

DINÁMICA FAMILIAR SISTÉMICA Y CULTURA GEEK

SYSTEMIC FAMILY DYNAMICS AND GEEK CULTURE

Jessica Garcés – Guerra, Milagros Santamaria - Rivas

Maestría en Psicología Clínica Mención Asesoría y Terapia Familiar Sistémica de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito-Ecuador.

Resumen

El presente estudio tuvo como objetivo describir las características de la dinámica familiar en donde uno de sus integrantes esté inmerso en la Cultura GEEK. Se utilizó una metodología cualitativa de investigación con diseño narrativo. Convocando a 3 familias divididas de la siguiente manera: 3 integrantes de la primera familia, 4 integrantes de la segunda familia y 3 integrantes de la tercera familia; participantes que fueron seleccionados mediante muestreo por conveniencia. Se realizaron entrevistas semiestructuradas individuales, aplicadas de manera virtual a todos los integrantes de las 3 familias; y entrevistas semiestructuradas grupales, aplicadas de manera virtual a todos los integrantes de la primera y tercera familia, exceptuando a la segunda debido a dificultades relacionadas al contexto. Los resultados muestran que, en las familias entrevistadas con uno de sus integrantes inmerso en la Cultura GEEK, la dinámica familiar se diferencia por la integración de la tecnología en la misma. Cuando estos resultados son asociados con el enfoque sistémico, se logra entender la pautas transaccionales y comunicacionales, los límites, reglas, e incluso las etapas evolutivas y el ciclo vital de la familia conjugadas en el adolescente y su entorno, pues el sistema familiar también ingresa en un proceso adaptativo.

Palabras Clave

Dinámica familiar, enfoque sistémico, adolescente, Cultura GEEK.

Abstract

The present study is aimed to describe the characteristics of family dynamics where one of its members is immersed in the GEEK Culture. A qualitative research methodology with narrative design was used. Summoning 3 families divided as follows: 3 members of

the first family, 4 members of the second family and 3 members of the third family; participants who were selected by convenience sampling. Individual semi-structured interviews were conducted, applied virtually to all members of the 3 families; and semi-structured group interviews, applied virtually to all members of the first and third families, except for the second due to family time issues. The results show that, in the families interviewed with one of their members immersed in the GEEK Culture, the family dynamics differ due to the integration of technology in it. When these results are associated with the systemic approach, it is possible to understand the transactional and communicational guidelines, the limits, rules, and even the evolutionary stages and the life cycle of the family combined in the adolescent and their environment, since the family system also enters in an adaptive process.

Keywords

Family dynamics, systemic approach, adolescent, GEEK culture

Introducción

El término GEEK es utilizado para describir a personas que son afines o cuentan con destrezas en los ámbitos científico y tecnológico, sin embargo, este término ha trascendido a la persona como ser individual, se ha convertido en una cultura que va tomando mayor impacto en nuestra sociedad por su diversidad de matices (Erreguerena Albaitero, 2016). Esta cultura presenta varias particularidades como su propio código, estilo de vestir, forma de comportamiento, entre otras. La Cultura GEEK se ha convertido en un candidato perfecto para ser una subcultura en la era de la hipermodernidad¹, misma que está caracterizada por el deseo individualista e inmersión en las nuevas tecnologías, que por otro lado nos han facilitado actividades cotidianas, brindado espacios de recreación, vínculo social, familiar, laboral, etc. (Rodríguez Cardozo, 2016), la tecnología se ha convertido en un pilar importante en la actualidad y en este sentido, los GEEK's son quienes han aprendido a manejar los sistemas que utilizamos, tal es el ejemplo de Bill Gates, Jeff Bezos, Sergey Brin, Larry Page, Michael Dell, Mark Zuckerberg,

¹ Es necesario indicar que no se ahondará sobre la hipermodernidad, sin embargo, es importante aclarar el término para la presente investigación y su relación con la Cultura GEEK.

La época de la hipermodernidad se la concibe como una intensificación de la modernidad. Se caracteriza por un empobrecimiento de las relaciones tradicionales y modelos que se tenía determinados, dando mayor importancia al presente, al hedonismo, al goce y placer personal velando solamente por intereses personales.

(Erreguerena Albaitero, 2016). En el caso de los adolescentes esta cultura va más relacionada a intereses por la tecnología, video juegos, series animadas (japonesas, americanas), comics, mangas (historietas japonesas), k-pop, j-pop, espacios de interacción digital, convenciones de temas de interés, cosplay (vestirse del personaje de preferencia), rol playing, entre otros; y al demostrar conocimiento por estos intereses es donde los adolescentes GEEK's se han sentido socialmente aceptados (McCain, Gentile, & Campbell, 2015).

La etapa de la adolescencia viene cargada de la exploración y descubrimiento de la propia identidad y la socialización son parte importante de esta etapa de vida, pues son aquellas que suponen afrontar las diversas situaciones de la vida de una manera inteligente y eficaz, resolviéndolos sin conflictos mayores o traumas emocionales (Gavilanes, 2015). Sin embargo, existe un gran porcentaje de adolescentes que al presentar dificultades en el ámbito familiar, social o académico suelen refugiarse en la Cultura GEEK, pues en ella obtienen recompensas a corto plazo que pueden conducir hacia un acrecentamiento en la utilización de videojuegos, visualización de series, películas, lectura de mangas o historietas, etc., como táctica de evitación de situaciones estresantes (Gonzálvez, Espada, & Teje, 2017).

El enfoque de la Teoría General de los Sistemas (TGS) fue base de la presente investigación, teoría que fue elaborada y desarrollada por Ludwig von Bertalanffy entre 1950 y 1968 desde una perspectiva en la rama de biología, sin embargo, también se dio paso a la aplicación de este enfoque en las ciencias humanas y psicología, iniciando la corriente sistémica en conjunción con la Terapia familiar. (Caro Amada & Plaza de la Hoz, 2016).

Desde el Modelo estructural sistémico, siendo su principal exponente Salvador Minuchin, una familia es un conjunto organizado e interdependiente, la misma que es concebida de forma singular, es un sistema que opera a través de pautas transaccionales a partir de subsistemas, roles, normas y límites (Pajón Ruíz, Jaramillo Ochoa, López Quinteros, Valencia Acevedo, & Viveros Chavarría, 2016). Por lo expuesto anteriormente, tenemos conciencia que la familia cumple algunos objetivos, como la protección psicosocial a sus miembros y también la acomodación a una cultura y transmisión de esta, que influye directamente en las interacciones a nivel social, en el que cada individuo pertenece a

diferentes subsistemas externos en los que posee diferentes niveles de poder y en los que aprende habilidades diferenciadas (Minuchin, 2004).

Al hablar de familia y Cultura GEEK, se conjugan algunos aspectos que es importante analizar, para Martín Fernández, y otros (2017) en la investigación sobre Adolescentes con Trastorno por juego en Internet analiza la demanda de tratamiento de adolescentes con dificultades relacionadas al uso de video juegos e internet, en donde logra observar que de 86 participantes de entre 12 y 17 años, 59 casos cumplen con criterios de Trastorno por juego en internet (IGD) y en una de sus conclusiones explica que los adolescentes han respondido de manera adecuada al establecimiento de límites con apoyo de sus familias, ayudando a generar abstinencia parcial para lograr un reaprendizaje del uso de los videojuegos e internet, dando a entender que los límites son parte importante en el sistema familiar, en especial cuando dichos límites son flexibles permitiendo a la familia adaptarse a las necesidades que se presenten, integrándolos de forma adecuada y explícita (Ortiz Granja, 2008).

Otro aspecto importante es la comunicación y desde el enfoque sistémico se orienta en la relación interactiva y en la dinámica que se instaura en la familia, como lo indica Rodríguez Bustamante, A. (2016), la comunicación ayuda a hacer perceptible los pensamientos, sentimientos y acciones en el sistema, así también Hernández Córdoba, A. (2007) explica que la satisfacción o insatisfacción de las necesidades primarias de los integrantes de una familia se representan en la comunicación e interacción de los mismos. Por otro lado, Jordán Guzmán, P. (2019) en su estudio de caso de Terapia estructural aplicada a una familia, expone que los límites entre subsistemas ayudan a definir la participación de todos los integrantes, lo que funciona como regulador en la comunicación para resolver problemas, capacidad de internalización y equilibrio entre la proximidad y distanciamiento entre los subsistemas. Por lo tanto, la comunicación es un eje transversal que debe estar presente en el sistema familiar y que se ha tomado en cuenta en la presente investigación, como explicó Watzlawick en los axiomas de la comunicación: “no se puede no comunicar” (Ortiz Granja, 2008).

Esta investigación busca conocer cómo es la dinámica familiar en relación a un miembro inmerso en la Cultura GEEK, lo que ayuda a entender las características que el sistema familiar posee frente a esta forma de interacción, además es un avance investigativo para dar mayor relevancia a posteriores investigaciones relacionadas a la Cultura GEEK en la

sociedad, particularmente en la etapa de la adolescencia, pues existe escasez de investigaciones en este ámbito desde la clínica y psicoterapia (Martín Fernández, y otros, 2017).

Entonces, esta investigación plantea describir las características de la dinámica familiar de tres familias, en donde uno de sus integrantes esté inmerso en la Cultura GEEK, explorando sus interacciones, identificando las reglas y jerarquización que se mantiene en el sistema familiar y analizando las narrativas que surgen en los integrantes de la familia.

Método

El presente artículo parte de un enfoque cualitativo pues se busca describir, explorar e identificar fenómenos humanos resaltando su contexto, las situaciones y las características de la dinámica familiar desde una perspectiva sistémica (Ponce Valdivia & Pinto, 2020). El diseño utilizado fue narrativo, porque se busca mediante un proceso dinámico de indagación escuchar las versiones de cada integrante de la familia y tratar de entender pensamientos, sentimientos, emociones y principalmente sus interacciones (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

Se convocó a 3 familias, la primera conformada por madre, hermano mayor y el adolescente; la segunda conformada por madre, padre, hermano mayor y el adolescente; la tercera conformada por madre, padre y la adolescente. Se seleccionaron a los participantes mediante muestreo por conveniencia, ya que se tuvo la disponibilidad de las familias de formar parte de la muestra (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Los criterios de inclusión que se utilizaron para la presente investigación fue que sean familias en las que uno de los hijos/as tenga su edad entre 15 y 18 años y sea parte de la Cultura GEEK, que viva con su familia de origen, se encuentre estudiando y que aceptaran firmar el consentimiento y asentimiento informado de participación voluntaria.

Se debe mencionar que esta investigación se realizó en el contexto de una pandemia por COVID 19 (SARS-CoV2); puesto que se tenía previsto utilizar las técnicas de recolección de datos de forma presencial, sin embargo, por las normas de bioseguridad se tuvo que realizar de forma virtual.

Para la recolección de datos se utilizó la entrevista semiestructurada con temas relacionados a interacciones familiares, el adolescente y Cultura GEEK; inicialmente se la realizó de forma individual con cada integrante de las familias y en un segundo momento se realizó la entrevista semiestructurada de forma grupal. La entrevista fue diseñada mediante un cuadro de categorías, la misma que sirvió para ser aplicada con todos los participantes de la presente investigación mediante la plataforma virtual zoom.

La técnica de análisis de datos que se empleó en primera instancia fue de codificación abierta en base a las significaciones manifestadas por parte de los integrantes de la familia y a las categorías realizadas en las entrevistas en donde se buscó significados potenciales, lo que ayudó a desarrollar los conceptos más relevantes para la investigación. A continuación, se realizó una codificación axial de las categorías, esto sirvió para comparar las diferencias y similitudes entre la información expuesta por las familias, agrupándolas en temas y características que fueron de utilidad para la investigación. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

Resultados

En este apartado se expondrán los resultados del proceso de codificación, los mismos que corresponden a las descripciones, narraciones y significados sobre la dinámica familiar y la Cultura GEEK que emitieron las familias entrevistadas.

Se obtuvieron 10 categorías al momento de codificar las entrevistas realizadas, las mismas que fueron referentes a las características e interacciones en la dinámica familiar con uno de sus integrantes inmerso en la Cultura GEEK.

Tabla 1

Categorías

Categorías	Códigos
Familia	Fm
Adolescencia	Ad
Pautas transaccionales	PTr
Límites y reglas	LimReg
Subsistemas	SubS

Roles	Rol
Jerarquía	Jer
GEEK	Gk
Pandemia	Pand
Etapas evolutivas	EtEv

Nota: En esta tabla se puede ver las categorías con sus respectivos códigos.

A partir de las entrevistas y de las categorías, se agrupó y relacionó la información por participante y por familia, lo que sirvió para realizar una codificación axial de las relaciones con las mismas categorías que tuvieron los participantes en las mismas áreas.

Es importante tomar en cuenta que cada familia es única y por ende diferente, por lo que cada una tiene diversas pautas transaccionales.

Se incluirá en los resultados las citas textuales de los participantes de cada familia.

Las relaciones de cada familia quedaron de la siguiente manera:

Tabla 2

Codificación Familia 1

Categorías					
Fam1					
Part. 1 madre	PTr	LimReg	Rol	Gk	Pand
Part. 2 hermano m.	PTr	LimReg	Jer	Gk	EtEv
Part. 3 adolescente	PTr	LimReg	Gk	Jer	
Grupal	PTr	Jer	Gk	LimReg	SubS

Nota: Esta tabla muestra las relaciones entre los entrevistados de la primera familia, tanto de forma individual y grupal en función de la dinámica familiar y la Cultura GEEK.

En esta familia se puede notar que las categorías que se repiten tanto a nivel individual como grupal son acerca de las pautas transaccionales, límites y reglas, además de lo relacionado con la Cultura GEEK.

En lo que se refiere a pautas transaccionales, particularmente en la primera familia, hace referencia a la comunicación y resolución de conflictos que manejan dentro del hogar, donde los integrantes no suelen dialogar muy a menudo, sin embargo, prevalece la confianza para conversar de temas trascendentales y cotidianos para la vida de cada integrante como lo es lo relacionado a la Cultura GEEK, además de buscar alternativas de solución frente a dificultades cuando se lo requiere. Por otro lado, se logró entender que la Cultura GEEK tiene que ver con los sistemas de protección que tiene la madre, pues la misma denota mayor sensación de tranquilidad al saber que sus hijos están realizando actividades geek y no actividades relacionadas a vicios.

Participante 1, 2021, *“yo prefiero que esté ahí sentado jugando a que esté en las calles buscando algo que una no ha pedido, que no les va a servir ... yo puedo dormirme un fin de semana en paz; no tengo que estar ¡hay Dios mío! qué hora es, a qué horas vienen, dónde están, cómo están, por donde están”*.

En cuanto a los límites y reglas, se distingue que se los maneja de forma implícita o de forma general, pues las normas en el hogar no se distinguen en frecuencias establecidas, por ejemplo, con lo relacionado a la Cultura GEEK se manifiesta la regla de usar aparatos tecnológicos cuando se haya finalizado las responsabilidades y no hay una regulación del tiempo o contenido, de igual manera, la regla de arreglar la casa, pudiendo ser una o dos veces por mes o exclusivamente si la madre lo solicita; aunque existen reglas que se maneja con mayor frecuencia, siendo estas más personales, como arreglar el propio cuarto o cuidado de las mascotas.

Para la familia, el significado de geek va más relacionado a un estilo de vida que han desarrollado los dos hijos pertenecientes al sistema, siendo una ideología que desean mantenerla hasta la adultez, participante 3, 2021, *“lo de la cultura geek creo que eso va a estar ahí de largo”*, y que su madre acepta como parte de las actividades cotidianas de sus hijos, participante 1, 2021, *“en cuanto al juego no tendría ningún inconveniente, que siga jugando y haciendo lo que hace, solamente que no descuide las obligaciones”*. En el caso del adolescente la tecnología es algo que lo ha estado acompañando desde su infancia con acceso a consolas de video juegos, televisión, computador y también con la referencia de su hermano mayor que ha estado inmerso en esta cultura y con quien ha compartido desde el hogar con videojuegos, series de interés mutuo o en la asistencia a convenciones de animes, comics y videojuegos.

Otra categoría que denotó de manera significativa fue la jerarquía, pues en la familia se tiene claro que la madre es quien mayor poder jerárquico posee, para luego continuar en función del poder del hermano mayor; el hermano mayor ha sido incluido en el diálogo para toma de decisiones o resolución de conflictos familiares y finalmente el adolescente mantiene una posición de acatar las disposiciones del hogar pero brindándole paulatinamente más espacios en los que pueda opinar sobre las dificultades que pudiesen existir a nivel familiar.

Tabla 3

Codificación Familia 2

Categorías					
Fam2					
Part. 1 madre	PTr	LimReg	Gk	Rol	Pand
Part. 2 padre	PTr	Rol	Gk	LimReg	
Part. 3 hermano m.	PTr	LimReg	Gk	SubS	Rol
Part. 4 adolescente	LimReg	Rol	Gk	PTr	SubS

Nota: Esta tabla muestra las relaciones entre los entrevistados de la segunda familia, tanto de forma individual en función de la Dinámica familiar y la Cultura GEEK.

Podemos visualizar que se han repetido con mayor frecuencia las categorías de pautas transaccionales, geek, roles, límites y reglas.

En la familia, las pautas transaccionales hacen referencia en mayor medida a la comunicación que existe dentro del hogar, pues a través del diálogo buscan tomar decisiones y resolver los conflictos que se presentan en la misma, sin embargo, si bien en la familia es importante la comunicación, el diálogo que mantienen es distante, sin llegar a mantener conversaciones sobre temas significativos a menos que sea algo que esté afectando notoriamente a la persona o a la familia, siendo el padre quien toma la iniciativa para el diálogo.

En cuanto a la Cultura GEEK, en esta familia por parte de los hijos lo relacionan a un hobby, teniendo el mismo significado para los padres, pero también con la connotación de ser un pasatiempo improductivo e incluso una adicción, pues realizan una comparación entre su generación y la actual, participante 2, 2021, “ellos no vivieron lo que yo viví,

antes no había esas 'pendejadas', se salía a jugar a perros y venados, a la rayuela, a los tillos, eso era una historia". Otro aspecto importante es la iniciación del adolescente con la tecnología, pues durante su infancia tenía apertura para la utilización de esta y también la referencia de su hermano mayor en actividades en el computador como juegos, aunque no compartían estas actividades conjuntamente.

Participante 4, 2021, "realmente fue por mi hermano de hecho, a los 4 o 5 pasaba viendo películas o la tele, ya podía utilizar el DVD para poner mis películas, a los 7 u 8 años, en esa época recuerdo que me gustaban las películas animadas y usaba el computador de mi hermano"

En lo que se refiere a roles, la madre mantiene un rol afectivo brindando apoyo, enseñando normas y pautas que aportan al comportamiento en los hijos; el padre tiene el rol instrumental, satisfaciendo las necesidades materiales y físicas familiares; el hijo mayor ha asumido un rol de responsabilidad y cumplimiento de las disposiciones de sus padres, aunque no sean de su agrado como hijo primogénito del cual se espera que realice todo de forma adecuada y cumpliendo las expectativas familiares; en cuanto al hijo adolescente, de igual manera asume un rol de responsabilidad y cumplimiento de disposiciones, sin embargo, se denota más flexibilidad en los padres con el mismo.

Las reglas y límites son manejados con mayor frecuencia por la madre, pues ella es la que pasa más tiempo en casa, estas reglas van relacionadas al arreglo de espacios personales y cuidado de la casa, no obstante, quien más realiza estas diligencias es la misma madre, pues muchas de las actividades no están delimitadas por una regla explícita y se las realiza por el resto de los miembros de la familia si la madre lo solicita molesta o si se encuentra enferma, pero denotando inconformidad por parte de la madre al ver que las actividades no se realizan como a ella le gustaría; en la misma línea, los límites y reglas en cuanto a lo relacionado con la Cultura GEEK no han sido delimitados específicamente a nivel familiar y social.

Participante 1, 2021, "la verdad que no, como le digo no he tenido muchos problemas con mis hijos, pero en la mesa si les quito ... más que nada le digo que guarde cuando es en la mesa o tiene que hacer algo, cuando vienen invitados no les digo lo de que guarden el celular, porque ahora todo mundo está en eso".

La norma con respecto a lo geek se basa en ser responsable con las actividades delegadas como su educación o su ayuda en alguna labor del hogar para que pueda hacer uso de la tecnología, pues en este sentido se tiene escaso conocimiento del tiempo total que el adolescente está realizando actividades geek.

Se tuvo planificado poder realizar una entrevista grupal con la familia, pero por dificultades relacionadas al contexto, solo se pudo realizar las entrevistas individuales a todos los integrantes de la familia.

Tabla 4

Codificación Familia 3

Categorías					
Fam3					
Part. 1 madre	PTr	Rol	Gk	EtEv	LimReg
Part. 2 padre	PTr	Rol	Gk	EtEv	Pand
Part. 3 adolescente	PTr	LimReg	Gk	Rol	
Grupal	PTr	SubS	Gk	LimReg	Pand

Nota: Esta tabla muestra las relaciones entre los entrevistados de la tercera familia, tanto de forma individual y grupal en función de la Dinámica familiar y la Cultura GEEK.

Con la tercera familia podemos notar que a las categorías que se da mayor relevancia son pautas transaccionales, roles, geek, límites y reglas, pues estas se repiten en la mayor parte de las respuestas y narrativas de los integrantes de la familia.

Teniendo en cuenta las pautas transaccionales se podría considerar que la comunicación de la familia es diferente debido al sentido de independencia que se maneja en el sistema, participante 2, 2021, *“como tenemos nuestros gustos independientes entonces esa actividades de ocio en casa, es separado ..., que a veces no es similar, pero por ejemplo en el almuerzo hemos tratado de ver algo en común”*, si bien la familia tiene espacios de comunicación, son relacionados a temas rutinarios, y los temas trascendentales no son abordados con regularidad, utilizando el tiempo libre a actividades personales o de ocio, por lo que la comunicación en cuanto a resolución de conflictos en ocasiones se vuelve caótica. Participante 3, 2021, *“se espera a todos que se calmen, a veces se lo resuelve en*

ese mismo momento ... a veces se espera mucho, otras veces poco, a veces no termina tan bien, pero se intenta”.

Los roles afectivo e instrumental los manejan padre y madre de igual manera, pues los dos brindan apoyo, normas de comportamiento, además de satisfacer las necesidades físicas y materiales del hogar; por otro lado, la adolescente mantiene su rol de hija, siendo responsable en las actividades educativas y obedeciendo las actividades delegadas en casa.

La familia ha estado inmersa en la tecnología desde la conformación de la pareja, por lo que en la etapa de familia con hijos pequeños daban espacios de recreación y durante la infancia hasta la adolescencia los padres proporcionaban aparatos tecnológicos para recreación, además de que convivían desde ver películas o series juntos, participante 1, 2021, *“desde que nació le gustaban los celulares hasta para chuparlos como chuponcito, entonces creo que aparte de que ya creció dentro de la era de la tecnología, ella es fruto de esa época, siempre ha estado relacionada con la tecnología”*; y también con la referencia de su hermana mayor, con la que ha podido compartir espacios de videojuegos, series o asistencia a convenciones relacionadas a esta cultura. Por todo lo expuesto con anterioridad la familia concibe a la Cultura GEEK como un hobby, un pasatiempo o gusto adquirido.

Los límites y reglas en la tercera familia son regulados con mayor frecuencia por parte de la madre, mientras que el padre apoya de forma general para la implementación de estos; las reglas que se manejan en este hogar van relacionadas al arreglo de espacios personales y aseo de la casa en general, aunque, la madre es quien realiza la mayor parte de actividades destinadas al cuidado del hogar, pues varias reglas no han sido delimitadas en tiempo y acción específica, lo que en ocasiones genera molestia por parte de la madre al notar que las actividades no han sido realizadas por voluntad propia de los demás integrantes de la familia. En lo que corresponde a la Cultura GEEK durante la niñez establecían un control más amplio, en cambio, al llegar la adolescencia y teniendo en cuenta el contexto actual de la pandemia no han definido en la familia límites o reglas, quedando como regla tácita el que la adolescente debe cumplir con sus responsabilidades para utilizar aparatos tecnológicos como hobby, participante 2, 2021, *“es parte del entretenimiento, en el cual ella selecciona, es como si a mí que me gusta el fútbol y me*

pusieran reglas en el tema fútbol ... entonces su entretenimiento lo tiene libre porque siempre ha sido responsable”.

Discusión

La presente investigación tuvo como objetivo describir las características de la dinámica familiar en donde uno de sus integrantes esté inmerso en la Cultura GEEK desde el enfoque sistémico.

Se denotó en las entrevistas que el proceso de la inclusión a la tecnología en los adolescentes fue inducido por parte de los padres, por ejemplo, en la etapa de familia con hijos pequeños, como explica Haley (1973), uno de los objetivos es construir un espacio para el nuevo integrante de la familia e instaurar las pautas de relación; y en el caso de las familias entrevistadas, sus hijos e hijas tuvieron como pautas de relación el acceso a diversos dispositivos como el celular para entretenimiento, entre los 5 y 8 años facilitaron el aprendizaje del uso de la tablet, consola de videojuegos, DVD, visualización de series en televisión con sus padres; entre los 11 y 12 años tener una computadora y celular a su disposición, etc., y en este último rango de edad, teniendo en cuenta las etapas del desarrollo según Piaget, explica que los adolescentes se encuentran en el estadio de operaciones formales, en el que desarrollan su pensamiento abstracto además del razonamiento lógico y deductivo (Saldarriaga, Bravo, & Loor, 2016); ahora, analizando desde los resultados obtenidos con los adolescentes en la presente investigación, se puede notar que buscan relacionarse con lo que está más apegado a sus intereses, interactuando en una realidad que es un tanto distinta a las estudiadas en la época de Piaget, puesto que ahora estos adolescentes interactúan en la realidad virtual, la misma que ofrece otro tipo de desarrollo de pensamiento y razonamiento, al cual tal vez no se está observando de manera completa en cuestión a desarrollo personal, cognitivo y de interacción familiar.

Por otro lado, se puede entender que el entorno familiar, si bien no es un determinante para adquirir un gusto o afición en particular, es un alentador para el conocimiento y la inclusión, en este caso particular, con lo relacionado a la Cultura GEEK.

Las familias revelaron que existen pautas comunicacionales distantes que se ven afectadas debido a que cada integrante se encuentra inmerso en su mundo por las diversas actividades que realizan a nivel laboral, ocupacional, educativo o de entretenimiento; pues cada uno se comunica lo suficiente para poder continuar con sus actividades,

manteniéndose en un tipo de comunicación en el que expresan de manera concreta lo que necesitan informar (Arango, Rodríguez, Benavides, & Ubaque, 2016), aunque, el tipo de comunicación que mantienen estas familias denota una pauta comunicacional no convencional, la misma brinda equilibrio al sistema, pues según Olson (1991) en Arevalo, Mejía, & Pacheco (2019), la comunicación es esencial ya que facilita el poder compartir entre los integrantes de la familia las necesidades y preferencias cambiantes; lo que hace notar que las familias con uno o más integrantes geek ingresan en un proceso de adaptabilidad a las nuevas pautas transaccionales y comunicacionales que brinda un mundo tecnológico.

Por otro lado, explica Minuchin (2004), que los límites permiten el desarrollo de las funciones que tienen los miembros de una familia, y en las tres familias entrevistadas se conciben similitudes en cuanto a límites y reglas, pues, aunque las mismas no están definidas específicamente, mantienen el desarrollo de las funciones designadas, además se tiene la idea de que el adolescente al ser responsable en la parte educativa y al cumplir las disposiciones dadas en casa no existe mayor dificultad en el tipo y tiempo de entretenimiento. Igualmente, es importante recalcar que los límites existen para que la diferenciación del sistema se encuentre protegido, así que los subsistemas fijan su libertad de otros subsistemas para poder desarrollar habilidades interpersonales, por lo que desde la Cultura GEEK se ha fijado dicha libertad y una nueva pauta de habilidades interpersonales, debido a que tienen interacción con otras personas a partir de juegos en línea, asistencia a convenciones o con grupos de amistades con gustos afines.

En esta misma línea, entre las familias existen diversos significados para esta cultura: para los/las adolescentes y sus hermanos/as varía entre un hobby o un estilo de vida; en cuanto a las madres y padres también lo ven como un hobby, pasatiempo o gusto por algo, pero además lo ven como un desestresante, una tecno cultura, o incluso una cultura zombie de mucha adicción; en este sentido se debe tener claro que las distintas generaciones tienen diversas particularidades que establecen su forma de pensar y de realizar sus actividades, entonces, la relación que las familias entrevistadas establecen con la tecnología es alta o muy alta en los padres y por otro lado los adolescentes son nativos digitales (Sánchez & Viltard, 2020).

Así también, Bronfenbrenner (1987) en Ortega, Pozo, Vásquez, Díaz, & Patiño, (2021) se focaliza en las interacciones entre el individuo y el medio ambiente desde su modelo

ecológico y al centrarnos particularmente en el cronosistema² y la Cultura GEEK entendemos que forma parte de un ciclo de desarrollo, pues ha pasado por varias etapas en el tiempo que buscaban el avance desde la interacción entre individuos a partir de sus procesos formativos, aficiones, tradiciones y regulaciones, ya que el cronosistema marca una pauta de comportamiento en cuanto a la sociedad y cultura, siendo esta transversal y determinando una época filosófica de la misma, la cual se desarrolla en un componente nuevo tal vez para la historia de la sociedad que es la tecnología, siendo esta el ingrediente distinto a un desconocido abanico interacciones que promueven el uso de una interacción digital.

Por último, la Pandemia por el virus COVID 19 (SARS-CoV2) ha estado presente tanto en la realización del presente artículo como en las narrativas de las entrevistas realizadas a las familias, pues se revela como un efecto colateral en la Cultura GEEK, debido a que los adolescentes debían pasar mayor tiempo en sus computadoras, celulares o aparatos tecnológicos para poder asistir a clases y realizar sus deberes, por lo que era necesario para ellos pasar más tiempo pegados a las pantallas y encerrados en sus habitaciones.

Es importante entender que las familias han tenido una influencia adaptativa de aceptación hacia las preferencias e intereses que tienen los adolescentes con lo relacionado a la Cultura GEEK e incluso, en algunos casos incluyéndolas en las pautas transaccionales, comunicacionales, límites, reglas del sistema; pero a su vez, existen temores de que esto traiga algún tipo de problemática para los mismos relacionada a uso excesivo del tiempo o de no considerar las prioridades como la educación, situación que podría afectar a su desenvolvimiento como individuos en la sociedad, por lo que sería significativo poder realizar una posterior investigación con las familias para conocer el desenvolvimiento del sistema, forma de atravesar nuevas etapas de desarrollo tanto individual como familiar y sus posteriores características.

² Paso del tiempo en relación con el ambiente del individuo y la época histórica en la que vive. (Ortega, Pozo, Vásquez, Díaz, & Patiño, 2021)

Referencias

- Arango, M., Rodríguez, A., Benavides, M., & Ubaque, S. (2016). Los Axiomas de la Comunicación Humana en Paul Watzlawick, Janet Beavin, Don Jackson y su relación con la Terapia Familiar Sistémica. *Fundación Universitaria Luis Amigó*, 3, 33-50.
- Arevalo, V., Mejía, P., & Pacheco, L. (2019). Funcionalidad Familiar en Padres de Adolescentes Tardíos según Modelo Circumplejo de Olson. (M. García González, Ed.) *Revista Cubana de Educación Superior*, 38(4). Obtenido de <http://www.rces.uh.cu/index.php/RCES/article/view/323/363>
- Caro Amada, C., & Plaza de la Hoz, J. (2016). Intervención educativa familiar y terapia sistémica en la adicción adolescente a internet: fundamentación teórica. *REOP*, 27(1), 99-113.
- Erreguerena Albaitero, M. J. (2016). Los geeks, los héroes de la hipermodernidad. *El Cotidiano*, 195, 39-46. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32543454005>
- Gavilanes, G. M. (2015). *Adicción a las redes sociales y su relación con la adaptación conductual en los adolescentes*. Ambato, Ecuador: PUCESA. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1137/1/75670.pdf>
- Gonzálvez, M., Espada, J., & Teje, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *original, adicciones vol.29*, 180-185.
- Haley, J. (1973). *Terapia no convencional: Las técnicas psiquiátricas de Milton H. Erickson*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Hernández Cordoba, A. (2007). *Familia, ciclo vital y psicoterapia sistémica breve*. Bogotá, Colombia: El Búho.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta ed.). México: The Mc Graw Hill.
- Jordán Guzmán, P. (2019). Terapia estructural aplicada a una familia de la ciudad de la Paz. *Universidad Católica Boliviana*, 462-476.
- Martín Fernández, M., Lluís Matalí, J., García Sánchez, S., Pardo, M., Lleras, M., & Castellano Tejedor, C. (2017). Adolescentes con Trastorno por juego en Internet (IGD): perfiles y respuesta al tratamiento. *Adicciones*, 125-133.
- McCain, J., Gentile, B., & Campbell, W. (2015). A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture. *PLoS ONE* 10, 1-38.
- Minuchin, S. (2004). *Familias y Terapia familiar México: Gedisa*. México: Gedisa.
- Ortega, W., Pozo, F., Vásquez, J., Díaz, E., & Patiño, A. (2021). *Modelo Ecológico de Bronferbrenner aplicado a la pedagogía, Modelación matemática para la toma de decisiones bajo incertidumbre: de la lógica difusa a la lógica plitogénica* (1° ed.). Huánuco, Perú: NSIA Publishing House Editions. Obtenido de <http://fs.unm.edu/LogicaPlitogenica.pdf>
- Ortiz Granja, D. (2008). *La terapia familiar sistémica*. Quito: Abya-Yala/Universidad Politécnica Salesiana.

- Pajón Ruíz, D., Jaramillo Ochoa, J., López Quinteros, P. A., Valencia Acevedo, E., & Viveros Chavarría, E. F. (2016). Pragmática de los casos de terapia familiar estructural de salvador Minuchin. *Revista Fundación Universitaria Luis Amigó*, 3(2), 165-180.
- Ponce Valdivia, F. A., & Pinto, B. (2020). Enfoque estructural y terapia centrada en el problema aplicada a la ruptura amorosa. *Ajayu*, Vol 18, 244-270.
- Rodríguez Bustamante, A. (2016). La comunicación familiar. Una lectura desde la terapia familiar sistémica. *Revista Latinoamericana de Estudios de Familia*, 8, 26-43.
- Rodríguez Cardozo, M. (2016). *Consecuencias de la Hipermodernidad en la cotidianidad del individuo*. Uruguay: Universidad de la República. Obtenido de <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/10078/1/Rodr%C3%ADguez%2C%20Melissa.pdf>
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Loor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las ciencias*, 2, 127-137. Obtenido de <http://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/index>
- Sánchez, R., & Viltard, L. (2020). Desafío digital y convivencia inter-generacional en Argentina. *Palermo Business Review*(21), 47-70. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/10785>