servir simplemente para relacionarnos con otras personas y satisfacer nuestra necesidad de comunicación. Es importante señalar que el individuo busca este tipo de ocio, dependiendo de la etapa de vida, para satisfacer sus habilidades de socialización.

El ocio para el desarrollo de la personalidad y la creatividad: El ocio no solo nos ayuda a desarrollarnos como personas y a descubrir lo que nos hace únicos, sino que

también nos permite mostrar nuestra personalidad y nuestra forma de ser a los demás permitiendo descubrir nuestros gustos y deseos.

2.2 Características de los videojuegos

La industria tecnológica ha logrado establecer nuevas formas de entretenimiento al proporcionar videojuegos y plataformas, espacios virtuales que han favorecido la interacción entre jugadores (Asociación Española de videojuegos, 2024).

En la actualidad no es necesario tener una consola o invertir grandes cantidades de dinero en estos dispositivos, los avances de la tecnología han permitido que los videojuegos se jueguen en diferentes dispositivos como son: los celulares, televisores, tables o computadoras (Statista Research Departamento, 2024). Sin embargo, Vega (2013) refiere que los videojuegos son aplicaciones interactivas donde los dispositivos móviles son lo que más éxito han tenido en los usuarios.

Sin embargo, los videojuegos se pueden descargar en diferentes plataformas como en: *Play Store* y *App Store* ya que son tiendas oficiales de Android y iOS respectivamente, ofrecen un gran catálogo de juegos tanto gratuitos como de pago (Vega, 2013).

Además, Vega (2013) añade que *Steam* es la plataforma más utilizada por los usuarios para descargar videojuegos, ya que permite un acceso a miles de juegos. Esta plataforma se caracteriza porque se puede utilizar desde dispositivos móviles y es totalmente gratuita.

2.3 Tipos de videojuegos

Mejías (2021), clasifica a los videojuegos de acuerdo a sus características. Los de **combate** como su nombre lo indica se caracterizan en combatir, consisten en las habilidades de atacar y defenderse de otros usuarios. Los de **aventuras** son videojuegos que se basan en la exploración del espacio virtual, mejorando habilidades como la rapidez, toma de decisiones y la agilidad para superar el reto. Los videojuegos de **carrera** se basan en la competencia del jugador, en donde les permite vencer obstáculo durante el juego y así mismo obtener el primer lugar dentro del espacio virtual. Los de **puzzles y laberintos** se basan en videojuegos de razonamiento matemático, en donde sus escenarios virtuales utilizan colores y formas geométricas para mejorar su habilidad durante el juego. Y los de **estrategia** se basan en la creación y razonamiento utilizando habilidades musicales.

2.4 Funciones del videojuego

Es importante señalar que las principales funciones que les brinda el videojuego a los usuarios están diseñadas como un medio fundamental para la adquisición del lenguaje, mejorar su capacidad intelectual y en el nivel personal mejora su seguridad y autoestima (López, 2016).

Las investigaciones sobre videojuegos cada vez cobran mayor importancia en el área de la psicología, de acuerdo a estudios de Vignolo (2024) indican que los jóvenes a menudo recurren a videojuegos como una forma de entretenimiento, y a su vez, para reducir el estrés y mejorar el estado de ánimo.

De igual forma se ha encontrado que jugar videojuegos altamente competitivos puede provocar un comportamiento agresivo. (Martín, 2019). Moncada y Chacón (2012)

mencionan que una de las consecuencias negativas más estudiadas en relación al uso de los videojuegos con adolescentes es el incremento de la violencia, crea comportamiento agresivo y aumento en el gasto energético de cada jugador.

Jugar videojuegos violentos aumenta el nivel de agresividad; una de las principales razones es la frustración y agresión, es cuando el jugador se encuentra en una situación de bloqueo o fracaso dentro del videojuego generando que el jugador actúe de forma agresiva. La competitividad es otras de las variables, ya que el jugador contraparte impedirá que llegue a la meta generando sentimientos durante el juego como es la frustración y enojo. Es por ello importante que el progenitor regule el número de horas diarias que sus hijos juegan videojuegos. Un uso desmedido de los videojuegos puede afectar negativamente en la vida personal, académica y social de jugador (Jiménez, 2019).

Por otro lado, el uso de los videojuegos tiene beneficios, ciertos autores refieren que no todo es negativo con lo que respecta a los videojuegos, ya que en sus estudios encontraron ventajas, es decir ayuda al desarrollo de habilidades tales como el razonamiento, colaboración, socialización y mejorar su creatividad (Rivera y Torres, 2018). En conjunto con otros estudios, Herrera (2024) mencionan que jugar videojuegos de acción mejora la memoria de trabajo en la realización de tareas cotidianas.

Con respecto al género, los adolescentes presentan diferencias en el consumo de videojuegos. Masanet (2020), señala que las mujeres tienden a consumir más productos de Kdrama que son series provenientes de Corea del Sur, también conocidos como dramas coreanos, mientras que los varones consumen más videojuegos.

2.5 Los videojuegos más jugados por las mujeres adolescentes en México

De acuerdo a la Secretaría Ejecutiva del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes (2023) los videojuegos más jugados por los adolescentes son los siguiente: *Minecraft*, *Free Fire*, *Call of Duty: Mobile*, *Call of Duty: Warzone*, *Grand Theft Auto V*, *Fortnite*, *Halo* y *The Last of Us*.

Bermejos et al., (2019) refiere que *Minecraft* es un videojuego cuyo objetivo principal es construir a base de cubos, en donde el usuario es libre de dirigirse y explorar diferentes bloques, así mismo es libre de crear su propio avatar. Este videojuego se juega desde diferentes ordenadores con disponibilidad de servicio de internet, donde es indispensable adquirir la licencia del videojuego.

Free fire es un videojuego que se juega principalmente a través de disparos y supervivencia, su disponibilidad de uso es a través de dispositivos móviles. Su principal objetivo es la supervivencia de diferentes islas con una disponibilidad de tiempo estimado (Marín, 2024).

2.6 Razones por los cuales los adolescentes juegan videojuegos

Los motivos que mejor predicen el consumo de videojuegos en adolescentes, así como la preferencia por determinados géneros es la *fantasía*, ya que permite examinar, conocer a personas y mundos imaginarios.

Además, el *escape* y *entretenimiento* están relacionados con el uso de videojuegos como un medio de distracción y evasión de los problemas cotidianos. Por su parte, *competencia* y *desafío*: debe existir una motivación enfocada en poner a prueba las

habilidades del usuario enfrentándose a la dificultad del videojuego (González y Igartua, 2018).

Por otra parte, González y Igartua (2018) refieren que *la activación socioemocional* son todos los aspectos que generan entusiasmo, como el contenido que el videojuego proporciona y la oportunidad de interactuar con otras personas.

2.7 Teoría de estereotipo de género

Un estereotipo de genero hace referencia a las ideas o creencias que se le asignan, de acuerdo a su estructura social y cultural, a ambos géneros. Puede abarcar diversos componentes: rasgos de la personalidad, conductas, roles, atributos físicos, ocupaciones y orientación sexual (Cook y Cusack, 2010). Otros componentes son las capacidades intelectuales o cognitivas, aspectos afectividad, emociones, características biológicas y relaciones sociales (Feijóo, 2019).

Por otro lado, Furiati et al. (2021) señalan que los estereotipos de género han funcionado como un obstáculo para que las mujeres sean tratadas de manera igualitaria. En la actualidad existe desigualdad en ambos géneros en la asignación de actividades, responsabilidades, control de los recursos y tomas de decisiones. Por otro lado, en la figura masculina se le ha negado expresar sus emociones y afectos.

Al referirnos a las capacidades intelectuales de las mujeres, se les han asignado actividades relacionas a la cooperación, la organización, así como, labores técnicas y manuales. En las características biológicas: son los rasgos físicos los que determinan los estereotipos de género. A la figura masculina se le atribuye la fuerza y la firmeza, y a las

mujeres la delicadeza y debilidad (Cubillas et., al 2016). En la actualidad, para ser considerado mujer y hombre se debe cumplir con la normatividad que se le asignan en ambos géneros. La figura masculina debe ser líder, violento, competitivo, autoritario, fuerte, seguro de mismo. Para las mujeres es lo contrario a la normativa masculina, ellas deben ser alegres, expresivas, acogedora, cordiales, tiernas, compresivas (García, 2022). A las mujeres también se les atribuyen rasgos particulares como aspectos femeninos: la maternidad o su labor de cuidado (Feijóo, 2019). De acuerdo con García (2022), la fuerza, el poder e incluso la violencia se ha normalizada en los estereotipos en la figura masculina.

Furiati et al., (2021), indican que el rol de género se define como las expectativas y normas que ambos géneros deben cumplir ante la sociedad, además son establecidas por el contexto social y cultural, donde se asigna la forma de ser, sentir y actuar dependiendo del género. Y se va adquiriendo a través de la socialización, aprendizaje y el contexto social.

Por otro lado, Cubillas et al., (2016) refieren que los estereotipos de género se basan en ideas, prejuicios, roles. Mencionan que las mujeres deben tener una actitud amorosa y se le asigna el rol de la maternidad cuya responsabilidad es procurar el bienestar de los demás. El rol que se le asigna al varón es la autoridad del hogar, ellos deben ser fuertes, ser dependiente y ser valientes en la circunstancia que se encuentren. Estos atributos son reforzados por la misma sociedad antes de nacer ya que nos atribuye ciertos aspectos como cualidades y aspectos que nos identifique de acuerdo a nuestro género, sin embargo, esto delimita nuestra manera de ser y hacer en ambos géneros.

Desde la etapa del nacimiento, el contexto familiar y social cuando alguien nace por el simple hecho de ser mujer o hombre se le asigna un determinado color, el rosa o el

azul dependiendo su género, esto estereotipos de genero se va reafirmando a través de las etapas del desarrollo humano (García, 2022).

Los estereotipos de género marcan y controlan pautas de comportamiento para hombres y mujeres, estos estereotipos pueden ser excluyentes para ambos grupos, como son los espacios, roles y funciones de cada género. Por lo tanto, los estereotipos de género pueden distorsionar la realidad y proveer la desigualdad de género (Vélez et., al 2009).

Los estereotipos de género en las familias son ideas o creencias que son transmitidas por otras generaciones de nuestro entorno familiar en donde se modifican roles, jerarquías y estereotipos que son establecidos por el sistema familiar. Desde la etapa del nacimiento nos asignan características o atributos de acuerdo a nuestro género que son asignado por los progenitores, lo que nos permitirá fortalecer nuestra identidad de género. Los integrantes del contexto familiar asignan nuestras actividades o juguetes de acuerdo a nuestro género, los estereotipos más tradicionales dentro del contexto familiar son que a las mujeres se le asignan actividades del hogar a diferencia del género masculino se le otorgan actividades de competencia (Bonelli, 2018).

2.8 División sexual del trabajo espacio público y privado

Desde la teoría del feminismo se ha identificado que la división sexual del trabajo ha establecido diferencias en cuanto a los espacios que deben ocupar las mujeres y los hombres. La condición masculina se asocia con el ámbito público, mientras que los hombres debían salir al espacio público a trabajar para proveer a las familias y en el cual se espera que ellos evidencien conocimiento, autoridad. Además, en el espacio público las figuras masculinas pueden desempeñar la habilidad en la competencia, en donde se puede evidenciar los niveles de desempeño en las actividades donde ellos participen como

pueden ser actividades físicas o de entretimiento. En comparación con el espacio privado no se puede evidenciar el nivel de desempeño que tienen las mujeres en el hogar. Sin embargo, existen diversas mujeres descastadas en el trabajo doméstico en su hogar donde solo se puede apreciar su reconocimiento desde el interior del hogar (Amorós, 1999).

Tradicionalmente las mujeres fueron ubicadas en las labores del hogar y la crianza, por ello debían permanecer en el espacio privado de los hogares, este espacio privado se sustenta de los estereotipos que se le han asignado a la mujer como lo que es el cuidado, reproducción y trabajo no remunerado (Delgado, 2018).

En el espacio privado también se le ha nombrado como *espacio de las idénticas*, porque es considerado, como un espacio en donde todas las mujeres ejecutan las mismas actividades dentro del hogar que se han ido estereotipando en el contexto sociocultural de la mujer. Por otro lado, el espacio privado se ha diferenciado del espacio público por qué no marca ninguna diferencia o huellas dentro del espacio (Amorós, 1999).

Lo público y lo privado se conectan y afectan de manera distinta a las mujeres en el ámbito laboral. Un ejemplo es la tarea de cuidado, aunque suelen considerarse parte de lo privado, también están presentes en la vida pública de las mujeres y restringe a la participación del espacio público. Sin embargo, nos permite demostrar que lo público y lo privado no son espacios separados ni totalmente diferentes. Al contrario, forman parte de una misma dinámica (Amorós, 1999).

Ambos espacios tanto privado y público tiene características sumamente diferentes, uno es *valorado (espacio público)* y el otro no es valorado (*espacio privado*)

ante el contexto social, Por lo que el espacio público es donde se recibe el reconocimiento social (García, 2008)

A lo largo del tiempo, las luchas emprendidas por las mujeres han permitido visibilizarlas más allá del entorno doméstico. Se puede evidenciar cómo los roles de género y cómo la jerarquía de poder se ha transformado a raíz de estos movimientos. En la actualidad se puede reconocer como se han asignado roles, oportunidades y comportamientos de forma desigual para ambos géneros. Los límites entre lo público y lo privado son construcciones determinadas a través de los estereotipos de género. Desde una perspectiva de género, esto implica que el sujeto no puede concebirse como una identidad permanente, asimismo el espacio privado es considerado un espacio reservado existiendo límites que regulan su acceso (Delgado, 2018).

Los estudios de género han criticado esta división, mostrando que lo privado también es político. Y que las tareas domésticas, como el cuidado merecen reconocimiento y responsabilidad compartida. Aunque hoy en día muchas mujeres participan en el espacio público, todavía enfrentan desigualdades y siguen siendo las principales responsables del trabajo en el hogar (Delgado, 2018).

Por otro lado, esta perspectiva de género ha permitido el progreso de diversas investigaciones donde se ha podido evidenciar, cómo las percepciones del comportamiento en las mujeres en ambos espacios se han ido modificando a través del tiempo. De igual manera, se ha podido evidenciar cómo las mujeres y los hombres se mueven de diferentes maneras en el espacio público (García, 2008).

2.9 Espacio público y privado relacionado a los videojuegos

En la actualidad el espacio virtual se convierte en otra modalidad de espacio público al que los hombres acceden con más privilegio que las mujeres. Los salones recreativos y los negocios especializados son espacios públicos donde se puede jugar o adquirir videojuegos, se caracterizan principalmente por ser áreas exclusivamente para las figuras masculinas, por lo que desaniman a numerosas jugadoras al no sentirse a gusto en estos ambientes de juego. Sin embargo, con el avance de las nuevas tecnologías el uso de estos dispositivos móviles u ordenadores les permite incorporarse al espacio virtual, facilitando a las mujeres que utilicen este tipo de entretenimiento en ambientes más exclusivos. Además, los espacios públicos se generan en los hogares, las familias y los amigos, piezas clave para entrar en el mundo de los videojuegos. Por otro lado, los espacios virtuales son entornos que pueden desarrollar interacciones sociales e incluso niveles jerárquicos que establecen a los hombres como los usuarios naturales de los ordenadores y consolas. Así mismo, el tiempo de juego para las mujeres queda limitado en los momentos en los que los varones no están haciendo uso de los videojuegos, siendo relegadas a un espacio secundario y restringido (Méndez, 2017).

El apoyo externo es una de las formas más efectivas para establecer el gusto por estos entretenimientos, al no contar con estos grupos muchas mujeres establecen su juego de forma individual. Por lo tanto, ambos espacios, tanto público como privado, imponen barreras que mantienen alejadas a las mujeres de los videojuegos. Los espacios privados han configurado distintos estereotipos sociales entorno a los videojuegos y han desalentado que las adolescentes se introduzcan a estos espacios virtuales, se ha representado a las madres alejadas de las tecnologías y se han difundido diversos discursos

que asocian a los videojuegos con lo masculino, calificando el tiempo de juego como una pérdida de tiempo y una práctica antisocial (Méndez, 2017).

Por otro lado, con el desarrollo de las nuevas tecnologías, respecto al número total de jugadores de ambos géneros nos encontramos con unas diferencias muy notables en el uso de los videojuegos. Los hombres invierten una mayor cantidad de horas y dinero en los videojuegos, juegan principalmente de modo individual, en comparación con las mujeres, invierten una menor cantidad de horas y dinero, cuando juegan lo hacen principalmente como una actividad social y juegan a juegos más casuales (Méndez, 2017).

Además, los videojuegos son un recurso de entretenimiento, a través del sonido y de las imágenes transmiten emociones como: tristezas, alegría, miedo. Las mujeres pertenecen al segundo plano en el uso de los videojuegos y se reconoce que el videojuego ha sido creado solamente para las figuras masculinas, se destaca que en estos videojuegos participan principalmente temáticas de violencia y juegos individuales. Sin embargo, las principales problemáticas que las mujeres enfrentan en el contexto social son las expectativas derivadas de los estereotipos; como es el nivel académico y profesional. Los espacios tecnológicos en donde la figura masculina toma principalmente el papel para participar en actividades como son las tecnologías y los videojuegos, le permite demostrar su habilidad en la competencia (Méndez, 2017).

3.0 La familia como sistema

Minuchin (2004), define a la familia como una estructura compuesta por individuos y cada miembro tiene un rol dentro del sistema. La figura central de esta teoría

es la estructura familiar en donde los integrantes del sistema familiar se expresan por medio de las ***pautas transaccionales*** que funcionan a través de los límites establecidas dentro del hogar.

En la teoría de Minuchin, refiere que el sistema familiar está compuesto por subsistemas u holones que permiten apoyar a la familia en el cumplimiento de tareas y otorgarles un sentido de pertenencia a cada uno de sus integrantes (Minuchin y Fischman, 1974).

Por otro lado, Minuchin (2004) señala que cada uno de los integrantes que conforman el sistema familiar tiene diferente nivel jerárquico, asumen diferentes roles dentro del núcleo familiar. Además, la estructura familiar está compuesta por tres partes:

El subsistema conyugal: está formado por los progenitores, ya que cada progenitor tiene ciertas características que los distingue entre ellos, que son sus creencias y sus perspectivas (Minuchin y Fishman, 2004).

El subsistema parental está conformado por la llegada del primer hijo, en donde los progenitores tendrán la función de la crianza de su hijo y el establecimiento de límites y roles de acuerdo a la edad cronológica (Minuchin y Fishman, 2004).

No obstante, Minuchin y Fishman (2004) con su teoría descubrió que la adolescencia es una etapa del desarrollo humano en donde el adolescente empieza a exigir su autonomía y tener contacto con el exterior. El rol de los progenitores empieza a adaptarse a los nuevos cambios en donde van requiriendo nuevas modificaciones en los límites y en la manera de relacionarse con sus hijos.

Mas adelante, Minuchin (2004), señala que es inadecuado que lo progenitores protejan y guíen, al mismo tiempo controlen, restringan y es necesario la capacitación en la educación de los progenitores en el estilo de crianza y así mismo fortalecer la autoridad de ambos progenitores.

El subsistema fraterno es donde entran la participación de los demás integrantes de la familia y se van creando nuevas relaciones dentro del sistema familiar. Dentro de los límites de este subsistema es que cada uno de los miembros tenga derecho a la privacidad. Es importante ayudar al subsistema a negociar límites claros evitando establecer límites rígidos en la familia (Minuchin y Fishman, 2004).

3.1 Conflictos entre padres e hijos(as)

Minuchin (2004), refiere que el sistema familiar funciona a través de los patrones de interacción, cuando se repiten comportamientos o modo de interacción de manera constante en el sistema familiar es importante poner límites y normas. Ya que los límites establecidos dentro del sistema familiar nos permiten identificar la autonomía y los roles que tiene cada uno de los integrantes en el sistema. Además, define al conflicto de los límites como el desecamiento de problemas en la comunicación, establecimiento de roles y normas difusos e inadecuados, que son establecidos por los progenitores o una figura de autoridad. De igual manera, permite definir la funcionalidad del sistema dependiendo el tipo de límites (rígidos, confusos y claros) establecido dentro del sistema familiar.

Por otro lado, Soria (2010) menciona que el conflicto familiar se produce cuando existen una disfuncionalidad en las relaciones del sistema familiar, además, se ha

identificado que hay otras maneras que puede desencadenar el conflicto familiar como: las jerarquías y las alianzas que forma parte de la misma dinámica familiar.

Además, Minuchin (2004), señalan que existen diferentes tipos de funcionamientos en el sistema familiar que son derivados por el establecimiento de estos límites en el hogar, sin embargo, tiene características que los diferencian a cada uno de ellos. En las familias aglutinadas, son aquellas que solo conviven entre ellas y no comparten con el exterior, en estas familias se pueden visualizar que son totalmente unidos sus miembros, en donde los límites y roles que son asignados a cada uno de ellos son totalmente indefinidos por consecuencia puede provocar que sus miembros pierdan su autonomía individual. Sin embargo, en las familias desligadas donde sus límites son muy estrictos, sus miembros del sistema familiar serán totalmente difíciles en adaptarse a la familia, la comunicación es sumamente difícil para cada uno de sus integrantes.

En las familias funcionales, sus límites son claros, cada miembro asume roles y reglas bien definido, suele tener una buena comunicación y cada integrante asume su propia autonomía personal. Para que el funcionamiento del sistema familiar sea adecuado los límites debe ser claros y precisos, en donde todos los integrantes del sistema familiar participen y a su vez asuman sus roles que le corresponde sin perjudicar a los demás miembros. Además, el sistema familiar debe adaptarse y ajustarse a los cambios que se van dando en el proceso para evitar que los miembros del sistema familiar se vean perjudicados (Minuchin, 2004).

Ambos tipos de relaciones familiares pueden desencadenar problemas cuando se presentan cambios en el proceso de adaptación. Las familias muy unidas (*aglutinada*) actúa con demasiada rapidez e intensidad ante cualquier cambio. En cambio, las familias

(*desligadas*) no reaccionan cuando realmente deberían hacerlo. Ambas relaciones familiares se pueden ejemplificar de la siguiente manera: en las familias aglutinadas; los padres pueden presentar preocupación excesiva cuando el hijo no quiere comer, en comparación en las familias desligadas, los padres no muestran preocupación por su hijo cuando este presentando una situación como bajo rendimiento escolar, problemas de alimentación y problemas conductuales (Minuchin, 2004).

De acuerdo, Maganto (s.f.), los progenitores tienen la función de establecer la autoridad y brindar amor a sus demás miembros de forma adecuada, en donde esta función permite estructurar a la familia, sin embargo, no todas las familias deben de establecerlas de la misma manera, es importante tomar en cuenta la edad y el género y el rol que asume en el sistema familiar.

3.2 Normas en el sistema familiar

Minuchin (1974), define a la familia como una estructura compuesta por individuos y cada miembro tiene un rol dentro del sistema familiar. La figura central de esta teoría es la estructura del sistema familiar que se refiere al conjunto de demandas funcionales en las que los integrantes interactúan con los demás miembros de la familia, en donde los integrantes se expresan por medio de pautas que funciona básicamente por medios de los límites establecidas dentro del hogar, las cuales regulan las conductas de los miembros que integran el sistema (Minuchin, 2004).

Otra dimensión de esta teoría dentro de la dinámica familiar son las *reglas* que permiten la modificación de conductas, están divididas por dos: *las reglas explícitas* que

permite la modificación de hábitos y conductas del individuo. En contraposición, *las reglas implícitas* permiten el marco conceptual para los actos de cada uno y el tipo de relaciones que se mantienen dentro de la dinámica familiar. Además, los límites están integrados por reglas en donde se define quién participa y de qué forma, para que sea funcional y se pueda conservar la diferenciación de cada uno de los integrantes dentro del sistema familiar (Minuchin, 2004).

Para que el funcionamiento familiar sea adecuado, los límites de los subsistemas deben ser claros, esto permitirá la funcionalidad de la dinámica familiar. Es importante mencionar que los límites indican cuáles individuos pueden estar en un holón o subsistema y la forma en cómo debe de interactuar dentro del sistema (Huerta, 2015).

Sin embargo, Soria (2010) refiere que existen dos tipos de límites: los límites internos que se identifican entre los miembros que integran el subsistema familiar, mientras que los límites externos se reconocen las reglas de interacción entre la familia y el medio ambiente externo. Minuchin reconoce tres tipos de límites:

Claros que se definen de reglas de interacción con precisión, de igual manera facilitan un funcionamiento en el sistema.

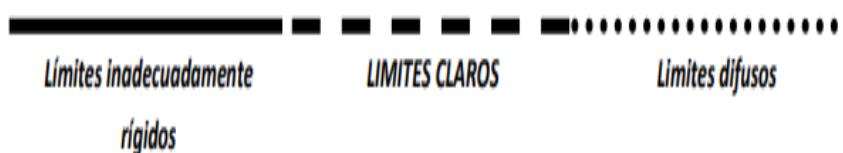
Difusos que no definen las reglas de interacción con precisión y caracterizan a las familias con miembros muy dependientes entre sí, se caracteriza principalmente en familias que tiene un desapego.

Rígidos que se definen a través de las interacciones en las que los miembros de la familia se encuentran de forma desligados.

Así mismo Minuchin (2004) considera que en la mayoría de las familias entra en esta confusión al establecimiento de estos límites difusos y límites rígidos. La forma gráfica más representativa de los tipos de límites se muestra a continuación:

Figura 2 ´

Tipos De Límites



Nota: Minuchin, (2004).

La claridad de los límites dentro de una familia es muy importante para entender cómo funciona. Cuando los límites del sistema son muy rígidos la comunicación entre los distintos grupos de la familia es totalmente difícil (Pillcorema, 2013).

Los límites pueden cambiar de forma repentinamente cuando uno de los subsistemas pierde parte de las funciones que cumplía; un claro ejemplo es cuando el padre muere y uno de los hijos puede dejar de estar en el grupo de hermanos para convertirse en el acompañante de la madre o en el padre. Este hijo asume un rol más a diferencia de los demás (Pillcorema, 2013).

Minuchin (2004) ha identificado diversas formas de relaciones dentro del sistema familiar que regulan las interacciones, esto incluye *la jerarquía y las alianzas*.

La *jerarquía* se define como la autoridad y el poder de un miembro hacia el otro para el funcionamiento del sistema, es decir es que se encarga de la toma de decisiones en el sistema y de establecer las reglas y su cumplimiento. Cuando existe conflicto dentro del sistema es importante que los progenitores tomen este rol y el control para la resolución del conflicto (Minuchin, 2004).

A sí mismo, *las alianzas* se definen como la unión de dos o más integrantes para obtener un beneficio sin dañar a algún miembro del sistema (Minuchin, 2004).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de investigación

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo que se define como un procedimiento que permite entender y examinar la realidad social desde una perspectiva personal. Además, este estudio se fundamentó en un diseño de tipo *fenomenológico* que hace hincapié en explorar, describir y comprender las experiencias de los individuos de un determinado evento (Hernández, 2014).

Con un diseño *transversal*, por lo que se pretende obtener datos de la misma población durante un periodo determinado, con un alcance *descriptivo* ya que son enriquecidas por las propias experiencias del sujeto, así como sus puntos de vista y su contexto (Hernández, 2014).

Es necesario mencionar que los nombres de las participantes se cambiaron para respaldar la confidencialidad.

3.2 Población

La población es Tepatepec cabecera de Francisco I. Madero es la selección para el presente estudio. Tomando como muestra a mujeres adolescentes de 13 a 15 años de edad. Para conocer las características de las mujeres adolescentes se elaboró una encuesta sociodemográfica con los siguientes apartados: sexo, escolaridad, ocupación, religión, zona geográfica, tiempo de dedicación al videojuego. (Ver tabla 1).

El método de selección de la muestra fue *no probabilístico*, se define que no depende de la probabilidad sino de las características del entorno de la investigación (Hernández, 2014). De tipo de *bola de nieve o por redes*, en este caso se identifican y se seleccionan a los participantes clave y se van agregan a la muestra, formando una cadena, en donde se le piden que recomienden a personas, y una vez contactados los incluimos en la población (Hernández, 2014).

3.3 Proceso de selección de la muestra

Primero se pensó que el estudio debía aplicarse con población de mujeres de bachillerato. Se realizó un sondeo el día 17 de mayo de 2023, en el Municipio de Francisco I. Madero, Hidalgo, las personas adolescentes con conocimiento y experiencia sobre los videojuegos. Se realizaron entrevistas semiestructuradas dirigidas a 5 mujeres adolescentes de edad cronológica entre 15-17 años; las entrevistas se llevaron a cabo en el domicilio de cada participante derivado del efecto de la bola de nieve. Los resultados del sondeo destacaron que la edad media de inicio en los videojuegos es de los 13-15 años. Las vías de acceso más habituales son: a través de un hermano o compañero de clase. Los dispositivos más utilizados para sus videojuegos son los dispositivos móviles; en donde se puede descargar en diferentes plataformas tales como Play Store y App Store que son totalmente gratuitas la descarga. En cuanto a experiencias negativas, destaca: sensación de frustración, ansiedad o enfado vividas durante el juego. Refieren que unos de los videojuegos más jugados por ellas son Free fire es un videojuego que se encarga principalmente a través de disparos y supervivencia, ya que su disponibilidad de uso es a través de dispositivos móviles. En donde su principal objetivo es la supervivencia de

diferentes islas con una disponibilidad de tiempo estimado (Marín,2024). De igual manera Minecraft de acuerdo a Bermejos y Rodríguez (2019) menciona que es un videojuego, cuyo objetivo principal es construir a base de cubos, donde su característica principal de este videojuego es que el usuario es libre de dirigirse y explorar diferentes bloques, así mismo es libre de crear su propio avatar.

Con la información recabada en el sondeo se llegó a la decisión de cambiar la muestra, ya que la edad cronológica que se pretendían trabajar era en adolescentes de los 15-18 años y se decidió una muestra de adolescentes de 13 a 15 años de educación secundaria.

3.3.1 Criterios de inclusión

1. Mujeres adolescentes residentes de la Cabecera del Municipio de Francisco I. Madero, Hidalgo.
2. Mujeres adolescentes con un rango de 13-15 años.
3. Mujeres adolescentes que juegan videojuegos más de 2 horas diarias.
4. Mujeres adolescentes que juegan videojuegos a través del teléfono móvil.
5. Al tratarse de adolescente (menores de edad), se requiere del consentimiento de su padre, madre o tutor.
6. Que cursen el nivel de escolaridad secundaria.
7. Que vivan con ambos padres
8. Que no sean madres
9. Soltera

10. Dependientes económicas de sus padres
11. Que la participación es voluntaria y con las firmas de asentimiento informado y consentimiento informado.

3.3.2 Criterios de exclusión

1. Que presenten algún tratamiento psicológico o farmacológico.
2. Que no estén de acuerdo con el consentimiento informado en este caso su padre, madre o tutor e incluso el mismo participante.
3. Persona que no hayan completado su entrevista.

3.4 Características de la población

Tabla 1

Características de la población

Participantes	Edad	Estado civil	Escolaridad	Religión	Pertenencia a un grupo indígena	Tiempo que le dedica al videojuego por día
Karla	12 años	Soltera	1er año de Secundaria	Mormón	No	3hr
Alma	14 años	Soltera	1er año de Secundaria	Mormón	No	4 hr
Arantza	13 años	Soltera	1er año de Secundaria	No tiene religión	No	3 hr
Karen	12 años	Soltera	1er año de Secundaria	Católica	No	3 hr
Antonia	15 años	Soltera	3er año de Secundaria	Católica	No	4hr

Nota: Elaboración propia.

3.5 Concepto central de análisis

Tabla 2

Definición de concepto central

Objetivo	Definición de	Definición
General	concepto central	
Analizar los Estereotipos de género en las familias de mujeres adolescentes que usan los videojuegos.		De acuerdo a la Secretaria de las Mujeres (2023), el término de estereotipo de género se refiere a los pensamientos, habilidades, expectativas, sentimientos y la forma en que se debe comportarse ambos géneros, estos estereotipos se van adquiriendo a través del modelo de imitación dentro del propio sistema familiar o en el contexto social. Estos estereotipos se van aprendiendo a través del entretenimiento como son las películas y la música.

Nota: Elaboración propia.

3.6 Instrumento de investigación

3.6.1 Datos sociodemográficos

Para conocer las características de las personas participantes se elaboró una encuesta sociodemográfica. La cual se aplicó antes de la entrevista y tiene los siguientes apartados: *I. Datos personales II. Datos del hogar III. Datos de vivienda IV. Datos de estudio V. Datos culturales y migración VI. Datos de trabajo VII. Salud mental VIII. Datos acerca del uso del videojuego.* (Ver encuesta sociodemográfica en anexo 1).

3.6.2 Entrevista

El instrumento de recolección de datos que se utilizó es una entrevista semiestructurada de autoría propia con base en el conocimiento teórico de los estereotipos de género en las familias de mujeres adolescentes, que es el concepto central del estudio y en las teorías de las normas en el sistema familiar y la comunicación en el sistema familiar. La guía de entrevista se conforma por sesenta y dos reactivos, de los cuales veintinueve pertenecen a la dimensión de razones por las que las adolescentes juegan videojuegos. Esta contiene las categorías de: entretenimiento, hábitos de vida y participación en entornos competitivos. También, diez ítems corresponden a la dimensión de patrones de comunicación, con las siguientes categorías: conflictos y estereotipos de género. Además, en la dimensión de límites se encuentran veintitrés ítems, divididos en las siguientes categorías: límites (Claros, Difusos y Rígidos), jerarquías y alianzas. (Ver tabla 3). (ver guía de entrevista de anexo II), (ver tabla de fundamentación en anexo V).

Tabla 3*Concepto, dimensión y categorías del instrumento de investigación*

Concepto	Dimensiones	Categorías
Estereotipos de género en las familias de mujeres adolescentes que usan los videojuegos	Razones por las que juegan videojuegos	Entretención
		Hábitos de vida
		Participación en entornos competitivos
	Conflictos entre padres e hijas	Conflictos y estereotipos de género
	Normas familiares	Límites Claros, Difusos y Rígidos Jerarquías Alianza

Nota: Elaboración propia.

3.7 Validación de instrumentos por expertos

Una vez que el instrumento se construyó con la ayuda de una tabla de congruencia, fue enviado a dos personas expertas en el tema y aspectos metodológicos para su revisión y comentarios, esto por medio de correo electrónico el día 12 de septiembre del año 2024. Posteriormente se atendieron las observaciones pertinentes, para después llegar a la validación del instrumento y su aplicación.

Las observaciones fueron las siguientes en los ítems 1, 11,12,13,21,22,25, 29 de la dimensión razones, en los ítems 11,12,13,20, 21 de la dimensión normas fue requerido modificar algunas palabras de las preguntas con la finalidad de precisar su redacción. Algunas preguntas que me recomendaron agregar los expertos fueron ítems 3 de la dimensión de razones ítem 17 de la dimensión de límites. (Ver guía de entrevista en anexo II).

3.8 Procedimiento

Con el apoyo y la autorización de los padres de familia de las menores, del 15 al 20 de mayo de 2024 se visitó el domicilio de cada una de las participantes para darles a conocer el motivo y la finalidad de la investigación, así como solicitar su apoyo de manera voluntaria dentro de este proceso investigativo. En ese momento, al conocer a las personas interesadas en participar se procedió a capturar sus datos personales y de contacto.

Después del periodo del 16 al 20 de noviembre del mismo año se llevaron a cabo las entrevistas, teniendo como muestra final a 5 personas adolescentes que participaron de forma activa y voluntaria. Todas las entrevistas se llevaron a cabo dentro de los domicilios de cada participante. Todos los padres de las menores firmaron el

consentimiento informado y todas las participantes adolescentes firmaron el asentimiento previo a la aplicación de los instrumentos de recolección de datos. (Ver consentimiento informado en anexo III). (Ver asentimiento en anexo III).

Primero se aplicó la encuesta sociodemográfica y después la entrevista semiestructurada que fue grabada en formato de audio. Los audios fueron transcritos.

Los datos fueron clasificados en funciones a las dimensiones de análisis preestablecidos y se agruparon los testimonios en función de las similitudes entre ellos de acuerdo con la categoría de análisis a la que correspondieron.

3.9 Aspectos éticos

De acuerdo con la Sociedad Mexicana de Psicología (2010) en el código ético del psicólogo establece una amplia gama de artículos, los cuales se debe considerar para cumplir de la mejor manera con el trabajo de investigación. En particular para llevar a cabo la presente investigación se atendió a los siguientes artículos:

Artículo 1. Los servicios, la enseñanza y la investigación que realiza el psicólogo se basan necesariamente en un cuerpo de conocimientos válido y confiable, sustentado en la investigación científica

Artículo 8. El psicólogo es responsable de la conducción ética de la investigación que realiza o la de otras personas bajo su supervisión o control. El psicólogo permite a los investigadores y ayudantes a desempeñar sólo aquellas tareas para las cuales hayan recibido la capacitación y preparación apropiadas. Como parte del proceso de desarrollo e implementación de proyectos de investigación, el psicólogo consulta con expertos respecto a cualquier población especial.

Artículo 36. Cuando realiza investigación, el psicólogo protege a los participantes de los daños, la incomodidad o el peligro físico o psicológico, que pueden acarrear sus procedimientos

Artículo 48. El psicólogo diseña, conduce e informa sobre la investigación, de acuerdo con las normas reconocidas de competencia científica e investigación ética. El psicólogo también planea la investigación de tal forma que minimiza la posibilidad de resultados engañosos. Al hacer esto, cuida su aceptación ética de acuerdo con este Código Ético. Si algún aspecto ético no queda claro, el psicólogo busca resolverlo por medio de consultas a consejos revisores institucionales, a comités para el uso y cuidado de animales, a colegas, y por medio de otros mecanismos pertinentes.

Artículo 49. El psicólogo que conduce investigación lo hace de manera competente y con el respeto debido a la dignidad y bienestar de los participantes, ya sean estos humanos o animales.

Artículo 55. El psicólogo no inventa datos ni falsifica los resultados de sus investigaciones publicadas. Si el psicólogo descubre errores significativos en ellas, toma las medidas necesarias para arreglarlos por medio de una corrección, retracción, *erratum*, u otros medios de comunicación apropiados.

Artículo 60. Al realizar investigación, el psicólogo se abstiene de sacar conclusiones que no se deriven directa, objetiva y claramente de los resultados obtenidos

Artículo 73. El psicólogo toma las medidas necesarias para proteger en forma apropiada los derechos y el bienestar de participantes humanos, otras personas afectadas por la investigación, y el bienestar de los sujetos animales.

Artículo 74. Al conducir investigación, la única forma en que el psicólogo interfiere con los participantes o el medio en donde se recolecten los datos es a través de un diseño de investigación apropiado y consistente con los roles de los psicólogos como investigadores científicos.

Artículo 126. El psicólogo obtiene consentimiento informado por escrito de los participantes de investigación o estudios antes de filmarles o grabarles en cualquier forma, a menos que la investigación involucre observaciones simplemente naturales en lugares públicos y no se anticipe que la grabación o filmación vaya a usarse de tal forma que permita la identificación personal o produzca daño.

El asentimiento informado es un documento dirigido directamente al menor de edad, su firma expresa que entiende y acepta participar de manera voluntaria. Por otro lado, el consentimiento informado es firmado por el padre, madre o representante legal del menor, ya que son ellos quienes tienen la autoridad legal para autorizar su participación.

Artículo 128. El psicólogo no ofrece incentivos excesivos o financieramente inapropiados para obtener participantes de investigación, particularmente cuando esto tienda a ser coercitivo para lograr que participen.

Artículo 130. El psicólogo nunca engaña a los participantes en una investigación acerca de aspectos significativos que pudieran afectar la disposición para participar, tales como riesgos físicos, incomodidad, experiencias emocionales desagradables o algún otro efecto negativo.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El presente trabajo tuvo la finalidad de analizar los estereotipos de género en las familias de mujeres adolescentes que usan los videojuegos. A continuación, se presentan los resultados de forma organizada. Primero, se muestran según las categorías de análisis establecidas; dentro de cada una se incluyen los subtemas necesarios para explicar mejor los hallazgos. Por su parte en cada apartado se relaciona directamente con los objetivos específicos del estudio, de manera que se pueda ver con claridad cómo los resultados responden a cada uno de ellos.

4.1 Los hombres ingresan a las jóvenes a jugar videojuegos

La Fundación FAD Juventud (2023) refiere que por lo común las y los adolescente ingresan a jugar videojuegos a través de un amigo o hermano. Sin embargo, en las jóvenes destacan que son las amigas o las hermanas quienes en mayor porcentaje las inician a jugar videojuegos. En el caso de esta investigación solamente una participante señala que su prima fue quien la integró en el juego, el resto coincide en que las figuras que las llevan a jugar videojuegos son los familiares varones como un padre, primo, hermano y tío. “Llegué a conocer [los videojuegos] por mi hermano, porque él los juega y entonces yo también” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Bueno, lo conozco gracias a mi hermano y mis primos y mis tíos” (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

“Porque uno de mis primos los juega, donde se entretenía bastante me llamó la atención y la curiosidad [...] al principio él se negaba en decir cómo se llamaba [el

videojuego] pero al final me acabó diciéndome” (Arantza, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

” Ah, pues conocí a través de mi papá ya que también él juega videojuegos, y un día empezamos a jugar una partida con él y desde allí me empezó a llamar la atención” (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

FAD Juventud (2023), menciona que la edad en la que ingresan las mujeres adolescentes a jugar videojuegos es de los 10.3 años, en comparación con los jóvenes adolescentes es de 9.8 años. Salvo una participante que empezó a los 10 años. Dos jóvenes iniciaron a los 8 años y las otras dos a los 9 años. Estas jóvenes inician a jugar videojuegos antes que las jóvenes españolas, nos preguntamos si el que comiencen con el juego en edades más tempranas se debe a que son integradas por familiares de varones.

Por otro lado, si tomamos en cuenta que en México los hombres son quienes en mayor porcentaje juegan, es de un 51% en comparación con las mujeres adolescentes es de un 49% (Riquelme, 2024). Entre las edades de 18 a 34 años se concentra más de la mitad (56.9%) de quienes declararon jugar videojuegos. En este estudio se encontró que los hombres son quienes ingresan a las jóvenes a jugar videojuegos y no son otras mujeres las que ingresan a las adolescentes, como lo indican los datos en España (FAD, 2023). Esto puede indicar que en México es más marcado el estereotipo de género respecto a que los videojuegos son para los hombres.

Las adolescentes destacan que adquirieron su celular a través de una figura masculina como un padrino, papá o hermano, como lo ilustran en el siguiente testimonio:

“Este... era de mi papá y entonces él lo tenía... tiene ahora un nuevo y entonces me lo dio a mí” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Además, dos de ellas recibieron su celular como un regalo de sus hermanos por el rendimiento académico escolar como lo presenta en los siguientes testimonios: “Pues porque en quinto mi hermano mayor me dijo que si quedaba en la escolta me iban a dar mi teléfono cuando saliera de la primaria” (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Me lo regaló mi hermano [...] Lo adquirí gracias a las calificaciones ya que me lo regalaron” (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

De acuerdo con la Procuraduría Federal de México (2018) una de las principales razones por las que adquieren su celular los hombres adolescentes: el 46.1% por el día de reyes o navidad, 38.3% por el día de cumpleaños, 9.4% buenas calificaciones, 3,9% buen comportamiento, 2% por el día de niño y el 0.4% no recuerda. En comparación con este estudio, las mujeres adolescentes adquieren su celular por rendimiento académico escolar, en comparación con los hombres quienes en mayor porcentaje lo adquiere por el día de Reyes o Navidad. Aquí se evidencia un estereotipo de género, las jóvenes para ingresar al espacio público de los videojuegos a través de tener un celular deben de demostrar que alcanzan buenas calificaciones mientras que los jóvenes pueden recibirlo si demostrar eso.

Por lo tanto las figuras masculinas no solo las ingresan al espacio virtual, también son quienes las mantiene jugando en el espacio virtual, les regalan su celular y las apoyan para descargar sus videojuegos en el teléfono móvil. “Yo, aprendí gracias a mi hermano ya que me enseñó a utilizar la aplicación de play store y como descargar esos videojuegos” (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Me enseñó a descargar a mi papá [...] Porque antes en una edición había salido sobre un videojuego que me llamaba la atención y al llamarme la atención le dije a mi papá que cómo se descargan y fue donde el me enseñó paso a paso (Karla, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Pero si necesito alguna autorización o necesito el apoyo para descargar algo, mi hermano me ayudaría [...] Este... que no sea como un juego malo, o sea que tiene que ser un juego bien, pero si me apoyaría en caso de que requiera autorización. Pero si es un videojuego o una autorización mala, pues entonces no me lo daría (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

No yo lo descargo yo sola, sin embargo, cuando no entiendo como instalarlo lo busco en el YouTube a través de tutoriales, o le pido de favor a mi papá que me ayude a descargarlo ya que es el único que me apoye que juegue (Arantza, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

De acuerdo con la Teoría de género espacio público y privado reconocen que hombres y mujeres interactúan dentro del espacio de manera diferente debido a la relación género, por el uso y las desiguales en el espacio virtual, además, esta perspectiva de género en donde reconoce que ambos géneros experimentan de forma diferente en el espacio virtual (Villegas y Peña 2023).

4.2 Razones por las que las adolescentes juegan videojuegos

Todas las participantes coinciden en que juegan videojuegos para evitar el aburrimiento. Destacan testimonios de que utiliza el videojuego para socializar. “Pues pasar tiempo con mis amigos, a través del videojuego, ya que me permite socializar con lo que está en línea, también considero en tener un buen posicionamiento en el videojuego” (Arantza, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Pues lo hago a través de socializar y ganar [...] Pues en socializar es como poder ser más sociable para tener amigos, sino en la forma en que principalmente para que no me de vergüenza cuando quiero hacer amigos, pero en la vida real (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Otras jugadoras mencionan que juegan videojuegos para entretenerse y divertirse, lo que coincide con lo encontrado por Méndez et al., (2023). “Pues solo por diversión, o sea no, sí, solo diversión, pero en Roblox mi meta es crear personajes y personalizarlos a mi manera, y estar en contacto con mis amigos a través de mensajes reales” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Mi motivación es divertirme, distraerme un poquito de mis tareas y entretenerme” (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Los estudios indica que las jóvenes adolescentes socializan por internet. Las plataformas preferidas por las mujeres adolescentes para socializar adolescentes son: Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat, WhatsApp y YouTube ya que les permiten ejecutar tareas como subir fotografías, etiquetar, conversar en línea, como una forma de entretenimiento y estar en contacto con su entorno (Escandón,2025). De igual manera en

otro estudio Rubio et al., (2024) refieren que las redes sociales las utilizan como medio de interacción en línea, como lo que WhatsApp, Instagram y tiktok. A diferencias en los estudios mencionados, en esta investigación se encontró que los videojuegos o los juegos de ordenador también son un medio de socialización para las adolescentes.

Otra de las razones por las que juegan, es por las situaciones imprevistas que aparecen en el videojuego, por lo colores, los gráficos que le puede generar risas. Esto se correlaciona con lo planteado por Tamayo (2013), quien afirma que los estilos visuales y la calidad gráfica de los videojuegos permiten crear una mejor experiencia de juego. Del mismo modo, Terrón (2022) menciona que los colores en los videojuegos son importantes porque establecen una comunicación con el jugador, mientras que los gráficos facilitan la identificación y el reconocimiento de los personajes y escenarios con los que el jugador interactúa.

. “Los juegos porque se me hacen divertidos [...] en la forma en la que te hacen reír porque a veces pasan cosas inesperadas y te asustas porque no sabes si va a resultar bien el videojuego” (Karla, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

“Los gráficos, la experiencia, las cosas, lo decoración de los videojuegos [...] Pienso que tal vez pueda ver más cosas antes de que entre al juego pueda ver algo brillante o alguna novedad” (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Otra de las razones por las que juegan videojuegos es porque les gusta hacer skin. De acuerdo a Martin (2022) hacer skin es personalizar la imagen de un personaje del videojuego o su armamento. Para ilustrar mejor, una de las participantes menciona: “Pues solo por diversión, o sea no, sí, solo diversión, pero en Roblox mi meta es crear personajes

y personalizarlos a mi manera, y estar en contacto con mis amigos a través de mensajes” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Además, otra de las participantes en su testimonio nos menciona “Mi motivación, pues, en llegar a la meta, mi principal motivación cuando juego roblox es hacer skin que me permite personalizar personajes de forma divertida, y divertirme un poco más en el tiempo en el videojuego” (Arantza, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Otro motivo por el cual juegan puede ser que a través del videojuego desarrollen situaciones fantásticas, como lo presenta el siguiente testimonio “Cuando estoy jugando lo primero que viene en mi cabeza me empiezo a imaginar que me encuentro dentro del escenario virtual mmmm y empiezo a fantasear más de lo normal” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Por otro lado, el videojuego que mayor reportan que les gustan es Roblox porque tiene diversos colores, diversas situaciones de juego y les permite socializar. De acuerdo con Polo (2023), Roblox es una plataforma de entretenimiento gratuita que permite que los usuarios tengan diversas experiencias, es considerado como un multijuego, es decir, que tiene diversos juegos de estrategias, generando diversas experiencias al usuario y permite a los jugadores socializar en el mundo virtual con otros jugadores, así la plataforma permite la creación de nuevas aventuras.

Por lo tanto, las participantes juegan videojuegos por las siguientes razones: para poder socializar, para evitar el aburrimiento, fantasear, centrar su atención en figuras, formas, colores y competir. Las investigaciones indican que los hombres jóvenes son los que juegan videojuegos para competir, desafiar y para el desarrollo emocional y social

(González y Igartua, 2018). Además, Casia (2024) refiere que en los estereotipos de género que los jugadores poseen una mayor competitividad y agresividad en los videojuegos, en contraposición a las mujeres que solo pueden desempeñar una conducta más pasiva. Por su parte, la cultura gamers se vincula principalmente con la masculinidad, de los que más se destacan es: la competitividad, dedicación y un alto nivel de destrezas en comparación con las mujeres quienes no se sienten identificadas ya que se sienten excluidas dentro del mundo del videojuego (Calderón y Gómez 2023).

Tomando en cuenta la teoría de los estereotipos de género, otra de las creencias es que los juegos de competitividad no son la prioridad de las mujeres (Casia, 2024). Sin embargo, se puede constatar que las participantes rompen el estereotipo de género porque sí tienen interés en la competitividad y se desempeñan de manera óptima a pesar de la dificultad del videojuego. “Porque es una manera de distraerme y también cuando llega mi papá de su trabajo jugamos un rato jajaja y empezamos a competir cuando estamos jugando Counter Strike” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Otro testimonio indica” pienso en obtener el objetivo o ganar con los que juego videojuegos” (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Pues, demostrarle a mi hermano que sí lo puede pasar ya que soy la menor y él es mayor que yo, pues él siempre me muestra que él es el mejor y que yo no, que yo no puedo lograrlo (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Pues se siente como satisfacción, ya que la mayoría de las veces he ganado, he experimentado diversas emociones entre ellas felicidad, alegría y entusiasmo [...] Y me da mucha emoción cuando ganó, ya que me gusta la mayoría de las veces

ganar y competir entre compañeros que estamos en línea (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

4.3 El juego como medio para competir

De acuerdo a la Secretaría Ejecutiva del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes (2023) el 10% no tiene conocimiento con quienes juegan videojuegos, el 33% conocen a todos con los que juega y el 57% indica que conoce a algunos con los que juega. Con estos datos se puede afirmar que hay niñas, niños y adolescentes que han jugado o juegan videojuegos con algunas personas que no conocen físicamente. Este estudio coincide en que a ellas también les gustan jugar con amigos en línea, con personas que conocen o desconoce físicamente. “Con amigas y amigos de la escuela o con personas desconocidas que me sale de sugerencia, si no ya tuviera chiste jugar en ese videojuego, perdería lo emocionante de ese videojuego” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

“Con amigos en línea [...] algunos lo conozco otro no” (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Con un amigo en línea [...] a veces sí y a veces no los conozco” (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Además, dos adolescentes señalan que prefieren jugar solas dependiendo del videojuego que estén jugando. “No, pero a veces más me atrae jugar sola” (Karla, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Algunos juegos me gusta jugarlos sola y algunos otros con amigos, de acuerdo al videojuego que esté jugando..... hay algunos videojuegos que se me hace totalmente más fácil jugarlo por sí misma” (Arantza, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Algo que comparten es que mejoran su habilidad en el juego, esto las motiva a jugar, como lo presentan los siguientes testimonios: “Me siento alegre ya que en eso te has dado cuenta cómo he mejorado en este videojuego” (Karla, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Me siento feliz y emocionada con mi misma ya que mejoraría la habilidad de juego y la manera de como jugarlo y también pues me sentiría orgullosa y presumiéndole a mi hermano que yo gané” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Me siento feliz porque pues siento que ya jugué que ya soy mejor en ese juego” (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

De acuerdo a Alfageme y Sánchez (2002), los videojuegos favorecen el desarrollo de diversas habilidades como son las motrices, la capacidad para resolver problemas y la toma de decisión. Lo que coincide con este estudio, las mujeres adolescentes juegan videojuegos para mejorar su habilidad en el juego.

Se ha encontrado que los jóvenes juegan videojuegos para competir, desafiar, para el desarrollo emocional y social (González y Igartua, 2018). Estas jóvenes juegan porque se percatan que desarrollan habilidades, y pueden ser buenas jugadoras en los videojuegos. Asimismo, las integran sus primos, tíos, hermanos, padres. “Por ejemplo, juego con mis primos, mi papá, mis tíos a veces, pero juego más con mis primos y compañeros” (Karla, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “A veces sola, o a veces con mi hermano. O sea, cuando él quiere jugar conmigo pues juego con él” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Eh, pues mis amigos de la escuela o mis amigos de la primaria, o mis primos, o mi hermano, mi hermana” (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Porque es una manera de distraerme y también cuando llega mi papá de su trabajo jugamos un rato jajaja y empezamos a competir cuando

estamos jugando Counter Strike” (Arantza, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Con mi amiga, con mi hermana o con mi prima” (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

En la normativa cumplen con las normas de género tradicionales en el espacio virtual, al comentar que les gusta ser jugadora y no jugador como lo presentan en los siguientes testimonios: “Los dos, pero más jugadora, así me siento un poco más cómoda, ya que como soy mujer prefiero que sea jugadora” (Karla, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Jugadora pues porque.... Bueno, es que sería un poco extraño ser mujer y estar jugando como hombre y así. Y entonces sería raro” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Jugadora [...] pues porque soy mujer y pues me siento más cómoda con mi mismo sexo” (Arantza, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “No pasaría nada si usara otro, pero siento que sería más cómoda ser jugadora porque es por un modo de que así me identifique” (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

De acuerdo con González (2016) sobre la identificación de los jugadores y jugadoras de videojuegos con los personajes. La figura masculina se siente identificada con algunos personajes de su mismo género, en comparación con la figura femenina no se identifica con ningún personaje masculino o femenino. Con este estudio se puede contrastar que las participantes se identifican con su propio género al mencionar que prefiere ser jugadora y no jugador. De acuerdo con la Teoría de Género, la identificación de géneros entre ser mujer y hombre se moldean a través de su comportamiento y convivencia social, a través de las normas sociales, experiencias personales, adoptan un género, es decir una identidad masculina o femenina.

En el espacio virtual ellas se identifican como mujeres, compiten contras otras mujeres y hombres de modo que rompen con los estereotipos de género establecidos que indican que la mujer no debe competir y debe cumplir los siguientes roles: reproducción, crianza, cuidados y sustento emocional (secretaria de las mujeres, 2023).

4.4 Causas del conflicto entre padres e hijas adolescentes por los videojuegos

En este estudio se identifica que las jóvenes juegan videojuegos de una manera diferente a los hombres por lo que esto demanda que los resultados sean analizados con perspectiva de género. Estudios han demostrado en que los adolescentes varones presentan problemas familiares por jugar videojuegos, esta situación puede generar tensiones dentro del sistema familiar, en donde los padres pueden reaccionar con ira e incluso llegar a la violencia verbal o física (Cusme et al., 2020).

Los resultados de esta investigación revelan que aparentemente las mujeres adolescentes no presentan conflictos con sus padres con una confrontación abierta por jugar videojuegos. Por otro lado, se identifica que esto se debe a que las jóvenes despliegan estrategias para evitar el conflicto con sus padres por jugar videojuegos. Una de las estrategias es que juegan cuando la mayoría de sus familiares se encuentran durmiendo. Sin embargo, lo hace en un espacio privado y a solas, el conflicto proviene a ser descubiertas jugando en altas horas de la noche.

Me pasó con alguna vez con Free Fire, cuando estoy a punto de subir de otro nivel y no me doy cuenta de la hora que es, me cambio rápido (se pone su pijama) y me

voy a costar para evitar que mis papás se den cuenta y me quiten el celular al día siguiente (Karla, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

En este testimonio se puede evidenciar que la joven está compitiendo y pierde la noción del tiempo lo que la pone en riesgo de ser castigada por jugar. Otra estrategia para evitar el conflicto es que esperan a que los padres no se encuentren en casa: “A veces mi mamá va a un lugar y me quedo despierta porque siempre la espero antes de dormir. Entonces por esa motivación a veces me duermo tarde por estar jugando videojuegos” (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Por otro lado, todas las participantes coinciden en que juegan videojuegos en sus recamaras, solas, por la noche y cuando terminan sus labores. Pueden esperar a jugar videojuegos, no rompen las dinámicas familiares, no las observan y juegan en lugares privados. Es probable que por ello no viven conflictos tan evidentes con los padres por jugar videojuegos como los pueden tener los adolescentes.

Tradicionalmente las mujeres fueron ubicadas en las labores del hogar y a la crianza de los hijos, por ello debían permanecer en el espacio privado de los hogares, este espacio privado se sustenta de los estereotipos que se le han asignado a la mujer como lo que es el cuidado, reproducción y trabajo no remunerado (Delgado, 2018). Por su parte, Cusme et al., (2020) evidencian en que los hombres adolescentes les generan conflicto con sus padres el jugar videojuegos ya que dejan sus responsabilidades a un lado por estar jugando.

Sin embargo, se puede contrastar con en este estudio, en que estas adolescentes juegan cuando terminan sus labores en comparación a los hombres adolescentes: “Cuando

termino la tarea o cuando tengo que realizar una actividad de casa por último me entretengo jugando” (Arantza, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “No, he dejado de hacer mi tarea o algunas otras cosas que tenga que hacer, por estar jugando” (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “No, primero realizo los deberes de la casa primero jajaja, como lavar los trastes, y después empiezo a jugar Roblox” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

4.5 El conflicto entre padres e hijas por el tiempo de juego

La Secretaría Ejecutiva del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes (2023), reporta que las niñas, niños y adolescentes son supervisados por un adulto o el progenitor cuando juegan videojuegos: 35% algunas veces, el 33% dicen que nunca, el 18% siempre y el 14% casi siempre. En forma general, se puede decir que no hay supervisión por parte de los progenitores o algún adulto, se puede contrastar con este estudio que coinciden que sus padres no las supervisan cuando ellas están jugando: “No, porque ellos ya saben con quién estoy” (Karla, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Cuando tenía 8 años sí me supervisaba mis padres, ahora a mi edad ya no” (Arantza, comunicación personal, 21 noviembre, 2024) “No” (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024) “No me supervisan mis padres” (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Este, a veces sí, cuando pues estoy con ellos ahí y estoy jugando videojuegos y a veces no, porque pues yo estoy en otro lado y ellos en otro lado y estoy jugando. Pues cuando estamos viendo la tele o algo por el estilo, pues a veces yo me pongo a jugar, casi siempre en esos momentos juego con mi hermano y ahí en esos momentos me supervisan. Y cuando no es porque mi mamá está haciendo agua y cuando estoy en mi cuarto, entonces

empiezo a jugar, o sea, sí saben que tengo el juego, pero no saben en ese momento que estoy jugando (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Por otro lado, Abellán et al., (2025), refieren que Roblox es un videojuego, que se caracterizan por tener diversos juegos dentro del espacio virtual, donde el jugador puede socializar con otros jugadores, sin embargo, cuando no se tiene la supervisión adecuada por los progenitores del contenido del videojuego; el adolescente puede enfrentar a diversos peligros entre ellos es el grooming o el acoso por parte del espacio virtual. En México, el término grooming se refiere cuando un adolescente interactúa en el espacio virtual con personas desconocidas, en donde el agresor es un adulto que cumplen con características similares: como la edad del competidor, donde logra ganar la confianza del menor, pidiéndole información personal, incluso pidiéndole fotografías o videos comprometidos de su propia persona y citándolos a reuniones en cualquier sitio con el agresor. Otro de los riesgos que ofrece el juego de Roblox, es que cuenta con juegos de condominios en donde el adolescente puede exponerse a contenido de índole sexual donde se evidencia avatares desnudos o escenas sexuales con los mismos avatares.

Además, en dos testimonios les establecen un horario en cuanto al uso de los videojuegos y quien lo establece es la madre. Al no respetarlo trae consecuencias: Sí, mi mamá [...] (me castiga) quitándome el teléfono antes de la hora que era” (Karla, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Sí [...] Mi mamá. [...] Te voy a dejar una hora o dos horas, o a veces no me deja (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Pues, pues sí tengo como una hora para jugar, me lo recorrerán o me lo reducirían si ya estuve mucho tiempo con el celular, dependiendo. Porque si no he estado con

el celular, pues si quiero jugar, pues me lo podrían alargar, pero si ya he estado mucho tiempo con el celular, me lo reducirían. Para que no estén tanto con el celular (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Sí, a veces, muy raramente. Pues lo mismo que no obedezco cuando ellos me indican, pero regularmente la que más regaña es mi mamá que debo dejar el teléfono y no dedicarle mucho tiempo y en una ocasión sí me lo retiró por dos horas y después me lo devolvió (Karla, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

En este estudio se puede evidenciar que los padres supervisan el tiempo, pero no siempre el contenido cuando las adolescentes juegan videojuegos. Las demás participantes refieren que no piden permiso para jugar videojuegos: “Tampoco tengo que pedir permiso” (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Sí, a mi mamá, pero ocasiones le pido permiso hay ocasiones donde ella no me da autorización, pero desobedezco y ella solo me dice siempre lo mismo deja ese teléfono y apúrate con tus actividades del día... pero hay ocasiones que sí pido autorización y otras ocasiones no... depende si mi mamá se encuentre en casa si pido si no, no (Arantza, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

El contenido de los videojuegos que juegan las mujeres adolescentes a veces está bajo el control de un adulto: “Sí, de mi papá, lo controla de que puede llegar a que borre mi cuenta: le diría el por qué y si me lo dice entendería la razón” (Karla, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Este... es que podría... es que sí me supervisan mi mamá cuando juego, pero como tal no saben exactamente lo que hago en el juego. Porque pues no conocen el juego o no están como conectados al celular para ver qué es lo que estoy jugando, entonces... como tal no (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

La mayoría de las participantes coinciden que sus mamás son las que llaman la atención por el mayor tiempo que le dedica al celular mientras que el papá participa en quitarle el celular, por lo que ambos establecen normas y límites sobre el uso de los videojuegos. De acuerdo con Carrasco et al., (2017) las normas establecidas en cuanto al uso de los dispositivos móviles son establecidas dentro del ambiente familiar por parte de los progenitores, sin embargo, muchos de los niños tienen teléfono, pero no internet, por ello, o usan los equipos de sus padres que sí tienen, o se conectan en sus casas donde el internet está disponible. Se puede constatar con las investigaciones anteriores y con la presente en que los padres son los que establecen las normas en cuanto al manejo del videojuego: “Si mi mamá me ha llamado la atención constantemente llamándome la atención como; deja ese teléfono apúrate a tus deberes” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Sí, mi mamá, de una forma de que [...]Deja ese teléfono y mejor ponte a hacer otra cosa” (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Sí, mi mamá me ha llamado la atención por estar jugando, pero a veces ignoro lo que ella me dice y en algunas ocasiones mi hermano, mmmm, la que me ha llamado más la atención es mi mamá (Arantza, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Mis padres, pues diciéndome que ya no tengo que abusar. Bueno, como un aviso de que, si luego lo hace, me lo van a quitar. Pues lo mismo que no obedezco cuando ellos me indican, pero regularmente las que más regaña es mi mamá que debo

dejar el teléfono y no dedicarle mucho tiempo y en una ocasión si me lo retiró por dos horas y después me lo devolvió [...] Actualmente utiliza el control parental (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Es evidente que solo uno de los padres aplica control parental digital lo que posiblemente indique falta de información y conocimiento de esta aplicación en los padres de adolescentes.

Pues me regaña y me castiga. Pues como ellos tienen un control parental, así en mi teléfono me pueden controlar mi teléfono. Y ellos me permiten que sí lo pueda descargar en el juego o si no. Y ahí ven cuántas horas estoy jugando. Y a mí me ponen un tiempo de tres horas, creo que media. Y así se me acaba el tiempo, se bloquea mi teléfono y ya no lo puedo utilizar. O tal vez si le digo a mi mamá, si me lo deja utilizar, pues me lo deja (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

De acuerdo al Instituto Federal de Comunicaciones (IFC) (2022), el 12.5% de la población encuestada utilizan alguna herramienta como el Control Parental para asegurar la seguridad de sus hijos(as) cuando navegan por Internet a través de su teléfono móvil. La herramienta de Control Parental más destacada fue Google Family Link que permite la restricción de las descargas, el manejo y los periodos de uso del videojuego. Por otro lado, IFT (2022), refiere que por la falta de uso del control parental las adolescentes están expuestas a la violencia del contenido del mismo videojuego, además están en contacto con personas desconocidos que podrían manipularlas de manera negativa.

Salvador Minuchin (2004), define a los límites claros como normas que son establecidas con precisión, de igual manera facilitan un funcionamiento en el sistema. De

acuerdo a la norma establecida en cuanto al uso del videojuego en las familias de estas jóvenes las normas son claras, es por ello que el conflicto es manejable.

4.6 Negocian su ingreso al espacio virtual

Para jugar videojuegos que no está disponibles gratuitamente las adolescentes negocian con los hermanos a través de cumplir los roles de hogar para poder entrar al espacio público, es decir, hacen tareas domésticas que les asignan a ellos para poder jugar. De acuerdo con lo teoría de género en el espacio público los hombres son considerados principalmente como los usuarios esenciales de ordenadores y consola de los videojuegos. La actividad del videojuego en las mujeres se restringe a los instantes en los que los hombres no están utilizando los videojuegos, dejándolas a un espacio secundario y limitado (Méndez, 2017).

Por su parte, Herrera (2000), menciona que en el contexto familiar los roles que asumen los hijos, tanto mujeres como hombres, son diferentes ya que cumplen con diferentes actividades, a las mujeres se le asignan actividades del hogar y a atender a los demás, mientras que en la figura masculina se le asignan actividades de competencia que les permitan tener el control y la autoridad. “Con mi hermano, ya que realizó alguna actividad que le deje hacer mi mamá y él no lo quiera hacer y me dice que haga su actividad y él me presta su cuenta de minecraft, solamente un rato” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Pues, pasándole o realizando algo lo que le halla mandado mí mamá, osea, por ejemplo, lavar los trastes, recoger su cuarto, o realizar lo que él me diga por

ejemplo ir por su teléfono, por una ropa. Y me dicen, te doy permiso, pero si me pasan una ropa o así [...] solamente me lo presta (el teléfono) una hora y no más (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

También las adolescentes acceden al uso del celular para jugar videojuegos con el permiso y la supervisión de los hombres de su familia. De acuerdo Instituto Nacional de las Mujeres (2007), los estereotipos de género en las figuras masculinas se le han asignado como los proveedores del hogar, líderes, los encargados de tomar decisiones y se encargan de controlar los recursos financieros y tecnológicos a los que está profundamente vinculados al uso del poder.

“A veces a mi papá me da permiso de jugar videojuegos y me explica por qué no me dan autorización y ya veo qué es lo que pasa y lo entiendo” (Karla, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “(Pido permiso junto con mi hermano) para que nos de permiso a ambos de jugar. Convencemos a mi mamá para que nos de permiso de jugar a los dos” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Sí, a mi papá ya que es el que me da más tiempo para poder jugar y convence a mi mamá que me dé más tiempo para poder jugar videojuegos ... y solo pasó como dos ocasiones ...porque después ya no quiso acceder mi mamá (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

De acuerdo con Herrera (2000), la madre cumple con el rol del cuidado de los hijos y es la principal responsable de las tareas asignadas al hogar. Además, la Encuesta Nacional de Uso de tiempo (2009), refiere que las mujeres le dedican un aproximado de

40 horas semanales al trabajo doméstico y cuidado, en comparación la figura masculina le dedica ocho horas menos.

Sin embargo, podemos apreciar nuevamente que las adolescentes se apoyan de las figuras masculinas de la familia para poder tener permiso y extender el tiempo para jugar videojuegos. Acuden a los padres para convencer a las madres para permitir usar videojuegos o se hacen acompañar de los hermanos para tener ese permiso. Es así como acceden al espacio público de los videojuegos a través del apoyo de las figuras masculinas.

Además, con la teoría de Minuchin (2004), las alianzas se definen como la unión de dos o más integrantes para obtener un beneficio. En este estudio se puede evidenciar que las mujeres adolescentes hacen alianzas para acceder al uso del videojuego: “Sí, mi mamá y en algunas ocasiones está en desacuerdo que juegue videojuegos en mi recámara [...] pero juego a escondidas con mi hermana, con mi amigo y con mi prima” (Antonia, comunicación personal, 21 noviembre, 2024). “Si, mi mamá está en desacuerdo que juegue videojuegos [...] pero juego con mi amiga de la secundaria, regularmente cuando mi mamá no se encuentra en la casa y le tengo que mentir que no me encontraba jugando” (Arantza, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Mi mamá no quiere que yo juegue videojuegos [...] pero juego a escondidas cuando ella no se encuentra. Por ejemplo, una de mis primas que no la dejaron utilizar su teléfono, pues, este, jugamos así pero que no se dé cuenta que estamos jugando (Karen, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Mi mamá no me da permiso de jugar videojuegos[...] pero con mi amiga de la secundaria con Brenda y mi prima Alma ya que ellas también juegan, con ellas

juego en algunas ocasiones en escondidas, para que no me regañe mi mamá en la hora en lo que juego, porque le molesta a mi mamá es en la hora en lo que lo juego me regaña y me llama la atención “deja ese teléfono” (Alma, comunicación personal, 21 noviembre, 2024).

Por otro lado, las adolescentes ingresan al espacio virtual sin el permiso de las madres, y hacen alianza con otras mujeres que son primas, hermanas o amigas para jugar videojuegos a escondidas.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

El presente trabajo tuvo la finalidad de analizar los estereotipos de género en las familias de mujeres adolescentes que usan los videojuegos. En este estudio se identifica algunos estereotipos de género tradicionales que cumplen las adolescentes para acceder al espacio público virtual:

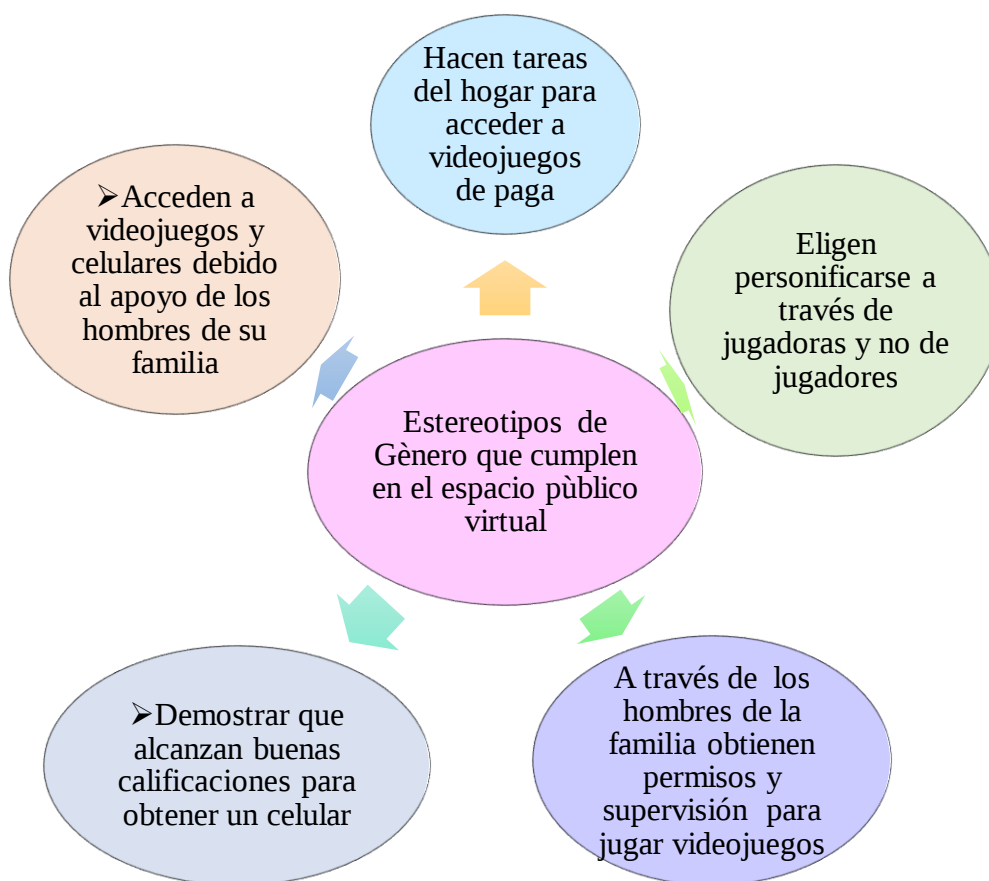
- Las jóvenes para ingresar al espacio público de los videojuegos requieren de un celular y para que ellas puedan obtenerlo deben demostrar que alcanzan buenas calificaciones.
- Las jóvenes para poder jugar videojuegos que no están disponibles gratuitamente negocian a través de hacer las tareas del hogar que los hermanos no quieren hacer, así ellas pueden entrar al espacio público.
- Las adolescentes acceden al uso del celular para jugar videojuegos con el permiso y la supervisión de los hombres de su familia.
- Es la figura de los hombres de la familia en que se apoyan ellas para poder tener permiso para jugar videojuegos, para extender el tiempo que ellas puedan jugar. Es así como acceden al espacio público de los videojuegos a través del apoyo de las figuras masculinas.
- Cumplen con las normas de género en el espacio virtual, al comentar que les gusta ser jugadora y no jugador.

Por otro lado, se identifican algunos estereotipos de género tradicionales que no cumplen cuando acceden al espacio público virtual:

- En el espacio virtual ellas compiten contra otras mujeres y hombres de modo que rompen con los estereotipos de género establecidos que indican que la mujer no debe competir. Sin embargo, demuestra que sí tienen interés por competir y se desempeñan de manera óptima a pesar de la dificultad del videojuego.

Figura 3

Estereotipos de Género tradicionales que cumplen las adolescentes para acceder al espacio público virtual



Nota: Autoría propia.

En la población participante se encontró que las jóvenes juegan videojuegos de una manera diferente a los hombres. Entre los principales resultados de este estudio se ha encontrado que los hombres son quienes las ingresan a las jóvenes a jugar videojuegos, como son los familiares varones: como un padre, primo, hermano y tío.

La edad que ellas ingresan al espacio virtual para jugar videojuegos es de los 8-9 años. De igual manera los hombres familiares les regalan los celulares, les enseña a jugar videojuegos, les ayuda a descargar sus videojuegos, por lo tanto, puede participar en el espacio virtual en condiciones de igualdad, gracias a los vínculos familiares con figuras masculinas que les permite formar parte de espacios público.

Por lo tanto, las jóvenes que juegan videojuego por las siguientes razones: para poder socializar, para evitar el aburrimiento, fantasear, centrar su atención en figuras, formas, colores y competir. Derivado de estas razones el videojuego que mayor reportan que prefieren las adolescentes es Roblox ya que cumplen con las características anteriores.

Cabe indicar que el Roblox es un espacio virtual donde se ha reportado la presencia de grooming. El término grooming es cuando un adolescente interactúa en el espacio virtual con personas desconocidas, en donde el agresor es un adulto que cumplen con características similares: como la edad del competidor, donde logra ganar la confianza del menor pidiéndole datos. Otro de los riesgos que ofrecen el juego de Roblox, es que cuenta con juegos de condominios en donde el adolescente puede exponerse a contenido de índole sexual donde se evidencian avatares desnudos o escenas sexuales con los mismos avatares (Morla, 2025).

Este estudio revela que aparentemente las mujeres no presentan conflictos con sus padres con una confrontación abierta por jugar videojuegos, en comparación con lo que sucede con los adolescentes hombres. Por otro lado, se identifica que esto se debe a que las jóvenes despliegan estrategias para evitar el conflicto con sus padres por jugar videojuegos, una de las estrategias es que juegan cuando la mayoría de su familia se encuentra durmiendo. Sin embargo, lo hacen en un espacio privado, a solas y el conflicto proviene a ser descubiertas en altas horas de la noche. Otra estrategia para evitar el conflicto es que esperan a que los padres no se encuentren en casa, además juegan videojuegos en sus recámaras, solas, por la noche y cuando terminas sus labores. Puede esperar a jugar y tal vez por eso el conflicto no es tan abierto, no rompen las dinámicas familiares porque no las observan y juegan en lugares privados. Establecen alianzas con otras mujeres como primas, hermanas o amigas Encuesta Nacional de Uso de tiempo (2009) para jugar videojuegos a escondidas.

Por su parte, las madres tienen la función de establecer un horario en cuanto al uso del videojuego, les llaman la atención constantemente y las supervisan cuando ellas juegan. La función del padre es quien vigilan el contenido de los videojuegos que juegan las adolescentes.

Es evidente que solo uno de los padres de las participantes aplica control parental digital, lo que posiblemente indique falta de información y conocimiento de esta aplicación en los padres de adolescentes.

Por lo que se refiere a las limitaciones en el estudio, se puede mencionar el tamaño de la muestra, la cual es pequeña, se recomienda ampliar la muestra para futuras investigaciones.

Se proponen un taller de control parental sobre el uso del videojuego dirigido a las madres de las adolescentes para ampliar el conocimiento sobre el uso adecuado del videojuego, es decir, el uso del horario y la vigilancia de contenido para evitar posibles problemas como *el grooming*, adicciones, bajo rendimiento escolar e incluso problemas emocionales, situaciones a las que pueden estar expuesta las adolescentes.

Se propone para futuras investigaciones considerar el control parental de medios digitales por parte de madres de adolescentes.

REFERENCIAS

- Abellán, M., Herranz, J. y Sidorenko, P. (16 de septiembre de 2025). ¿Está mi hijo hablando con un pederasta mientras juega en Roblox? *The conversation*. <https://theconversation.com/esta-mi-hijo-hablando-con-un-pederasta-mientras-juega-en-roblox-264600>
- Alfageme, B. y Sánchez, P. (2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Redalyc*, 19 (1), 1-17. <https://www.redalyc.org/pdf/158/15801921.pdf>
- Amorós, C. (1994). En Feminismo, igualdad y diferencia. *Universidad Nacional Autónoma de México-Programa Universitario de Estudios de Género*. <https://es.scribd.com/document/476357940/M2-Celia-Amoros-Feminismo-Igualdad-y-diferencia-pdf>
- Asociación Española de videojuegos. (2024). *La industria del videojuego en España*. <https://share.google/RskBktg1MifBXq2sf>
- Bermejo Palomero, J., Rodríguez Parra, T. y García Lázaro, D. (2019). Minecraft, un videojuego educativo aplicado a la educación primaria. *Revista Espacios*, 40(17), 27–38. <https://www.revistaespacios.com/a19v40n17/19401727.html>
- Buiza, C. (2018). *Videojuegos: Uso problemático y factores asociados* (Informe nº 37). Focad. <https://psicosol.es/wp-content/uploads/2018/11/FACTORES-ASOCIADOS.pdf>
- Calderón Gómez, D. y Gómez Miguel, A. (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: un análisis desde las experiencias video lúdicas de la juventud. *Methaodos revista de ciencias sociales*, 11(1), 1-16. <https://share.google/xb2VKWLImQFdxKwT1>

- Camarillo, B. (15 de octubre de 2023). Mujeres gamers en aumento: Ticas son las quintas que más juegan videojuegos en Latinoamérica. *La república*.
<https://www.larepublica.net/noticia/mujeres-gamers-en-aumento-ticas-son-las-quintas-que-mas-juegan-videojuegos-en-latinoamerica>
- Carrasco Rivas, F., Droguett Vocar, R., Huaiquil Cantergiani, D., Navarrete Turrieta, A., Quiroz Silva, M. y Binimelis Espinoza, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar. *Scielo*, 27(1), 108-137.
<https://share.google/hBJzKXUSkSZExQYDP>
- Casia Poma, Y. (2024). Estereotipos de género y videojuegos online en jóvenes universitarios de la ciudad de La Paz. *Scielo*, 28(28), 95-122. <https://share.google/Z21ZNDBERoaixozg3>
- Cook, R. y Cusack, S. (2010). *Estereotipos de género Perspectivas Legales Transnacionales*. Profamilia.
https://www.law.utoronto.ca/utfl_file/count/documents/reprohealth/estereotipos-de-genero.pdf
- Cubilla, R., Valdez, M., Domínguez, E., Pérez, R., Hernández, A. y Zapata, J. (2016). Creencias sobre estereotipos de género de jóvenes universitarios del norte de México *Diversitas: Perspectivas en Psicología*. *Redalyc*. 12(2), 217-230.
<https://www.redalyc.org/pdf/679/67946836004.pdf>
- Cusme, M., Pinto, V. y Mogrovejo, J. (2020). Videojuego en adolescentes: una forma de alienación a los problemas familiares. *Yachana revista científica*, 9(3), 41-51.
<http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/680/508>.

- DataMéxico. (2024). *Francisco I. Madero, Hidalgo*. Gobierno de México. <http://economia.gob.mx/datamexico/es/profile/geo/francisco-i-madero-13023#seguridad-publica>
- Delgado Smith, Y. (2008). El sujeto: los espacios públicos y privados desde el género. *Estudios culturales*, 1(2), 1-14. <https://share.google/sU3sSoZAOVXtBJOrZ>
- Escandón, P. (29 de junio de 2025). Día de las Redes Sociales en México: el pulso digital de un país hiperconectado. *Excelsior*. <https://www.excelsior.com.mx/hacker/redes-sociales-en-mexico-2025/1724290>
- Feijóo Lasarte, A. (2019) *Aprendizaje de los estereotipos y roles de género en la Educación Infantil* [Tesis de licenciatura, Facultad de Psicología]. <https://share.google/wiKJYhqLcC18bE9sm>
- Forbes. (2020, 19 de febrero). *¿Los videojuegos son preferidos por hombres o mujeres? Estudio revela quién gana*. [Prensa Libre]. <https://www.prensalibre.com/vida/tecnologia/los-videojuegos-son-preferidos-por-hombres-o-mujeres-estudio-revela-quien-gana/>
- Furiati, A., García, I., Bautista, J. y Fosado N. (2021, enero). *Roles y estereotipos de género*. Orientación educativa. <https://centrohumanista.edu.mx/biblioteca/files/original/5287731f3e37339dafd86c50ef1d6314.pdf>
- García Garza, G. (2022). Estereotipos y elementos que intervienen en la perspectiva de género desde la perspectiva del alumnado. *Rediech*, 13(1), 1-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9418135>

García Ramón, M. (2008). ¿Espacios asexuados o masculinidades y feminidades espaciales?: hacia una geografía del género. *Semata*, 20 (1), 1-27.

<https://minerva.usc.gal/rest/api/core/bitstreams/b6fa05f8-04b0-460d-b60d-628ae2ea4239/content>

Gobierno del Estado de Hidalgo. (2025). *Informativo municipal: Francisco I. Madero*.

https://sigeh.hidalgo.gob.mx/pags/info_mun/municipal/13023%20-%20Francisco%20I.%20Madero.pdf

González, A., y Igartua, J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones.

Cuadernos info, 42(1), 35–146. <https://ojs.uc.cl/index.php/cdi/article/view/22999/18683>

González Ramos, F. (2016) *Género y videojuego* [Tesis grado social, Universidad de la laguna].

<https://share.google/AtGerBOKvNyvVFZUZ>

Guarneros, F. (26 de octubre de 2021). Las marcas aprovechen el 'boom' del mobile gaming.

Expansión. <https://expansion.mx/tecnologia/2021/10/26/estas-son-las-claves-para-que-las-marcas-aprovechen-el-boom-del-mobile-gaming>

Hernández, S. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.

<https://share.google/dQT4cxVngHeffGWm5>

Herrera Salazar, C. (2019). *El videojuego Mulaka como herramienta didáctica para el aprendizaje de la cosmovisión mesoamericana, para alumnos de segundo semestre de la Licenciatura Historia de México de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. [Tesis de especialidad, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo].

<http://dgsa.uaeh.edu.mx:8080/bibliotecadigital/handle/231104/6565>

Herrera Santi, P. (2000). Rol de género y funcionamiento familiar. *Scielo*, 16(2), 568-573.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252000000600008

Herrera, P. (7 de mayo de 2024). ¿Cómo favorecen los videojuegos al cerebro? *UNAM, global*.

https://unamglobal.unam.mx/global_revista/como-favorecen-los-videojuegos-al-cerebro/

Huertas Quintana, G. (2015). *Tipos de límites que se establecen en los niños de 3 a 11 años de edad que acuden a la consulta externa del Hospital Regional Nezahualcóyotl ISSEMYM*. [Tesis de especialista en Medicina Familiar, Universidad Nacional Autónoma de México].

<https://tesiunamdocumentos.dgb.unam.mx/ptd2016/diciembre/0754125/0754125.pdf>

Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2022). *Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales* 2022.

https://somosaudiencias.ift.org.mx/archivos/01reportefinalencca2022_vpa.pdf

Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2022). *Reporte Especial Estado del gaming en México* 2022.

https://somosaudiencias.ift.org.mx/archivos/INFORME_Videojuegos2022_VF.pdf

Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2022). *Seis de cada 10 personas con hijos que usan internet fijo y telefonía móvil implementan medidas de control parental*.

<https://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/seis-de-cada-10-personas-con-hijos-que-usan-internet-fijo-y-telefonía-móvil-implementan-medidas-de>

Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (2020). *Panorama sociodemográfico de Hidalgo*.

https://inegi.org.mx/contenidos/productos/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/nueva_estruc/702825197865.pdf

Instituto Nacional de las Mujeres. (2007). *El impacto de los estereotipos y los roles de género en México*. http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/100893.pdf

Jaramillo Liévano, k. (2025). *Uso del videojuego y realidad virtual como herramienta capacitación docente, para la atención de estudiantes autistas en nivel de licenciatura*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo]. <http://dgsa.uaeh.edu.mx:8080/bibliotecadigital/bitstream/handle/231104/6823/ATD1090.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Jiménez Toribio, M. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico*, 4 (1), 1-12. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a2>

La Fundación FAD Juventud. (2023). *Videojuegos y jóvenes: Lugares, experiencias y tensiones*. https://fad.es/wp-content/uploads/2023/06/Dossier-de-prensa_2023-Videojuegos-y-jovenes.pdf

Lanfant, F. (1978). *Sociología del ocio*. *Bolsillo*. [https://books.google.es/books?id=wsIFNAAACAAJ&dq=sociologia+del+ocio++Lanfant+\(1995\),&hl=&cd=1&source=gbs_api](https://books.google.es/books?id=wsIFNAAACAAJ&dq=sociologia+del+ocio++Lanfant+(1995),&hl=&cd=1&source=gbs_api)

López, R. (2003). *Los adolescentes y los videojuegos* [Título de licenciada en Psicología, Universidad de Huelva]. https://www.researchgate.net/publication/28253311_Los_adolescentes_y_los_videojuegos

- López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa: Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Revista Diálogos Educativos*, (17), 11–22.
<https://www.redalyc.org/journal/688/68845366010/html/>
- Maganto, C. (s.f.). La familia desde el punto de vista sistémico y evolutivo.
<https://discapacidadesiquica.cl/wp-content/uploads/2022/08/La-familia-desde-el-punto-de-vista-sistemico-y-evolutivo.pdf>
- Marín, O. (16 de enero de 2024). Todo sobre Free Fire: Historia, mecánicas y cómo jugarlo. *Milenio*.
<https://www.milenio.com/videojuegos/free-fire-que-es-como-se-juega-e-historia>
- Martin, A. (26 de mayo de 2022). Skins en Roblox: cómo crear tu propia ropa y ponerla a la venta para ganar Robux. *Vida extra*.
<https://www.vidaextra.com/guias-y-trucos/skins-roblox-como-crear-tu-propia-ropa-ponerla-a-venta-para-ganar-robux>
- Martin Jiménez, T. (2019). Videojuegos violentos, violencia y variables relacionadas: estado del debate. *Revista de psicología aplicada al deporte*, 4(1), 1-12.
<https://www.revistapsicologiaaplicadadeporteyejercicio.org/art/rpadef2019a2>
- Martínez González, J. (2020) Los videojuegos, una adicción para los adolescentes Video Games, an Addiction to the Teenagers. *Con-Ciencia Serrana*, 3(1), 40-41.
<https://share.google/uQfH976XkR2Tw9o1X>
- Masanet, A. (2020). Apa resolution on Violent Video Games. *American Psychological Asociación*, 24(2), 22-52. [http://www. Resolution on Violent Video Games \(apa.org\)](http://www.Resolution on Violent Video Games (apa.org))

- Mejías Climent, L. (2021). Clasificaciones de videojuegos: una propuesta práctica para estudios empíricos. *Revista Traumática*, 1(19), 22- 46.
<https://doi.org/10.5565/rev/tradumatica.242>
- Méndez Martínez, A. (2017). Las mujeres y la creación en la industria de los videojuegos en España: oportunidades y dificultades en espacios masculinizados. *Investigaciones Feministas*, 8(2), 545-560.
<https://revistas.ucm.es/index.php/INFE/article/download/54912/52663/119975>
- Méndez, C., Palacio, N. y Méndez, D. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Revista Killkana Sociales*, 7(1), 83-84.
<https://share.google/k2SWTALxcRLsKxNdH>
- Minuchin, S. (1974). *El arte de la terapia Familiar*. Paidós.
<https://tuvntana.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/10/minuchin-el-arte-de-la-terapia-familiar.pdf>
- Minuchin, S. (2004). *Familias y Terapia familiar*. Gedisa. <https://www.cphbidean.net/wp-content/uploads/2017/11/Salvador-Minuchin-Familias-y-terapia-familiar.pdf>
- Minuchin, S. y Fishman, H. (2004). *Técnicas de terapia familiar*. Paidós.
<https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/salvador-minuchin-tc3a3c2a9cnicas-de-terapia-familiar.pdf>
- Moncada, J., y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Redalyc*, 1(21), 43-49.
<https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732287009.pdf>

- Moreira García, J. (2019). *Juegos en línea y la formación de la identidad en los estudiantes de la unidad educativa José maría Velasco Ibarra* [Título de psicóloga clínica, Universidad técnica de Babahoyo]. <https://share.google/RkAQBCW5xdrQGDCML>
- Morla, J. (22 de agosto de 2025). Roblox, ¿patio de juegos de depredadores sexuales? . *El país*. <https://elpais.com/opinion/2025-08-23/roblox-patio-de-juegos-de-depredadores-sexuales.html>
- Muñoz, L. (31 de mayo de 2019). El 43% de los jugadores de videojuegos son mujeres, un 19% más que hace dos años. *Europa Press*. <https://www.publico.es/sociedad/43-jugadores-videojuegos-son-mujeres-19-dos-anos.html>
- Olay Flores, G. (2011). *Los videojuegos: “atención consolas, la internet llego”* [Título de licenciado y periodismo, UNAM]. https://tesiunamdocumentos.dgb.unam.mx/ptd2012/marzo/0677853/0677853_A1.pdf
- Palacios, A. (1 de octubre de 2021). La industria de los videojuegos en México sube de nivel. *Mega noticias*. <https://www.meganoticias.mx/culiacan/noticia/la-industria-de-los-videojuegos-en-mexico-suba-de-nivel/276099>
- Pérez Ramos, M. y Villalobos Aguilar, J. (2009). Relaciones del conflicto padres-adolescentes con la flexibilidad familiar, comunicación y satisfacción marital. *Redalyc*, 19 (1), 1-11. <https://www.redalyc.org/pdf/291/29111983011.pdf>
- Polo, J. (29 de diciembre de 2023). Roblox: qué es, cómo funciona y para qué sirve. *Muy interesante*. <https://www.muyinteresante.com/tecnologia/62883.html>

Procuraduría Federal de México. (2018). *Sondeo sobre el uso de dispositivos tecnológicos en niños de 3 a 12 años.*

https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/417504/Sondeo_sobre_el_uso_de_dispositivos_tecnologicos_en_ninos_de_3_a_12_anos_.pdf

Pillcorema Ludizaca, B. (2013). *Tipos de familia estructural y la relación con sus límites* [Título de licenciada en psicología educativa en la especialización de Orientación Profesional, Universidad de Cuenca].

<https://rest-dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/cf2d40c4-f50e-4d1c-ad92-b6f497e1e284/content>

Rubio Hernández, F., Olivo Franco, J. y González Calahorra E. (2024). Adolescentes en la era digital. Desvelando las relaciones entre las redes sociales, el autocontrol, la autoestima y las habilidades sociales. *Ciencia y Educación*, 8(3), 39-58.

<https://revistas.intec.edu.do/index.php/ciened/article/view/3209/3755>

Riquelme, R. (4 de julio de 2024). El 46% de los mexicanos juega videojuegos de una a tres horas al día. *El economista*. <https://www.eleconomista.com.mx/tecnologia/El-46-de-los-mexicanos-juega-videojuegos-de-una-a-tres-horas-al-dia-20240702-0062.html>

Rodríguez, B., Plasencia, S. y López, M. (2006). La participación de padres e hijos en los conflictos familiares en la adolescencia y juventud. *Redalyc*, 2(1), 213-222.

<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832312018.pdf>

Rodríguez, M., y García, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Scielo*, 1(1), 1-18. <https://revistas.um.es/eglobal/article/view/438641/303081>

Rivera Arteaga, E. y Torres Cosío, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *Ride*, 8(16), 1-22. <https://ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/341/1605>

Secretaría Ejecutiva del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes. (2023). *Reporte “Opina: Videojuegos”*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/821501/230428_Reporte_OpiNNA_Videojuegos_final.pdf

Secretaria de las mujeres. (2023). *El impacto de los estereotipos y roles de género*. https://semujeres.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Publicaciones/Boletin_Mujeres_CD_MX_04-2023.pdf

Sánchez Domínguez, J. y Silveira Sosa, E. (2016). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista electrónica sobre ciencia, tecnología y sociedad*, 6(11), 1-16. <https://share.google/sraUd8MEILxYLhD0s>

Soria Trujano, R. (2010). Tratamiento sistémico en problemas familiares. análisis de caso. *Revista Electrónica de Psicología Iztacal*, 13(3), 1-18. <https://www.revistas.unam.mx/index.php/repi/article/view/22593>

Sociedad Mexicana de Psicología, A. C. (2010). Código ético del psicólogo (5.^a ed.). Editorial Trillas. ISBN 978-607-17-0656-0

Statista Research Department. (2024, June 1). *Industria del videojuego en México - Datos estadísticos*. <https://es.statista.com/temas/9276/industria-de-los-videojuegos-en-mexico/#topFacts>

- Tamayo Acevedo, M. (2013). La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. *Redalyc*, 19 (1), 1-19. <https://www.redalyc.org/pdf/316/31629858003.pdf>
- Terrón, P. (2022). *El uso del color en la interfaz gráficas de los videojuegos* [Tesis de master, Universidad Internacional de la Rioja]. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/12802>
- Treviño González, R. y Cobos, T. L. (2025). Gamers en América Latina: análisis comparativo de su iniciación, prácticas y preferencias según género. *Dixit*, 1-15. <http://www.scielo.edu.uy/pdf/dix/v39/0797-3691-dix-39-e4423.pdf>
- Vega Munginia, E. (2013). Consejos para crear apps de juegos exitosas en dispositivos móviles. *Revista Digital Universitaria*, 14(10), 1-11. <https://www.revista.unam.mx/vol.14/num10/art40/art40.pdf>
- Vélez, A., Larrinaga, M., Usategui, B. y Valle, L. (2009). Los estereotipos de género en los/las jóvenes y adolescentes. *Eusko Ikaskuntza*. 1 (1), 227-228. <https://www.eusko-ikaskuntza.eus/PDFAnlt/congresos/17/02270248.pdf>
- Vignolo Friz, C. (2024). *Videojuegos como herramienta para apoyar el bienestar integral y el aprendizaje* [Título de ingeniero civil industrial, Universidad de Chile]. <https://share.google/m21HmK5Mmymn6Lqnf>
- Villegas Guzmán, I. y Peña Ramos, O. (2023). Evolución del concepto de espacio público con perspectiva de género de la arquitectura a las ciencias sociales. *Legado*, 18 (1), 1-15. <https://www.redalyc.org/journal/4779/477974305012/477974305012.pdf>

Zabaleta, A. (8 de diciembre de 2019). En América Latina las mujeres representan el 45% de la comunidad gamer. *Infobae*. <https://www.infobae.com/latinpower/gaming/2021/12/09/en-america-latina-las-mujeres-representan-el-45-de-la-comunidad-gamer/>

Wired. (7 de marzo de 2023). *México y Brasil lideran el auge del Gaming Casual en Latinoamérica*. <https://es.wired.com/articulos/mexico-y-brasil-lideran-el-auge-del-gaming-casual-en-latinoamerica>

ANEXO I

Encuesta sociodemográfica

No.	Fecha de entrevista:	Lugar de aplicación:				
Datos personales						
Nombre:	Edad:	Sexo:				
Lugar y fecha de nacimiento:	Domicilio: ¿Has vivido siempre en este domicilio?	País:				
Religión:	Teléfono:	Estado civil: soltera () casada () unión libre () separada ()				
Escolaridad:	Ocupación:	Gmail:				
Datos del hogar						
Incluyéndote ¿Cuántas personas viven en tu casa? _____						
¿Con quién vives en casa actualmente?						
Nombre	Parentesco	Edad	Escolaridad	Religión	Estado civil	Ocupación
III. Datos de vivienda						
En la casa en donde vives es: () rentada () propia () prestada () compartida ¿Qué servicio cuenta en tu casa? () agua () drenaje () luz () gas () teléfono () internet Incluyéndote, de tu familia ¿Cuántas personas cuentan con celular de uso exclusivo personal? _____ ¿quiénes? _____ Sin contar la cocina ni el baño ¿Cuántos cuartos hay en tu hogar? _____ ¿Compartes con alguien más tu recámara? _____ ¿con quién? _____						
Datos de estudios						
¿Cómo se llama la institución a la que asistes? _____ ¿Alguna ocasión has abandonado el estudio? _____ ¿por qué razón? _____						
Datos culturales y migración						

¿Pertenece a algún grupo indígena? _____ ¿Habla alguna lengua indígena? _____ ¿Tu o tus padres han emigrado a otro país? _____ ¿quién? _____ ¿en qué año? _____ ¿a qué país? _____ ¿por qué razón? _____
Trabajo
¿Trabajas? _____ ¿cuánto tiempo llevas trabajando? _____ ¿Qué días de la semana trabajas? _____ ¿Cuál es el salario aproximado que ganas? _____
Salud mental
¿Has recibido atención psicológica o psiquiátrica? _____ ¿por qué razón acudiste? _____ ¿Estás bajo tratamiento? _____ ¿Sabes si alguien de tu familia tiene o ha tenido una enfermedad mental? _____ ¿Quién? _____ ¿Has consumido alcohol o alguna sustancia? _____ ¿cuál? _____ ¿Has tenido una rehabilitación derivado a ello? _____ ¿Tienes familiares que han tenido problemas con las bebidas alcohólicas o uso de drogas? _____ ¿Quién de tu familia? _____ ¿Necesitó algún tratamiento? _____ ¿Con qué sustancia ha tenido problema? _____
Datos acerca del uso del videojuego
¿Cuántas horas juegas videojuegos al día? _____ ¿A qué edad empezaste a jugar tu primer videojuego? _____ ¿Cuánto tiempo llevas jugando videojuegos? _____

ANEXO II

Instrumento: Guía de entrevista

I. Dimensión: Casas

Categorías: Entretenimiento/ Hábitos de vida/ Participación en entornos competitivos.

1. ¿Por qué juegas videojuegos?
 Descríbeme ¿qué piensas cuando juega videojuegos?
2. De los videojuegos que has jugado ¿cuál es el que más te gusta? y ¿por qué?
3. Explica tú experiencia con el videojuego
4. De los videojuegos que has jugado ¿Cuál es el que menos te ha gustado jugar y por qué?
5. ¿Cómo fue que llegaste a conocer de estos videojuegos?
6. ¿Cuál es tu principal motivación cuando juegas videojuegos?
7. ¿Para ti qué es lo interesante de jugar videojuegos?
8. ¿A qué edad empezaste a jugar tu primer videojuego?
9. ¿Cuánto tiempo llevas jugando videojuegos?
10. ¿Cuánto tiempo puedes dejar de jugar videojuegos?
11. Plátame un día normal desde que despiertas hasta que te duermes
12. ¿Cuál es el videojuego que ha sido más significativo a lo largo de tu vida? ¿Por qué?
13. ¿Qué síntomas físicos experimentas cuando dejas de jugar videojuegos?
14. ¿Qué pasaría si dejaras de jugar videojuegos?
15. ¿Dónde juegas más videojuegos? y ¿por qué razón?
16. ¿Te has dormido tarde por jugar videojuegos? ¿por qué razón?
17. ¿Has dejado de hacer alguna actividad por estar jugando videojuegos? ¿en qué situaciones?
18. ¿Has dejado de asistir a reuniones familiares por estar jugando? ¿Cómo cuáles?
19. Cuando juegas, ¿Acostumbras jugar sola o con más personas? ¿quiénes?
20. Cuando estás en línea ¿Te gusta jugar sola o con amigos en línea?
21. ¿Cómo te sientes al ganar en un videojuego?
22. ¿Cómo te sientes cuando pierdes en un videojuego?
23. ¿En qué momento siente la necesidad de dedicar más tiempo para jugar videojuegos?
24. ¿Cómo intentas mejorar tus habilidades para jugar videojuegos?
25. ¿Hay algún videojuego que con mayor frecuencia recomiendes a tus amigos(as)?

26. ¿Cuáles son tus principales metas cuando juegas videojuegos?
27. ¿Cuándo juegas videojuegos prefieres que sea jugador o jugadora? ¿Por qué?
28. ¿Cómo te sientes al momento y al término cuando juegas videojuegos?
29. ¿Qué actividades has dejado de hacer por jugar videojuegos?

II. Dimensión: Patrones de comunicación

Categorías: Juegos de comunicación: aplacador, calculador, distractor y Nivelador

1. Cuéntame una escena cuando tienes un conflicto con tus papás cuando juegas videojuegos generalmente ¿qué pasa?
2. ¿qué te dice?
3. ¿tú como reaccionas?
4. después ¿qué pasa?
5. ¿Por qué motivos crees que discutes con tus padres?
6. Cuando empiezas a tomar el teléfono móvil ¿qué es lo primero que te dicen tus padres? ¿qué pasa?
7. ¿Cuándo realizas la tarea o alguna otra actividad tus padres te retiran el teléfono móvil?
8. Cuando estás jugando y tienes problemas con el servicio de internet ¿cuál es tu reacción ante ello?
9. ¿qué te dicen tus padres?
10. ¿Qué actividades realizas cuando no tienes acceso a los videojuegos?
11. ¿Cómo reaccionas cuando alguien te interrumpe cuando juegas?
12. ¿Cómo reacciona si uno de sus padres la interrumpe?
13. ¿Conoces físicamente a las personas con quien juegas en los videojuegos?
14. ¿Qué diferencia hay en las relaciones con las personas con quien juegas videojuegos y las relaciones que tiene con las personas en la vida personal?

II. Dimensión: Normas

Categorías: Límites: Claros, Difusos y Rígidos / Jerarquías / Alianzas.

1. ¿Te supervisan tus padres cuando estás jugando videojuegos?
2. ¿Te establecen un horario en cuanto al uso de los videojuegos? ¿quién te lo establece?
3. En caso de que te establezca un horario de juego y al no respetarlo tus padres te castigan ¿de qué forma?
4. ¿Bajo qué argumentos decides no respetar el horario establecido para tener acceso a los videojuegos?
5. ¿Has tenido alguna confrontación con tus padres con respecto al videojuego? ¿de qué tipo?
6. ¿El contenido de los videojuegos que juegas está bajo el control de una familiar? ¿de quién? ¿cómo lo controla?
7. Alguien ¿Te ha llamado la atención constantemente por estar jugando videojuegos? ¿quién? y ¿de qué forma?
8. ¿Te han golpeado tus padres por desobedecer a causa del uso de videojuegos? ¿por qué razón?
9. ¿Quién está a cargo de ti?
10. ¿Tienes que pedir permiso para jugar videojuegos? ¿a quién tienes que pedir permiso para jugar videojuegos? ¿en qué casos?
11. ¿Alguien te establece un horario para jugar videojuegos?
12. En caso de no respetar el horario de juego ¿qué consecuencias te trae?
13. ¿Cómo adquiriste el celular?
14. ¿A qué edad tuviste tu primer celular?
15. ¿Alguien te ayuda a descargar los videojuegos en el teléfono móvil?
16. En caso de que videojuego no sea gratuito ¿Quién te lo compra?
17. ¿Has negociado para conseguir algún videojuego? ¿con quién y en qué forma? ¿cómo te has sentido al respecto?
18. ¿Tus padres en algún momento utilizaron el teléfono móvil como una forma de premiación? ¿en qué casos?

19. ¿Tus padres en algún momento utilizaron el teléfono móvil como una forma de castigo? ¿en qué casos?
20. ¿Has mentido o has actuado a escondidas junto con alguien más para jugar videojuegos? ¿con quién? ¿en qué situaciones?
21. ¿Quién está en desacuerdo que juegues videojuegos? ¿alguien te apoya para que juegues videojuegos? ¿por qué razón? y ¿ha generado conflicto por estos desacuerdos? ¿en qué circunstancias?
22. Cuando no hay autorización de jugar videojuegos ¿regularmente a quién acudes? ¿por qué razón?
23. ¿Has jugado videojuegos en la escuela con alguien más ¿en qué casos? ¿por qué razón?

ANEXO III

Consentimiento informado

Mediante la presente, se le solicita su autorización para la participación de su hija _____, en la investigación titulada “Relaciones conflictivas entre padres e hijas ante el uso de los videojuegos”, la cual está a cargo la pasante de la Licenciatura en Psicología Yazmin Cano García, procedente de la Universidad Autónoma del Estado Hidalgo, campus Actopan.

Dicha investigación tiene como objetivo principal analizar las relaciones conflictivas entre padres e hijas adolescentes ante el uso de los videojuegos. En función de lo anterior es pertinente la participación de su hija en el estudio, por lo que, mediante la presente se le solicita su consentimiento informado.

La colaboración de su hija en esta investigación, consistirá en la aplicación de una entrevista sobre el uso del videojuego, por lo cual será grabada en audio para recabar dicha información. Dicha actividad durará aproximadamente 2 horas, se aplicará una encuesta sociodemográfica y después se llevará a cabo la entrevista y se realizará en el patio de su domicilio de la pasante.

Además, la participación en este estudio no implicará ningún riesgo de daño físico ni psicológico, y se tomarán todas las medidas que sean necesarias para garantizar la salud e integridad física y psíquica de quienes participen en el estudio.

El acto de autorizar la participación de su hija en la investigación es absolutamente libre y voluntario. Todos los datos que se recojan, serán estrictamente anónimos y de carácter privado. Además, los datos entregados serán absolutamente confidenciales y sólo se usarán para los fines científicos de la investigación. Por lo que la participación de su hija no significará gasto alguno y de igual manera **no** involucra pago o beneficio económico.

Es importante que usted considere que la participación de su hija en este estudio es completamente libre y voluntaria, y que existe el derecho a negarse a participar o a dejar inconclusa la participación cuando así se desee, sin tener que dar explicaciones ni sufrir consecuencia alguna por tal decisión.

Estoy de acuerdo con lo anterior, acepto que mi hija participe de forma voluntaria en este estudio y he recibido una copia de este documento.

Nombre y Firma padre, madre (tutor o tutora)

Lugar: _____

Fecha: _____

Asentimiento Informado

Yo _____, declaro que he sido invitada a participar de forma voluntaria en la presente investigación, la cual está a cargo de la pasante de la Licenciatura en psicología Yazmin Cano García, procedente de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, campus Actopan.

Comprendo que la finalidad de la presente entrevista es recabar información acerca de la experiencia que he tenido con mis padres y el uso de los videojuegos. Entiendo también que, dicha entrevista tendrá una duración aproximada de 2 horas y se realizará en el patio de su domicilio de la pasante.

Que los datos obtenidos serán utilizados de forma confidencial y con fines de investigación, es decir que mi identidad estará protegida. También comprendo que no habrá retribución alguna por mi participación en esta actividad ya que está dirigida a la creación de conocimiento científico.

Estoy de acuerdo con lo anterior, aceptó participar de forma voluntaria en este estudio y he recibido una copia de este documento.

Nombre y Firma de la participante

Lugar: _____

Fecha: _____

ANEXO IV

Tabla de fundamentación

Concepto	Objetivos específicos	Dimensiones	Categorías	Preguntas
Estereotipos de género en las familias de mujeres adolescentes que usa los videojuegos.	Identificar las razones por las cuales adolescentes juegan videojuegos.	Causas	Entretenimiento	1. ¿Por qué juegas videojuegos? 2. Descríbeme ¿qué piensas cuando juega videojuegos? 3. De los videojuegos que has jugado ¿cuál es el que más te gusta? y ¿por qué? 4. Explica tú experiencia con el videojuego 5. De los videojuegos que has jugado ¿Cuál es el que menos te ha gustado jugar y por qué? 6. ¿Cómo fue que llegaste a conocer de estos videojuegos?

				7. ¿Cuál es tu principal motivación cuando juegas videojuegos? 8. ¿Para ti qué es lo interesante de jugar videojuegos?
			Hábitos de vida	9. ¿A qué edad empezaste a jugar tu primer videojuego? 10. ¿Cuánto tiempo llevas jugando videojuegos? 11. ¿Cuánto tiempo puedes dejar de jugar videojuegos? 12. Plátame un día normal desde que despiertas hasta que te duermes 13. ¿Cuál es el videojuego que ha sido más significativo a lo largo de tu vida? ¿Por qué? 14. ¿Qué síntomas físicos experimentas cuando

				dejas de jugar videojuegos? 15. ¿Qué pasaría si dejaras de jugar videojuegos? 16. ¿Dónde juegas más videojuegos? y ¿por qué razón? 17. ¿Te has dormido tarde por jugar videojuegos? ¿por qué razón? 18. ¿Has dejado de hacer alguna actividad por estar jugando videojuegos? ¿en qué situaciones? 19. ¿Has dejado de asistir a reuniones familiares por estar jugando? ¿Cómo cuáles?
			Participación en entornos	20. Cuando juegas, ¿Acostumbras jugar sola o con más personas? ¿quiénes?

			competitivo s.	21. Cuando estás en línea ¿Te gusta jugar sola o con amigos en línea? 22. ¿Cómo te sientes al ganar en un videojuego? 23. ¿Cómo te sientes cuando pierdes en un videojuego? 24. ¿En qué momento siente la necesidad de dedicar más tiempo para jugar videojuegos? 25. ¿Cómo intentas mejorar tus habilidades para jugar videojuegos? 26. ¿Hay algún videojuego que con mayor frecuencia recomiendes a tus amigos(as)? 27. ¿Cuáles son tus principales metas cuando juegas videojuegos?
--	--	--	-------------------	---

				28. ¿Cuándo juegas videojuegos prefieres que sea jugador o jugadora? ¿Por qué? 29. ¿Cómo te sientes al momento y al término cuando juegas videojuegos? 30. ¿Qué actividades has dejado de hacer por jugar videojuegos?
Estereotipos hacia las mujeres adolescentes por el uso de los videojuegos	Analizar los conflictos entre padres e hijas adolescentes ante el uso de los videojuegos.	Conflictos entre padres e hijas	Conflictos y estereotipos de género	31. Cuéntame una escena cuando tienes un conflicto con tus papás cuando juegas videojuegos generalmente ¿qué pasa? 32. ¿qué te dice? 33. ¿tú como reaccionas? 34. después ¿qué pasa?

				35. ¿Por qué motivos crees que discutes con tus padres? 36. Cuando empiezas a tomar el teléfono móvil ¿qué es lo primero que te dicen tus padres? ¿qué pasa? 37. ¿Cuándo realizas la tarea o alguna otra actividad tus padres te retiran el teléfono móvil? 38. Cuando estás jugando y tienes problemas con el servicio de internet ¿cuál es tu reacción ante ello? 39. ¿qué te dicen tus padres? 40. ¿Qué actividades realizas cuando no
--	--	--	--	---

				tienes acceso a los videojuegos? 41. ¿Cómo reaccionas cuando alguien te interrumpe cuando juegas? 42. ¿Cómo reacciona si uno de sus padres la interrumpe? 43. ¿Conoces físicamente a las personas con quien juegas en los videojuegos? 44. ¿Qué diferencia hay en las relaciones con las personas con quien juegas videojuegos y las relaciones que tiene con las personas en la vida personal?
Estereotipos hacia las mujeres	. Identificar las normas que se	Normas	Límites: Claros Difusos	45. ¿Te supervisan tus padres cuando estás jugando videojuegos?

adolescentes por el uso de los videojuegos	establecen entre padres e hijas con relación al uso del videojuego.		Rígidos	46. ¿Te establecen un horario en cuanto al uso de los videojuegos? ¿quién te lo establece? 47. En caso de que te establezca un horario de juego y al no respetarlo tus padres te castigan ¿de qué forma? 48. ¿Bajo qué argumentos decides no respetar el horario establecido para tener acceso a los videojuegos? 49. ¿Has tenido alguna confrontación con tus padres con respecto al videojuego? ¿de qué tipo? 50. ¿El contenido de los videojuegos que juegas está bajo el control de
---	--	--	---------	--

				una familiar? ¿de quién? ¿cómo lo controla? 51. Alguien ¿Te ha llamado la atención constantemente por estar jugando videojuegos? ¿quién? y ¿de qué forma? 52. ¿Te han golpeado tus padres por desobedecer a causa del uso de videojuegos? ¿por qué razón?
			Jerarquías	53. ¿Quién está a cargo de ti? 54. ¿Tienes que pedir permiso para jugar videojuegos? ¿a quién tienes que pedir permiso para jugar videojuegos? ¿en qué casos?

				55. ¿Alguien te establece un horario para jugar videojuegos? 56. En caso de no respetar el horario de juego ¿qué consecuencias te trae?
			Alianzas	57. ¿Cómo adquiriste el celular? 58. ¿A qué edad tuviste tu primer celular? 59. ¿Alguien te ayuda a descargar los videojuegos en el teléfono móvil? 60. En caso de que videojuego no sea gratuito ¿Quién te lo compra? 61. ¿Has negociado para conseguir algún videojuego? ¿con quién y en qué forma? ¿cómo

				te has sentido al respecto? 62. ¿Tus padres en algún momento utilizaron el teléfono móvil como una forma de premiación? ¿en qué casos? 63. ¿Tus padres en algún momento utilizaron el teléfono móvil como una forma de castigo? ¿en qué casos? 64. ¿Has mentido o has actuado a escondidas junto con alguien más para jugar videojuegos? ¿con quién? ¿en qué situaciones? 65. ¿Quién está en desacuerdo que juegues videojuegos? ¿alguien te apoya para que
--	--	--	--	--

				juegos videojuegos? ¿por qué razón? y ¿ha generado conflicto por estos desacuerdos? ¿en qué circunstancias? 66. Cuando no hay autorización de jugar videojuegos ¿regularmente a quién acudes? ¿por qué razón? 67. ¿Has jugado videojuegos en la escuela con alguien más ¿en qué casos? ¿por qué razón?
--	--	--	--	--