

Capítulo 4

DILIGENCIAS DE JUEGO POR USO Y DEPENDENCIA A LA TECNOLOGÍA: EXPERIENCIA DE JÓVENES UNIVERSITARIOS DE MAZATLÁN, SINALOA

Ana Rosa Medina Gutiérrez
Gloria María Peña García
Francisco Javier Castro Apodaca

Universidad Autónoma de Sinaloa
Mazatlán, México

<https://doi.org/10.36825/SEICIT.2025.03.C04>



Resumen

La investigación tuvo como propósito explorar los sentimientos que experimentan los jóvenes universitarios para acceder y participar en juegos con uso de tecnología en Mazatlán, Sinaloa. El estudio fue cualitativo, con un componente cuantitativo, descriptivo y abordaje fenomenológico. El muestreo fue no probabilístico por conveniencia, se constituyó una muestra de 11 participantes adultos, de ambos géneros. Se utilizó una cédula de datos sociodemográficos, una entrevista a profundidad, diario de campo y la observación directa. Contribución y Conclusiones: Las unidades de significado se agruparon en dos dimensiones: la Dimensión 1: Sucesos favorables donde el joven expresa sentimientos de libertad y acompañamiento, experimenta el gusto por la soledad para poder jugar en diversos dispositivos o consolas de video sin la supervisión de padres o tutores y la Dimensión 2: Contempla lo pernicioso de las actividades del juego con afectación de la vida diaria y académica al reconocer darle mayor tiempo a jugar que al descanso, ser irresponsables como hijo y estudiante sintiéndose esclavos de los videojuegos que la tecnología les permite. Se concluye que la experiencia con el uso de aparatos tecnológicos de personas dependientes del juego revela que, el juego tiene un impacto en la dinámica familiar desde el proceso de iniciación, desarrollo y evolución y esa dependencia al juego condiciona distanciamiento familiar, social y laboral lo que genera sentimientos de culpa, dolor y tristeza que se revela en sus expresiones verbales y faciales al momento de realizar el encuentro cara a cara.

Palabras clave: Experiencia, juego, tecnología, dependencia, familia.

Introducción

El desarrollo de la tecnología como la internet, videojuegos y teléfonos celulares y comunicación son componentes muy útiles en la vida del ser humano, sin embargo, pueden llegar a conflictuárnosla, cuando la persona utiliza los recursos tecnológicos para realizar alguna actividad de manera no controlada que puede conllevar a una adicción. Actualmente el uso de plataformas de videojuegos es cada vez más popular y se ha ido

consolidando como una actividad cotidiana entre los seres humanos en sus momentos de ocio.

El juego es una forma de diversión, enmarcada por reglas, que requiere de la participación de personas o grupos que compiten entre sí y persiguen un determinado fin. Por otra parte, es relevante para el desarrollo psicológico de los seres humanos, no obstante, el abuso del juego trae consigo una serie de situaciones objeto de estudio que circunscriben el comportamiento de la persona con adicción al juego.

La ludopatía, es una condición relacionada con el juego patológico o adicción al juego, en la que una persona experimenta el deseo desenfrenado de jugar o apostar, a pesar de las consecuencias negativas en su vida. Representa una adicción conductual que afecta a millones de personas en todo el mundo. Este trastorno se caracteriza por el conflicto para resistir el impulso de jugar o apostar, lo que genera graves consecuencias nocivas en la vida personal, familiar y laboral de quienes la padecen. En los últimos años, el incremento de las plataformas de juego en línea y la normalización de las apuestas entre los jóvenes contribuyeron al aumento de esta problemática. (Cabrera et al., 2025)

Las estimaciones sobre los daños ocasionados por los juegos y apuestas a nivel global fueron limitadas. No obstante, algunos estudios revelaron que aproximadamente el 1.2 % de la población adulta en el mundo presentó un trastorno relacionado con el juego. Conjuntamente, las consecuencias de la adicción no solo afectaron a quienes jugaron, sino que, trascendieron a su entorno cercano (OMS, 2024).

La ludopatía se considera una adicción psicológica que no necesita el consumo de sustancias externas para revelarse. Se determina por el impulso incontrolable que lleva a las personas a continuar jugando y apostando, sin importar las consecuencias negativas en sus vidas. Existen investigaciones que evidencian que la prevalencia de este trastorno osciló entre el 1 % y el 3 % de la población. En México, con una población cercana a los 130 millones de habitantes, se estimó que entre 1.3 y 3.9 millones de personas pudieron haber sufrido de ludopatía (Herrera et al., 2023)

Gossop (1989) determinó los siguientes elementos característicos de una adicción: Un fuerte deseo o un sentimiento de compulsión para llevar a cabo la conducta particular. La capacidad deteriorada para controlar la conducta. Malestar y estado de ánimo alterado cuando se impide realizar la conducta o la deja de hacer, y persistir en la conducta a pesar de la clara evidencia de que le está produciendo graves consecuencias al individuo.

Cooper en 1988 realizó el reconocimiento del trastorno del juego patológico y Rosenthal (1992) lo caracteriza como un trastorno progresivo, en cual, se identifican cuatro fases: Pérdida incesante de o episódica de control sobre el juego. Continua preocupación por el juego y por obtener dinero para jugar. Pensamiento irracional sobre el juego, y Persistencia en el juego a pesar de sus consecuencias negativas.

Los juegos digitales hoy en día han generado un problema de adicción conductual, emanada de la interacción de seres humanos y dispositivos electrónicos. Esta adicción al igual que otros tipos de adicción presenta algunas características como: la dificultad para dejar el juego, la sensación de privación a no jugar, la incapacidad para no controlar el tiempo de juego, la reticencia para participar en otras actividades y la recurrencia al uso excesivo de internet tras un periodo de abstinencia o control exitoso del consumo digital, de tal manera que, actualmente existe la posibilidad de ser diagnosticado de trastorno por videojuegos.

Por lo anterior se realiza una pesquisa en población adulta de Mazatlán, se considera relevante abordar esta temática por considerar que la adicción al juego es una condición patológica que requiere atención por especialistas. En México poco se ha expuesto sobre los elementos que se involucran en el proceso de la adicción a los videojuegos desde la perspectiva cualitativa que beneficie o afecte el desarrollo y la vida cotidiana de las personas, es por ello, que se establece el objetivo de describir la experiencia de jóvenes universitarios con el uso de la tecnología que participan en actividades de juego dependiente en Mazatlán, Sinaloa.

Desarrollo

Primeramente, es importante comprender que en los juegos de azar, el ganar o perder no solamente depende de la destreza o habilidad que tenga el jugador, dado que, participa la suerte o azar, de modo que no existe control en torno a la actividad, lo cual, genera un nivel alto de incertidumbre, a su vez, el resultado inmediato vuelve fascinante el juego y puede llegar a generar una serie de sentimientos y emociones dando paso a un comportamiento donde la conducta se normaliza y se vuelve repetitiva, conduciendo inevitablemente a la pérdida de control y a la incapacidad para la toma de decisiones a pesar de las consecuencias en todos los ámbitos de la vida del ser humano, como lo es el ámbito, familiar, social, laboral y otros.

Estado del arte

Se realizó una revisión en la literatura con la intención de encontrar estudios que se relacionen a esta investigación, fue necesario indagar en bases de datos, revistas electrónicas en especial de la esfera educativa de Redalyc, Scielo y Scopus, tomando en consideración aquellos resultados relevantes para la temática de este estudio.

De acuerdo con Linnemann et al. (2025), en su pesquisa para comprender las motivaciones y experiencias vividas de jugadores con un alto consumo de juegos, realizado con siete personas mediante un análisis fenomenológico de las experiencias y la Teoría de la autodeterminación, revelaron que las personas que no tenían un equilibrio entre los componentes de la motivación intrínseca; autonomía, competencia y afinidad presentaron algún tipo de distrés. Por otra parte, en algunas personas, se evidenció que poseer un alto consumo de videojuegos no es sinónimo a tener una relación problemática con los videojuegos. Conjuntamente, se encontró que los videojuegos podrían emplearse como una forma de subsanar necesidades psicológicas. Por otro lado, Genc et al. (2024), realizaron un estudio acerca de la ficción es la realidad”: Un estudio cualitativo sobre la adicción a los videojuegos y la percepción de la realidad en jóvenes adultos con la finalidad de explorar las experiencias

de personas con adicción a los videojuegos para comprender cómo estos impactan su percepción de la realidad y cómo su adicción afecta sus vidas, a partir de este estudio emergieron dos temas principales: la satisfacción de las necesidades psicosociales (con los subtemas de bienestar y amistad) y la narrativa de los videojuegos (con los subtemas de diseño, trama y personajes).

Así mismo, se ha explorado sobre la adicción a los videojuegos y diferentes situaciones en adolescentes y jóvenes adultos. Tapia & Mena (2024), llevaron a cabo un estudio cuantitativo, no experimental, con diseño transversal y correlacional donde evidencian que no existe una relación entre la autoestima y la adicción a los videojuegos ($Rho=0.019$ $p>0.05$) lo que revela que los adolescentes que cuentan con alta autoestima, así como aquellos con baja autoestima pueden desarrollar una adicción a los videojuegos en proporciones similares. Por su parte, González-Caino & Resett (2024) mediante una investigación acerca de la adicción a los videojuegos, calidad de sueño y malestar psicológico en adolescentes y jóvenes adultos revelan niveles altos de adicción a videojuegos, existe una importante diferencia respecto a la edad de inicio, debido a niveles más altos en el grupo adolescente en comparación con el de jóvenes adultos. De tal manera que, la adicción predecía mayores dificultades de sueño y un menor bienestar psicológico; por otra parte, la calidad de sueño era un predictor significativo del malestar.

Portillo et al. (2023), llevaron a cabo una pesquisa sobre la adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato, cuyo objetivo fue identificar la frecuencia de la adicción a internet y a los videojuegos en bachilleres de México, encontrando que la población de estudio manifestó bajos niveles de adicción a videojuegos y a la internet, así mismo, de los jóvenes que presentaron adicción a los videojuegos en su mayoría correspondieron al género masculino, no encontraron diferencia entre los estudiantes de contextos urbanos y rurales. Similar a lo encontrado por Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2019) en Turquía, donde evidencia que los adolescentes admiten una adicción a los videojuegos en un 28.8%.

Por otra parte, existe evidencia científica que muestra que la persona con adicción al juego con el uso de la tecnología trae consigo una serie de daños a la salud física y emocional.

En un estudio realizado por Kim et al. (2019), se identificó que los jugadores patológicos experimentan altos niveles de ansiedad y nerviosismo antes y durante sus actividades de juego, lo que se asocia con la necesidad de buscar sensaciones de alivio emocional o escape. Estos sentimientos se intensifican conforme avanzan en su adicción, y la emoción negativa se convierte en un ciclo que refuerza el comportamiento de juego compulsivo. De igual manera, Carhuapoma & Olivos (2022) encontraron una correlación significativa entre altos niveles de adicción al juego y la agresividad.

Es importante mencionar que los juegos de azar, están considerados como una actividad social y culturalmente aceptada, sin embargo, el uso desmedido y excesivo del juego, conlleva a conductas adictivas, actualmente existe evidencia que revela las consecuencias y trastornos en el comportamiento que afectan negativamente a las personas en su vida diaria y a quienes les rodean, a este respecto, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2024) reconoce los efectos negativos que ocasionan los juegos de azar y apuestas físicas o con el uso de la tecnología y ha implementado estrategias que pretenden finalizar la publicidad y la promoción de este sector y direccionar actividades preventivas para evitar y minimizar los daños e incrementar la capacidad para enfrentar los daños en la salud, mediante el desarrollo de instrumentos de diagnóstico de la ludopatía de manera temprana y oportuna.

Ruta metodológica

El presente estudio se realizó mediante un enfoque cualitativo, con un componente cuantitativo, de tipo descriptivo, con un abordaje fenomenológico para una mejor comprensión e interpretación de las subjetividades de la acción humana en un contexto social de personas inmersas en una problemática eminentemente humano-social como es el fenómeno de la adicción al juego. En este estudio se buscó un

acercamiento a las experiencias de personas adultas con dependencia al juego, en Mazatlán, Sinaloa, México.

El enfoque cualitativo permite comprender la experiencia que tienen las personas y posibilita indagar a profundidad, la riqueza y complejidad inherente al fenómeno, es útil para entender esa experiencia humana y el contexto en cual se desarrolla el comportamiento compulsivo y descontrolado que vivencia una persona ante el juego, está basada en la premisa, que los conocimientos sobre las personas solo son posibles con la descripción de la experiencia humana, de tal manera como ella es vivida y definida por sus propios actores. (Polit & Hungler, 1999).

Se incluyó a 11 estudiantes de enfermería, mayores de edad, hombres y mujeres que se identificaron como dependientes del juego, se tomó en cuenta, no sólo los aspectos cognoscitivos que se producen a nivel individual, sino también los procesos sociales (interacción cara a cara, comunicación, cultura, creencia, etc.) de su construcción, y de esta manera, lograr los significados de la experiencia relacionada con la dependencia al juego (Muñoz & Lorenzini, 2008) Así mismo, este abordaje facilitó la comprensión de las situaciones vividas de las personas en su diario vivir, vinculándolas al contexto en el que se desenvuelven. (Ruíz, 2007)

El escenario donde se llevó a cabo este estudio fue en una escuela de enfermería, en la ciudad de Mazatlán, Sinaloa, México, la población estuvo conformada por 11 personas adultas de ambos sexos, 7 mujeres y 4 hombres, que tienen como característica principal la dependencia al juego, se realizó un acercamiento con las personas de interés, a fin de identificar quienes eran las personas que accedían a abrir la ventana de su mundo lúdico, este acercamiento permitió la interacción, desarrollo de la empatía y rapport con los participantes, lo que facilitó el acceso a la información a fin de comprender sus experiencias sobre la dependencia al juego, se les invitó a participar en la investigación, se concertó una cita para realizar la entrevista, se les solicitó autorización para que las entrevistas fueran audiograbadas, una vez que aceptaron, se requirió firma de consentimiento informado. Con la finalidad de lograr un acercamiento a la experiencia en su vida en torno a la adicción al juego (Jara, 2009) como

fenómeno de investigación la recolección de la información se realizó a través de una entrevista a profundidad con una pregunta detonadora:

Platíqueme ¿Cómo ha sido su experiencia en cuanto a los juegos en medios electrónicos desde su inicio hasta este momento?, se incluyeron variables sociodemográficas que permitieron caracterizar a los participantes.

El número de participantes se determinó hasta que las entrevistas alcanzaron la saturación teórica (Strauss & Corbin, 1998) que, significa que no hubo necesidad de incluir más informantes, pues las personas con adicción al juego no expresaron información nueva. Al finalizar cada entrevista misma que tuvo una duración aproximada de una hora, fue transcrita fielmente en un procesador de textos de Microsoft Word, posteriormente se realizó lectura y relectura de la información para lograr una comprensión de esta e identificar unidades de significado preliminares.

Hablar de investigación cualitativa es centrarnos en la esencia del ser humano, en su contexto natural y extraer una imagen viva del fenómeno de estudio, por otro lado, nos permite asignarle un significado en base al mismo significado que las personas le confieren, reconstituir una realidad y comprenderla en todo su esplendor. Es por ello que, al momento de desarrollar una investigación con el enfoque mencionado, surge la importancia de apegarse a los criterios de rigor científico que enmarquen la rigurosidad y credibilidad del estudio considerando los enfoques ontológicos, epistemológicos y metodológicos, y se sitúan en paradigmas diferentes.

En este estudio, el criterio de credibilidad se pudo alcanzar en el momento en que se conservó una relación e interacción constante con los participantes del estudio, misma que permitió volver para confirmar hallazgos y verificar datos específicos con los participantes. La transferibilidad, también denominada aplicabilidad a través de la cual, existe la posibilidad de ampliar los resultados de la investigación hacia otras poblaciones, es decir, es posible ajustar los hallazgos a

contextos nuevos y diferentes, en esta pesquisa se observó a partir de la convergencia de los testimonios y los análisis e interpretaciones que se develaron en base a la fenomenología (Baptista et al., 2012), así fue posible describir el mundo de las experiencias vividas por las personas con adicción al juego, de esta manera los hallazgos fueron discutidos con otros autores, aspectos que posibilitan en lo posterior la reproductibilidad parcial o total de los resultados. La confirmabilidad, que es vista como análoga de la objetividad, se encargó de garantizar la autenticidad de las descripciones realizadas por los participantes. El presente estudio alude a una metodología cualitativa con enfoque fenomenológico, por lo que fue necesario establecer una vía metodológica que facilitara la producción de información, se utilizó la entrevista a profundidad como instrumento de recolección de datos, se siguieron los pasos de investigadores de la fenomenología con objetivos previamente planteados para el estudio, se hicieron transcripciones textuales de las entrevistas, y se pudo llegar a la reducción fenomenológica cuando los términos del autor fueron integrados al lenguaje de los hallazgos.

El proyecto se sometió a revisión y autorización de directivos de la institución educativa que fungió como campo de investigación y se apejó a las consideraciones éticas establecidas en el Reglamento de la Ley General de Salud en Materia de Investigación para la Salud en su título Segundo, de los Aspectos Éticos de la Investigación en Seres Humanos, particularmente los capítulos I y V (Secretaría de Salud, 2017)

Resultados y discusión

En este apartado de resultados inicialmente se presenta una tabla con una breve descripción del perfil de las personas que participaron en el estudio. Posteriormente se presenta la construcción de dimensiones y categorías a partir de los diálogos contenidos en las entrevistas que se consideraron significativos. Las características típicas, permitieron la organización y el análisis en categorías que convergen en el mundo vivido a la luz del referencial fenomenológico originados en el tiempo pasado, presente y que se basan en la espacialidad, la corporalidad, la temporalidad y la relacionalidad, a partir de las unidades de significado develadas en los

discursos de los participantes. Las unidades de significado son construidas en base a aquellos elementos lingüísticos que son identificados como puntos clave para develar y comprender el fenómeno de estudio.

Perfil de los participantes

Tabla 1
Características de los participantes

Participante 1 (P1)	Participante 2 (P2)
Sexo: Mujer	Sexo: Hombre
Edad: 19 años	Edad: 22 años
Estado civil: Soltera	Estado civil: Soltero
Grado: 2do	Grado: 4to
Religión: Católica	Religión: Ninguna
Actividad lab-oral: No trabaja	Actividad lab-oral: Empleado
Inicio del juego: 12 años	Inicio del juego: 7 años
Participante 3 (P3)	Participante 4 (P4)
Sexo: Hombre	Sexo: Hombre
Edad: 26 años	Edad: 21 años
Estado civil: Casado	Estado civil: Soltero
Grado: 2do.	Grado: 3ro.
Religión: Católico	Religión: Católico
Actividad lab-oral: Empleado	Actividad lab-oral: No trabaja
Inicio del juego: 15 años	Inicio del juego: 10 años
Participante 5 (P5)	Participante 6 (P6)
Sexo: Mujer	Sexo: Mujer
Edad: 19 años	Edad: 22 años
Estado civil: Soltera	Estado civil: Soltera
Grado: 1ro.	Grado: 3ro.
Religión: Católica	Religión: Católica

Actividad lab-oral:	No trabaja	Actividad lab-oral:	No trabaja
Inicio del juego:	6 años	Inicio del juego:	8 años
Participante 7 (P7)		Participante 8 (P8)	
Sexo:	Mujer	Sexo:	Hombre
Edad:	20 años	Edad:	24 años
Estado civil:	Soltera	Estado civil:	Soltero
Grado:	2do.	Escolaridad:	3ro.
Religión:	Católica	Religión:	Testigo
Actividad lab-oral:	Empleada	Actividad lab-oral:	Empleado
Inicio del juego:	No especificado	Inicio del juego:	8 años
Participante 9 (P9)		Participante 10 (P10)	
Sexo:	Mujer	Sexo:	Mujer
Edad:	21 años	Edad:	23 años
Estado civil:	Soltera	Estado civil:	Unión libre
Grado:	3ro.	Grado:	4to.
Religión:	Católica	Religión:	Católica
Actividad lab-oral:	Empleada	Actividad lab-oral:	No trabaja
Inicio del juego:	7 años	Inicio del juego:	17 años.
Participante 11 (P11)			
Sexo:	Mujer		
Edad:	19 años		
Estado civil:	Soltera		
Grado:	2do.		
Religión:	Ninguna		
Actividad lab-oral:	No trabaja		
Inicio del juego:	Antes de los 15 años		

Fuente: Elaboración propia

Los participantes fueron 11 personas adultas, un 63.6% corresponde al género femenino y 36.3% al masculino, la media de edad fue de 21.4 años, la mayoría de los informantes mencionaron ser solteros (81.4%), 9% comentó estar casado y el mismo porcentaje (9%) vive en unión libre. Un 36.3% refirió cursar 2° grado de la carrera, el mismo porcentaje (36.3%) 3° grado. Un 72.7% refirió profesar la religión católica, 18.1% no profesa ninguna religión y un 9% mencionó ser testigo de Jehová. El 54.5% manifestó sólo dedicarse a estudiar y el 45.4% contestó que trabaja y estudia. La edad del primer contacto con el uso de la tecnología para jugar fue muy variada, el rango de la edad de inicio del juego fue de 11 años.

Construcción de dimensiones y categorías

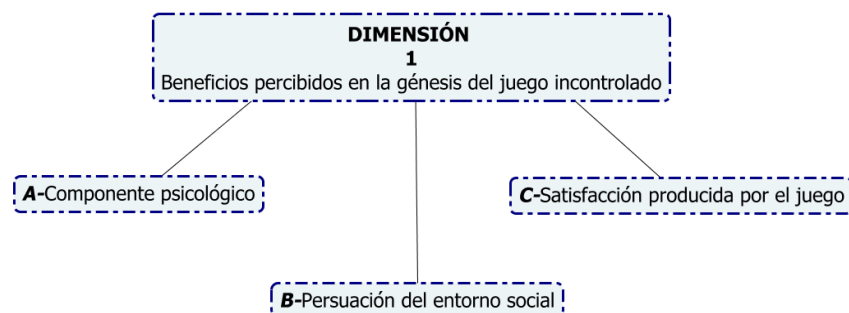
En este apartado se presentan las dimensiones y categorías integradas a partir de la construcción de las unidades de significados, mismas que están sustentadas en autores que hablan sobre el fenómeno de la adicción a los juegos y describen la experiencia vivida, concibiendo que la fenomenología describe el fenómeno sin explicarlo, no se preocupa por la búsqueda de relaciones causales y está dirigida a mostrar, no para demostrar, a describir con rigor, ya que, a través de la descripción rigurosa es que se puede llegar a la esencia del fenómeno (Terra et al., 2006).

A continuación se presentan las dos dimensiones que se integraron a partir de las categorías constituidas con las unidades de significado, la dimensión 1 se refiere a los beneficios percibidos en la génesis del juego incontrolado y evidencia los rasgos característicos tanto situacionales como personales que se involucran con los antecedentes, la historia previa, las razones, causas o motivos que la persona atribuye a su estado actual, esta dimensión está formada por tres categorías: A- Componente psicológico, B-Persuasión del entorno social, C-Satisfacción producida por el juego. La dimensión 2 contempla la experiencia perniciosa como persona dependiente del juego y se integra por cuatro categorías que son: A-Personalismo en el desarrollo/evolución del juego como hábito y la negación de la problemática, B-Participación en situaciones ilícitas e inapropiadas para continuar jugando, C-Ampulosidad en la alteración sobre la vida familiar y laboral como consecuencia del juego incontrolado

y D-Corolario del juego luengo.

Figura 1

Categorías emanadas de los beneficios percibidos en la génesis del juego incontrolado.



Fuente: Elaboración propia

En la primera dimensión es posible observar los rasgos característicos emocionales, psicológicos y situacionales que incluyen los antecedentes, razones o motivos atribuidos por el ser humano para estar vivenciando su realidad, en la cual, emergieron tres categorías, que revelan como la persona va desarrollando la adicción gradual al juego y justificando su comportamiento, sin llegar a ser capaz de ver las consecuencias a las que se va encauzando, con tal de satisfacer su deseo de jugar y experimentar el placer que la ludopatía les produce.

A-Componente psicológico

En esta categoría se concibe la adicción al juego como elemento para subsanar alteraciones del ánimo o problemas personales y de personalidad, como aquellos que apoyaron al inicio del juego no controlado. Como lo manifiestan a continuación:

“[...] entonces cuando yo jugué por primera vez, eh, este, [...] sentí como que me empezaba a liberar [...] y son las emociones las que realmente llevan a jugar o al alcoholico a beber o al drogadicto a drogarse, son las

emociones si [...]” P3

“[...] entonces pues me libera en cierta forma, el jugar me libera de todos mis pesares, aunque termino enojada y hasta llorando porque pierdo, porque yo si no estoy jugando siento esa soledad interna dentro de mí, un vacío en el alma [...]” P1

“[...] me gusta estar ahí nada más jugando, como hay muchas reprimisiones dentro de mi vida en lo que corresponde de mi niñez a la adolescencia [...] pero creo que no hay motivo, ahora es así, todos pasamos el tiempo libre jugando en el celular y viendo las redes sociales a cada rato [...]” P11

B-Persuasión del entorno social

En esta categoría se identificó como el poco afecto y la negligencia de las figuras parentales, o bien el contexto sociocultural familiar caracterizado por amigos, padres y familiares jugadores o apostadores. Como lo expresan los siguientes participantes:

“[...] ingreso a la primaria y ahí es donde mi vida dio un giro completamente de 360 grados, a muy temprana edad tuve contacto con los juegos en el Nintendo y después en la Tablet [...] llegaba de la escuela, hacia mi tarea y me ponía a jugar [...]” P2

“[...] desde que estaba niño, empecé a agarrar el gusto por el videojuego [...] vivo por unos ranchos y ahí se apuesta a los gallos, se juega a la baraja, cuando me vine a la ciudad, como a los 15-16 años fue otra cosa, aquí vivía con una tía, me sentía solo [...], aquí fue donde empecé a vivir mi etapa con los juegos en el celular en la secundaria [...]” P8

“[...] yo dependo de una familia muy humilde, donde somos 6 hermanos y mi padre trabaja en el campo, y mi madre en la casa y vivimos en el mismo pueblo [...] me salí a estudiar con la ayuda de mi padre, y cuando llegué para acá, pues la situación fue distinta, se tiene un teléfono y en los ratos libres luegoito uno agarra el cel, pero ya después en la calle, en las clases, [...]” P10

C-Satisfacción producida por el juego

En esta categoría se enfatizan los efectos placenteros producidos bajo el hecho de jugar, como la búsqueda de bienestar o socializar. Como lo expresan algunos de los participantes:

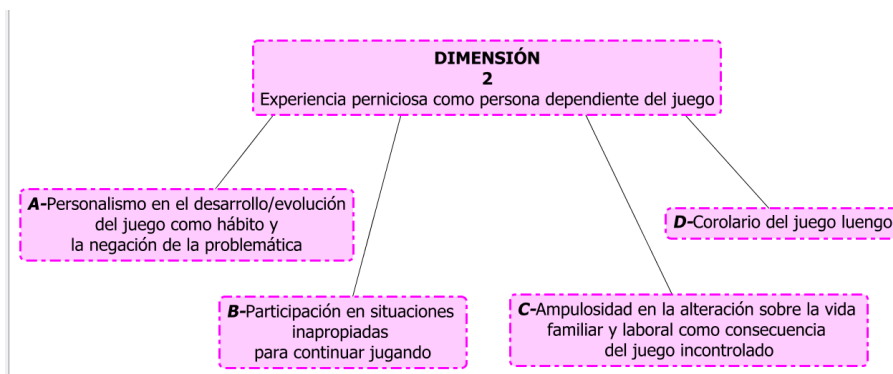
“[...]me gustó la sensación, me gustó el efecto que me producía el ganar en la lotería al principio y me enojaba cuando perdía, pero me gustaba, yo era un poco antisocial y después, gracias a Dios vinieron los celulares y las computadoras[...] tenía la sensación de felicidad, de libertad cuando era una persona tímida, pero jugando con el celular y estando sola me sentía más cómoda [...]” P5

“[...] pues jugar me ha dado muchas satisfacciones desde niña, ahora tengo amigos de otras partes, [...], tengo muchos amigos virtuales” P6

El juego prolongado y el poco control que se tiene sobre él y sus efectos hacen que el ser en su cotidianidad forme parte de este círculo vicioso, el cual es difícil de superar, en base a la profundidad de su adicción en la que se encuentra vive nuevas experiencias sin lograr subsanar situaciones emocionales y psicológicas.

Figura 2

Categorías emergentes la experiencia perniciosa como persona dependiente del juego



Fuente: Elaboración propia

En la segunda dimensión se reconocen los procesos vivenciales, emocionales y físicos que se manifiestan como parte sustancial de la experiencia relacionada con el mundo exterior, consigo mismo y con los demás, de tal manera que, implica la necesidad subjetiva incontrolable del desarrollo de comportamientos y hábitos que trascienden a una conducta adictiva con la intención de brindar alivio a la ansiedad, estrés, aburrimiento y otras situaciones. Esta dimensión se conformó por cuatro categorías.

A-Personalismo en el desarrollo/evolución del juego como hábito y negación de la problemática

A partir de esta categoría se identifica una descripción de manera concreta la evolución del descontrol con el tiempo destinado al juego y uso de la tecnología y sus efectos en el organismo y en la forma de conducirse o adquirirse como hábito. Como se puede constatar en los siguientes diálogos:

“[...] empecé a dormirme muy tarde, solo quería estar jugando en línea entre amigos, no jugamos de apuesta, ni nada de eso, [...] me empecé a descontrolar y dejaba de hacer cosas importantes de la escuela, de los 14 años para acá ya no solté el vicio [...]” P4

“[...] decía que era una persona normal que usa la tecnología de manera normal, pero no me daba cuenta de que mi forma de vivir no era normal, ya se estaba transformando a una forma anormal, mi organismo me pide jugar y usar el celular para poder andar tranquila y relajada [...], todo mundo diciéndome que yo ya tenía problemas con mi forma de convivir, [...] y si se puede llamar como locura de nosotros los jóvenes el no poder estar sin mirar un segundo el celular [...]” P7

La fenomenología filosófica busca redefinir el proceso global del conocimiento y de los modos de relación efectiva entre el sujeto y objeto, incluyendo el significado que estas experiencias tienen para los individuos.

B-Participación en situaciones inapropiadas para continuar jugando

Esta categoría muestra una descripción de la necesidad de adquirir hábitos inapropiados que van escalando para mantener el juego y hacer uso de la tecnología de forma cotidiana. Como lo mencionan algunas personas:

“[...] había cruzado esa barrera de la irresponsabilidad y no era yo, sino era mi enfermedad que yo había adquirido, es decir, la adicción a los juegos y medios tecnológicos [...]” P8

“[...] me convertí en otra persona por decirlo así, no quería ayudar en la casa, por estar en el juego [...] me molesto y contesto mal cuando me dicen que haga cualquier cosa, [...] la verdad, la tecnología ha venido a cambiar la vida de todos, pero en mi caso es totalmente desastrosa, me siento su esclava [...]” P10

La fenomenología enmarca que el hombre se produce a sí mismo, a su entorno social en intenta explicar su realidad buscando su esencia en el uso descontrolado de la tecnología y el juego, cabe mencionar que la participación del hombre es activa, es decir, el hombre es responsable de sus actos.

C-Ampulosidad en la alteración sobre la vida familiar y laboral como consecuencia del juego incontrolado, en este sentido.

Como se puede observar a continuación:

“[...] pues hace daño a los seres que están cerca de mí no, a mi esposa, mi hijo, mi madre, mis hermanos, [...] tuve perdida de algunos trabajos por estar con el celular jugando y a veces en las maquinitas tragamonedas [...]” P3

“[...] la verdad no estaba consciente y no soy capaz de entender aún, como es que una persona puede dañar a otra con la manera de comportarse, o sea cuando uno está en su mundo del uso de la tecnología jugando y se aísla de su familia [...]” P2

“[...] siempre me reclaman porque estoy en el celular, que no convivo cuando nos reunimos [...] he tenido diferencias con mi familia debido al uso del celular y los juegos [...] muchas veces me he enojado y ofendido [...]” P5

“[...] la adicción. los medios tecnológicos y juegos dañan [...] en especial se daña mucho el núcleo familiar, [...]” P9

La historicidad es pensar en el tiempo para atrás y para adelante, en donde el hombre es consciente de su existencia y de sus actos en la relación con su familia y al mundo externo.

D-Corolario del juego luengo

Esta categoría enmarca las consecuencias físicas y psicológicas del uso prolongado de la tecnología y juegos en los sujetos. Como lo manifestaron algunos de los informantes:

[...] me he preguntado, ¿por qué me he envuelto en esto de los juegos y el uso de la tecnología ya en esa forma?, si no tengo celular casi me quiero morir [...] todo esto me ha ganado todo el terreno, me despoja de todas mis capacidades y llego a esa fase crónica, a esa fase de sufrimiento, porque no estoy segura de querer seguir así [...]” P6

“[...] cuando uno quiere zafarse de esto ya no se puede, aunque quiera, en mis experiencias, viví siendo dependiente de la tecnología, para jugar y estar en las redes sociales [...]” P5

El subjetivismo y objetivismo, que aflojan la tensión a través de un énfasis excesivo de uno u otro aspecto. Es a partir del modo de operar de la experiencia, que se lleva a cabo no sin nuestra intervención, pero, no obstante, no a través de nuestro hacer, pasamos a la tematización, que se extiende dado el caso a una problematización.

Conclusiones

La influencia del contexto social es determinante al momento de iniciar y mantener el uso de la tecnología, mismo que es influenciado

principalmente por la cultura familiar y social, así como la permisibilidad parental, dado que, la tecnología es considerada como parte elemental del desarrollo de las actividades de la vida humana, por ende, los niños y jóvenes lo perciben como algo común en su vida cotidiana, aunado a la disponibilidad y facilidad para adquirir aparatos digitales y tener acceso a internet en los espacios públicos y hogares. Es innegable que las nuevas tecnologías han revolucionado el mundo de las personas, porque han generado un mar de posibilidades con su uso, sin embargo, también las tecnologías han traído consigo una serie de problemas que son reconocidos por organismos a nivel mundial, dentro de las cuales se encuentra la adicción a los videojuegos, esto converge con la OMS (2024) que reconoce los efectos negativos a la salud de los juegos de azar y apuestas con el uso de la tecnología, por su parte Kim et al. (2019), que encontró altos niveles de ansiedad y nerviosismo antes y al momento de jugar y Carhuapoma & Olivos (2022) revelaron una correlación significativa entre los altos niveles de adicción al juego y la agresividad.

Los resultados revelan que las personas que participaron en el estudio tuvieron diferentes situaciones familiares que los llevaron a una situación crítica de su vida, que los condujo al uso descontrolado de juegos y aparatos inteligentes, en donde experimentaron aislamiento de la familia, y social. En este sentido, es relevante hacer mención que cuando existen problemas entre los padres de familia se corre el riesgo de desarrollar la adicción a los videojuegos, esto coincide con lo revelado por Linnemann et al. (2025) que encontró que los videojuegos pueden subsanar necesidades psicológicas.

En la experiencia del juego mediante el uso de aparatos inteligentes se enfatizan los efectos placenteros producidos llegándolo a considerar como una sustancia que produce desinhibición que facilita las amistades y relaciones, mitiga la tristeza, potencializa la felicidad, sin embargo, las personas le dan importancia al sentimiento de felicidad que genera el juego de manera inicial y no son conscientes de la adicción al juego y al uso de redes sociales debido a esa falsa felicidad, que a su vez, lo aísla de seres queridos y la sociedad, por lo tanto, es un factor que puede condicionar

una depresión o alteración del bienestar psicológico y emocional, esto coincide con la OMS (2024) revela que los daños ocasionados por la ludopatía no solo afectan a quien adolece de este trastorno, sino que va más allá, trasgrediendo a su ámbito familiar, social y laboral y Genc et al. (2024) quien encontró que los videojuegos impactan en la percepción de la realidad de las personas.

Además, el juego y uso de redes sociales con los dispositivos digitales por los efectos psicológicos que produce se concibe como una medida que soluciona las alteraciones del estado de ánimo, problemas de tipo personal o de la personalidad, principalmente por su función compensatoria en términos de vacío, en la búsqueda de satisfacer necesidades emocionales y de personalidad como lo manifestaron algunos informantes en sus discursos, a diferencia de Tapia & Mena (2024) que encontraron nula relación entre la autoestima y la adicción a los videojuegos y Carhuapoma & Olivos (2022) que encontraron agresividad en las personas con altos niveles de adicción.

El énfasis en el desarrollo/evolución del juego descontrolado como hábito y negación de la enfermedad, lo constituye la necesidad de la persona al jugar y hacer uso de las tecnologías de manera dependiente, por ser un proceso constituido por varias etapas que trasciende del simple deseo de jugar un rato, involucrando mecanismos neuronales, físicos y emocionales. La adicción tiene origen multicausal, sin embargo, el acceso fácil a juegos a tempranas edades y la falta de límites para el uso de dispositivos digitales han contribuido de forma relevante en el desarrollo de niños y jóvenes con problemas de ludopatía, misma que se genera transitando por las cuatro fases: Pérdida incesante de o episódica de control sobre el juego. Continua preocupación por el juego y por obtener dinero para jugar. Pensamiento irracional sobre el juego, y Persistencia en el juego a pesar de sus consecuencias negativas. Rosenthal (1992)

La implicación en conductas inapropiadas para continuar con el uso no controlado de juegos y aparatos digitales son situaciones que se van generando en la relación de la persona consigo misma y con el mundo exterior, así como su dependencia que los dirige al desprendimiento de

actividades de convivencia y conductas inapropiadas, poniendo en riesgo la integridad emocional, psicológica y física del sujeto con dependencia al juego y uso de tecnología, misma que altera la dinámica familiar y aspectos de índole social esto concuerda con Gossop (1989) que menciona que la persona con adicción al juego se muestra molesta y con un estado de ánimo alterado cuando se le impide jugar o que deje de hacerlo e incluso menciona que puede llegar a presentar graves consecuencias.

En la experiencia de las personas dependientes de juegos digitales y el impacto que representa la dinámica familiar en el proceso de iniciación, desarrollo y evolución es de suma importancia, pues, cualquier dependencia condiciona problemas familiares, sociales y laborales haciendo que el ser humano anteponga el juego a otras responsabilidades como lo son sus estudios o el trabajo que posteriormente provoca culpa, dolor y tristeza develadas en los testimonios y percibidas en sus expresiones faciales durante su entrevista.

La dependencia del juego mediante aparatos digitales y el uso desmedido de redes sociales es una conducta que genera daños a la salud física, psicológica y emocional no solo en las personas que adolecen del problema adictivo, sino que también afecta a la familia y la sociedad, todo por los efectos de uso prolongado de dispositivos digitales. Actualmente se conoce que muchas enfermedades tienen relación directa con la dependencia al juego. Las personas con adicción al juego y uso no controlado de dispositivos digitales han experimentado la necesidad de buscar ayuda, pues, percibieron no ser capaces para dejar por sí mismos la dependencia; por otro lado, el método fenomenológico permite explorar las experiencias y/o vivencias del Ser, éstas son traídas a la conciencia a partir de que el ser interactúa con el mundo externo que vive y que son significativas desde su ámbito personal, cuando esta consciencia se manifiesta lo hace a través de fenómenos y esos fenómenos a su vez provienen de su relación con el mundo. Las experiencias que la persona dependiente al juego y uso desmedido de la tecnología para jugar vive en su cotidianidad con su mundo externo tienen un significado que se formula a partir de la comprensión del fenómeno integrando aspectos de

la historicidad del Ser.

El fenómeno del juego descontrolado y uso desmedido de los dispositivos digitales es evidenciado actualmente como un problema social que ha adquirido relevancia dada la carga en salud, política y económica que representa, a pesar de que existen estrategias por parte de los diferentes órganos de gobierno, las personas con dependencia de este fenómeno cada vez son más y a más tempranas edades. Es un problema multifactorial en el cual, se identifica un conjunto de fenómenos conductuales, cognitivos y fisiológicos en los que el juego y uso de dispositivos digitales se transforman en elementos indispensables y prioritarios para el individuo, en contraposición con otras actividades y obligaciones que en algún momento tuvieron mayor valor para él.

En este sentido el fenómeno de la adicción al juego y uso desmedido de la tecnología ha sido estudiado por varias ciencias como la sociología, psicología, la medicina, antropología y otras, estas disciplinas han generado aportaciones científicas, sin embargo, las experiencias de personas dependientes del fenómeno de estudio en este proyecto requieren ser estudiadas por profesionales de las diferentes áreas con la finalidad de empoderar la base teórica y por ende favorecer no solo el desarrollo de estrategias basadas en evidencia científica acreditada, sino también el desarrollo de nuevos paradigmas innovadores, teorías y modelos que permitan diseñar políticas públicas o nuevos proyectos de investigación que logren con sus aportaciones concientizar a las personas sobre el uso y abuso de juegos y la tecnología, así como prevenir problemas físicos, psicológicos y emocionales que interfieren en el desarrollo del ser humano.

Referencias

Baptista, P., Merighi, M. & Freitas, G. (2012). El estudio de la fenomenología como una vía de acceso a la mejora de los cuidados de enfermería. *Cul Cuid*; XV:9-15. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/17446/1/Cultura_Cuidados_29_02.pdf

- Cabrera, I., & Beltrán, A. (2025). Los juegos y apps están normalizando la ludopatía entre los más jóvenes. Hoy por hoy Zaragoza. España. <https://cadenaser.com/aragon/2025/02/18/los-juegos-y-apps-estan-normalizando-la-ludopatia-entre-los-mas-jovenes-radio-zaragoza/>
- Carhuapoma, E. M., & Olivos, D. M. (2022). Adicción a los videojuegos y agresividad en adolescentes de una institución educativa de la ciudad de Sullana. Repositorio Institucional - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/105553>
- Cooper, A. M., & Michels, R. (1988). Diagnostic and statistical manual of mental disorders revised (DSM-III-R). American journal of Psychiatry, 145(10), 1300-1301.
- Genc, E., Çakmak, F., Çiftçi, H., & Hocaoglu, Z. (2024) "Fiction is the reality": A qualitative study on digital game addiction and reality perception in young adults, Children and Youth Services Review, Elsevier Volume 157, ISSN 0190-7409 <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2024.107445>
- González-Caino, P., & Resett, S. (2024) Adicción a los videojuegos, calidad de sueño y malestar psicológico en adolescentes y jóvenes adultos. Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento. revistas.unc.edu.ar/index.php/racc ISSN 1852-4206 <https://doi.org/10.32348/1852.4206.v16.n3.36475>
- Gossop, M. (1989) Relapse and Addictive Behaviour, Londres, Routledge
- Herrera, P., & Reséndiz, A. (2023) LUDOPATÍA AFECTA A CASI 4 MILLONES DE MEXICANOS. UNAM global revista. México. https://unamglobal.unam.mx/global_revista/ludopatia-afecta-a-casi-4-millones-de-mexicanos/
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2019). Predictors for digital game addiction among Turkish adolescents: a Cox's interaction model-based study. Journal of addictions nursing, 30(1), 49-56. <https://doi.org/10.1016/j.jan.2019.01.001>

org/10.1097/JAN.0000000000000265

- Jara, H. (2009) La sistematización de experiencias y las corrientes innovadoras del pensamiento latinoamericano-una aproximación histórica. DIÁLOGO DE SABERES N° 3 septiembre-diciembre / Caracas/pp. 118-129. <http://beu.extension.unicen.edu.ar/xmlui/handle/123456789/389>
- Kim, S., Park, J., Kim, H., Pan, Z., Lee, Y., & McIntyre, R. (2019). The relationship between smartphone addiction and symptoms of depression, anxiety, and attention-deficit/hyperactivity in South Korean adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 18(1). Article 1. <https://doi.org/10.1186/s12991-019-0224-8>
- Linnemann, P. K., Breinberg, M., Ergin, C., Nielsen, J., & Nielsen, R. K. L. (2025). Understanding the motivations and lived experiences of gamers with a high consumption of games. *Computers in Human Behavior*, 166, 108572. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2025.108572>
- Muñoz, L. A., & Lorenzini, A. (2008). La fenomenología en la producción de conocimientos en enfermería. Prado ML, Souza ML, Carraro TE. *Investigación cualitativa en enfermería: contexto y bases conceptuales*. Washington (DC): OPS, 101-16.
- Organización Mundial de la Salud [OMS] (2024). Juegos de azar y de apuestas. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/gambling#:~:text=La%20estimaci%C3%B3n%20normalizada%20de%20los,terceros%20tambi%C3%A9n%20est%C3%A1%20muy%20extendido>.
- Polit, F., & Hungler, P. (1999) *Investigación científica en ciencias de la salud* (6a. ed). México, D. F. McGraw-Hill Interamericana.
- Portillo, S. A., Caldera Montes, J. F., Sedeño Peralta, K., Zamora Betancourt, M. del R., Reynoso González, O. U., & Pérez Pulido, I. (2023). Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato. *Revista Electrónica Educare*, 27(3), 1-18. <http://>

[dx.doi.org/10.15359/ree.27-3.17266](https://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266)

Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image* (Vol. 11, p. 326). Princeton, NJ: Princeton university press.

Ruiz Olabuénaga, J. I. (2007). *Metodología de la investigación cualitativa*.

Secretaría de Salud. (2017). *Reglamento de la Ley General de Salud en Materia de Investigación para la Salud*. http://dceg.bajacalifornia.gob.mx/Sasip/documentos/archivos/UNE402017118125818715_15.pdf

Strauss, A., & Corbin, J. (1998) *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*, 2nd Edition. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/47236857/Basics_of_Qualitative_Research__Techniques_and_Procedures_for_Developing_Grounded_Theory-libre.pdf?1468482171=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DBasics_of_Qualitative_Research_Technique.pdf&Expires=1754981530&Signature=YXEtynRF25wWVg5nMw69T~qrrp~zt~uQsCvY~5hUtGls06mob~jC5Lj5wYCACApvo~THbT4LUEFtnCD8rjvwaZytsN20nRfzFJY17RUnMh5OsZUYDib1~7LmFQ0iAU2O3oitLNtY5sgK0o4CHNnEqVdKW0~~6SHEyAnbUV~VkKlMbRfFkUqFQJfeMjpMlsmxTXAXEFD3MgPkcLPB1FXQ5aSpFLiiYsYCJxk~QuJrT84rKdZlaAzTD3SsP80r8AtLZAeV2rwDRDDHCtfQjgbQ5VEW59ygq023ab80pIlrrypqD5HFxeUU58g5BNqlgfmD~OQEfNn6uabaOKGctwuUlw__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Tapia, A., & Mena, M. (2024). Adicción a los videojuegos y la autoestima en los adolescentes. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*. Vol. 6, Núm. 4. (Edición Especial II 2024) Pág 221-233. ISSN:2806-5794. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/42831>

Terra, M. G., Silva, L. C. D., Camponogara, S., Santos, E. K. A. D., Souza, A. I. J. D., & Erdmann, A. L. (2006). *Na trilha da fenomenologia:*

um caminho para a pesquisa em enfermagem. Texto & Contexto-
Enfermagem, 15, 672-678. <https://doi.org/10.1590/S0104-07072006000400016>