

CONSTRUCCIÓN DE VÍNCULOS PRESENCIALES Y VIRTUALES DE  
VIDEOJUGADORES EN LÍNEA DE LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO, META



LIZED YOHANA CALLEJAS SANCHEZ.  
GIANELLA ALEXANDRA PEÑA MENDOZA.  
ERIKA YULIED ROJAS HERNANDEZ.

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA  
VILLAVICENCIO, META

2021

CONSTRUCCIÓN DE VÍNCULOS PRESENCIALES Y VIRTUALES CON  
VIDEOJUGADORES EN LÍNEA DE LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO, META

LIZED YOHANA CALLEJAS SANCHEZ.  
GIANELLA ALEXANDRA PEÑA MENDOZA.  
ERIKA YULIED ROJAS HERNANDEZ.

Trabajo De Grado Presentado Como Requisito Para Optar Al Título De Psicólogas.

Asesor

JULIAN FERREIRA DUARTE

Psicólogo magíster en Psicología Clínica y de la Familia

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

VILLAVICENCIO, META

2021

**Autoridades Académicas**

**F. JOSÉ GABRIEL MESA ANGULO, O. P.**

Rector General

**P. EDUARDO GONZÁLEZ GIL, O. P.**

Vicerrector Académico General

**P. JOSE ANTONIO BALAGUERA CEPEDA, O. P.**

Rector Sede Villavicencio

**P. RODRIGO GARCIA CEPEDA, O. P.**

Vicerrector Académico Sede Villavicencio

**JULIETH ANDREA SIERRA TOBÓN**

Secretaria de División Sede Villavicencio

**ANDREA CAROLINA CAÑON SANCHEZ**

Decano de la Facultad de Psicología

## Contenido

1. Problematización.....	10
1.1 Planteamiento Del Problema y Formulación Del Problema .....	10
1.2 Justificación.....	15
2. Objetivos .....	17
2.1 Objetivo general .....	17
2.2 Objetivos específicos.....	17
3. Marcos de referencia.....	18
3.1 Marco epistemológico .....	18
3.1.1 <i>Construccionismo social</i> .....	18
3.2 Marco paradigmático.....	19
3.1.2 <i>Paradigma de la complejidad</i> .....	19
3.3 Marco disciplinar.....	20
3.3.1 <i>Identidad</i> .....	21
3.3.2 <i>Vínculos</i> .....	24
3.3.3 <i>Ciclo vital</i> .....	26
3.4 Marco multidisciplinar, interdisciplinar y/o transdisciplinar .....	30
3.4.1 <i>Identidad</i> .....	30
3.4.2 <i>Vínculos</i> .....	33
3.4.3 <i>Ciclo vital</i> .....	35
3.5 Marco normativo .....	37
4. Antecedentes .....	38
5. Metodología .....	44
5.1 <i>Metódica</i> .....	45

5.1.1 Descripción de actores .....	46
5.1.2 Estrategias .....	46
5.1.3 Grupo focal.....	46
5.1.4 Entrevista.....	47
5.1.5 Espacios conversacionales. ....	48
5.1.6 Estrategias de construcción de información.....	48
5.1.7 Trayectoria del Proceso de Investigación.....	49
6. Consideraciones éticas .....	50
7. Resultados .....	52
7.1 Identidad.....	52
7.2 Vínculos .....	56
7.3 Ciclo vital .....	61
8. Discusión.....	67
8.1 Identidad.....	67
8.2 Vínculos .....	68
8.3 Ciclo vital .....	72
9. Conclusiones .....	74
10. Aportes, limitaciones y sugerencias.....	76
10.1 Aportes .....	76
10.2 Limitaciones .....	78
10.3 Sugerencias.....	78
Referencias.....	79
Anexos .....	90

## Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Codificación de personas.....	48-49

## **Agradecimientos**

*Infinitamente agradezco a mi madre por su esfuerzo y apoyo en mi proceso formativo. A mi padre y hermana por su apoyo incondicional. A docentes y amigos cercanos quienes me acompañan en mi continua construcción profesional y personal. A Gianella y Erika por su amistad, comprensión y calidez a lo largo de este trabajo de grado. A ti también Tomy.*

### ***Lized Callejas Sánchez***

*Agradezco a mi madre quien siempre ha creído en mí, y mis capacidades, que me da su apoyo y amor sin condiciones. A mi hermano quien es el motor de mi vida. A mi querido padre quien sin saber me motivó a estudiar psicología. Y finalmente a mis compañeras que sin ellas nada de esto sería posible, agradezco infinitamente su comprensión, paciencia y apoyo. -Blessed Be-*

### ***Gianella Peña Mendoza***

*A mi madre, agradezco el apoyo, el cuidado y el cariño brindado a lo largo de mi vida. Por permitirme seguir adelante y brindarme la oportunidad de cumplir mis metas, agradezco a mis hermanos. A mis compañeras Yohana y Gianella por permitirme formar parte de este equipo y poder sacar adelante esta investigación, les agradezco. Por último, por el esfuerzo y el desempeño en los buenos momentos y pese a las dificultades, me agradezco.*

### ***Erika Rojas Hernández***

*Finalmente, agradecemos de manera conjunta, el apoyo brindado por parte de nuestro tutor Julián Ferreira, quien nos ha guiado a lo largo de este proceso de constante construcción investigativa. A la docente Luisa Saavedra por acompañarnos en el inicio de la presente investigación. También, expresamos gratitud a nuestros participantes por la oportunidad del aprendizaje y conocimiento frente a la temática abordada; y finalmente, a los respectivos jurados y lectores, quienes nos brindan parte de su tiempo.*

## Resumen

La presente investigación tiene como objetivo principal comprender con los videojugadores de 19 a 25 años de edad de la ciudad de Villavicencio, la construcción de sus vínculos virtuales y presenciales. Esta investigación es de corte cualitativo. El proceso de recolección de la información fue a través de una metodología fundamentada en grupos focales y la entrevista semiestructurada. Al analizar la información se reconocieron los vínculos presenciales y virtuales de los videojugadores, además se identificó la forma en que los vínculos presenciales son mantenidos mediante la virtualidad y cómo los vínculos virtuales posibilitan el desarrollo de nuevas habilidades en los participantes. Igualmente se destaca el ciclo vital del adulto joven, en donde no se presentan complicaciones a nivel familiar y permite la comunicación entre pares y una mayor vinculación en sus relaciones afectivas. En conclusión, las conexiones que se generan mediante los videojuegos o plataformas de comunicación posibilitan la permanencia de los vínculos y generan herramientas para su rutina, en el entorno social, laboral y personal.

**Palabras claves:** Construcción, vínculos, videojugadores, videojuegos, presencialidad y virtualidad



### **Abstract**

The main objective of this research is to understand with the 19 to 25-year-old gamers from the city of Villavicencio, the construction of their virtual and face-to-face links. This research is qualitative in nature. The information collection process was through a focus group and a semi-structured interview. When analyzing the information, the face-to-face and virtual links of the gamers were recognized, as well as the way in which the face-to-face links are maintained through virtuality and how the virtual links enable the development of new skills in the participants was identified. Likewise, the life cycle of the young adult stands out, where there are no complications at the family level and allows communication between peers and a greater bond in their affective relationships. In conclusion, the connections that are generated through video games or communication platforms allow the permanence of the links and generate tools for their routine, in the social, work and personal environment.

**Keywords:** Construction, links, gamers, videogames, presence and virtuality.

## 1. Problematización

### 1.1 Planteamiento Del Problema y Formulación Del Problema

Los seres humanos han dirigido sus esfuerzos a mejorar el rendimiento de sus capacidades y habilidades personales para mejorar la calidad de sus vidas, por medio de herramientas tecnológicas que han evolucionado en los últimos años. La tecnología entendida como un conjunto de herramientas creadas por el hombre, la cual tiene la finalidad de facilitarle la vida, mediante la fabricación y uso de los medios creados (Rammert, 2001).

Los avances tecnológicos permiten el crecimiento y desarrollo de la sociedad, transformando el modo de interactuar en una nueva era digital con innovaciones encaminadas a dar respuesta a las demandas sociales de los usuarios, además esta tecnología también contribuye en el entretenimiento de los seres humanos. En la actualidad las nuevas tecnologías, en particular la internet son herramientas tecnológicas usadas para la interacción o el entretenimiento (Morillas, 2013), convirtiéndose en prácticas culturales dentro de una sociedad.

Por lo tanto, los videojuegos son un campo amplio de la tecnología, que permiten actividades de ocio para los jóvenes, estos se “constituyen por una serie de recursos semióticos tales como los iconos, los símbolos y los colores que indican la cantidad de vida que posee el personaje, los “poderes” activos, los objetivos del juego, el mapa y la posición geográfica” (Pereira y Alonzo, 2016, p.60), es decir, los videojuegos son programas que permiten la secuencias de imágenes a gran velocidad por medio de una pantalla, son usados mediante controles o mandos controlados por el jugador; en los últimos años los videojuegos se han acoplado a la nueva era, incluso establecen una conexión a través de la internet, construyendo nuevas experiencias y nuevos modos de interacción a partir de la red.

Existen diferentes hechos significativos como la contingencia sanitaria, debido al covid-19, que han convertido el consumo de la era digital en una herramienta clave para el desarrollo de actividades laborales y como medio de entretenimiento, ya que se ha forzado a la población mundial a mantenerse aislados en sus hogares, limitando la interacción humana, tanto con familiares, amigos, compañeros de estudios y de trabajo.

Así pues, la tecnología brinda recursos y alternativas que se expanden a través de publicidad, tanto los videojuegos en línea como las redes sociales, los cuales facilitan la

interacción, la preservación, mantenimiento y creación de nuevos vínculos, no necesariamente afectivos a través de las funciones de conectividad que las plataformas ofrecen.

Al hablar de videojuegos se debe tener en cuenta que se trata con toda una industria, lo que quiere decir que, si bien los videojuegos son de fácil adquisición, cuando se indaga más a profundidad, se puede evidenciar el Sistema de Clasificación por edad (ESRB), quien es el encargado de regular el uso de los videojuegos, teniendo en cuenta su contenido, categorías y modos de juego. La edad define qué tipo de categorías es la adecuada; las categorías van desde, Todo el mundo, Todo el mundo 10+, Adolescentes, Maduros 17+, Solo adultos mayores de 18+ (Entertainment Software Rating Board, 2020). Las personas pueden buscar distintas tiendas o plataformas para adquirir diferentes tipos de juegos que pueden ser gratuitos o pagos, los cuales se pueden ejecutar por medio de diferentes aparatos tecnológicos; computadores, smartphones y consolas de videojuegos, estos aparatos también permiten o facilitan la comunicación, debido a que no se limitan a la llamada telefónica, sino que permiten el uso de redes sociales, comunicación por mensaje de texto, iconos, stickers etc.

Actualmente existen espacios de entretenimiento dedicados, a la recreación en línea a través del uso de videojuegos, estos son reconocidos como gaming house, las cuales están diseñadas para crear un ambiente agradable en donde el jugador se pueda sentir cómodo jugando, por lo cual están dotados con diversos dispositivos electrónicos como computadores o consolas que les permiten acceder a diferentes plataformas virtuales, incluso se han implementado los protocolos de bioseguridad que ha establecido el Gobierno Colombiano debido a la contingencia por el covid-19, como el uso adecuado del tapabocas, los elementos antibacterianos para las manos, distanciamiento social y permanente uso de desinfectantes para las áreas comunes.

Ahora bien, la expansión de la industria de los videojuegos y las redes sociales como facilitadores de entretenimiento tiene mayor impacto en las generaciones más jóvenes, debido a que las grandes compañías de entretenimiento e industrias de los videojuegos comercializan la variedad de categorías o clasificaciones por medio de cines, librerías, portales de producción de videos y televisoras, generando una amplia cultura alrededor de los videojuegos (Montaña, 2020).

Las actuales generaciones se han permeado de las nuevas posibilidades y facilidades frente a los videojuegos y recursos tecnológicos, en las zonas urbanas, muchos de los jóvenes

han encontrado en los videojuegos un estilo de vida y espacios que los acercan a sus gustos personales, generando espacios de conversación con personas que comparten gustos similares; influyendo en la creación de nuevos vínculos, esto debido a que los videojuegos cuentan con sala de interacción entre los jugadores, donde pueden conversar e interactuando no sólo en situaciones particulares del juego.

En este sentido, se tiene en cuenta el concepto de vínculo que desde Bowlby (1988), se explica como un lazo afectivo que se crea entre dos personas, que generan confianza en un contexto de comunicación y desarrollo, comprendiendo los vínculos virtuales y presenciales. Los vínculos presenciales son aquellos que se crean en el contexto presencial o traspasan desde la virtual a lo físico, estos vínculos se crean principalmente con familiares, amigos, compañeros de estudio o trabajo, y son significativos, ya que les permiten tener diferentes espacios de contacto y desenvolvimiento social e interpersonal, de modo que resultan beneficiosos para el desarrollo de las personas. Sin embargo, en la nueva normalidad, la cual está mediada por la internet y la virtualidad, es de vital importancia tener en cuenta los vínculos virtuales, que son aquellos que se crean o se mantienen a través de la distancia, mediados por la tecnología y las herramientas de comunicación.

Incluso los videojuegos permiten el desarrollo de los vínculos, específicamente los juegos multijugador, ya que permiten una comunicación a distancia en tiempo real con personas de cualquier parte del mundo que comparta el videojuego, permitiendo establecer comunicación y relaciones con las personas mediante sus formas de juego, estos juegos están en frecuente actualización para darle al usuario una mejor experiencia de juego.

En algunos casos particulares los usuarios emplean estos videojuegos como un método de afrontamiento de sus dificultades sociales, ya que en estos casos el uso del videojuego compensa deficiencias que el sujeto tiene en la vida real, en la mayoría de los casos el uso del videojuego se relaciona con escape o fantasía, esto se puede evidenciar en el estudio realizado en jóvenes adultos de china, demostrando que las necesidades psicológicas, el propósito de vida, y el consumo de videojuegos se ve influenciado por la baja percepción de autonomía, competencia, relaciones, y el desacierto de la finalidad de la vida, son factores que predisponen a desarrollar adicción a videojuegos (Wu et ál., 2013).

Teniendo en cuenta lo ya mencionado, los vínculos virtuales pueden favorecer las transformaciones y los procesos de comunicación que se han establecido al paso de los años

convirtiendo a la población en general en una sociedad virtual (Zapatero et ál., 2017), obteniendo oportunidades de interacción humana a través de los videojuegos o plataformas de comunicación, sin poner en riesgos la vida de las personas u otros que los rodean frente a la contingencia sanitaria.

Por lo tanto, el tiempo dedicado al videojuego se ha vuelto cada vez más extenso, al punto de que el autocontrol y la regulación del propio sujeto se ve afectada. Este hecho es de gran importancia, ya que la valoración que se le da al tiempo empleado, dificulta los procesos de comunicación presencial entre pares o con la sociedad, debido a que se le llega a brindar un gran valor a lo que existe en el contenido del videojuego evitando el contacto con los demás (Ruiz, 2015).

De este mismo modo, Cummings y Vanderwater (2007), destacaron el alcance de los videojuegos en adolescentes, el gran impacto que tiene en actividades académicas o sociales, y la preocupación que gira en torno al uso de ellos; dejando de lado sus actividades diarias. Por lo cual las relaciones familiares se verían afectadas; igualmente, Moawad (2016) hace énfasis en que existe una gran relación entre el uso de la tecnología (televisión, computadores, celulares o videojuegos) en adolescentes y la disminución en la interacción con los padres, debido a la gran influencia que tiene el uso de videojuegos, generando cambios en los hábitos, además el tiempo empleado crea preocupación en los padres al ver a sus hijos inmersos por tanto tiempo en los videojuegos.

Incluso, existen problemas ligados al tiempo dedicado al videojuego; Huanca (2011), indica que el uso, el abuso y la dependencia son maneras de relacionarse con el videojuego; entre estos se explican los modos más perjudiciales a la hora de usar el videojuego, el uso desadaptativo, que se refiere a cuando se dejan de realizar actividades que le generaban placer, para dedicarse únicamente a los videojuegos y el consumo total, este es el uso desadaptativo más preocupante, ya que el joven adapta sus necesidades al juego supliendo su necesidad de emoción, compañía, reto, superación o distracción.

Cuando se habla de los videojuegos, se piensa principalmente en el modo de uso desadaptativo, considerando la existencia de esta problemática, como lo demuestra Bacigalupa (2005), en sus estudios denota el gran impacto que tiene el uso de la tecnología, en este caso los videojuegos, en los jóvenes, en donde destaca que, cuando se les permite tener interacción

por medio de este pasatiempo, no necesariamente desarrollan habilidades sociales importantes, ya que los distrae de las interacciones con la sociedad.

Sin embargo, para los videojugadores ser un miembro de la denominada comunidad gamer, brinda oportunidades de mejorar en sus habilidades además de que logran sentirse identificados y construir sus identidades en relación a ellos, lo que quiere decir que, logra la identificación o la pertenencia con algún grupo cultural, crea en la persona un sentido de pertenencia y vinculación con las personas que hacen parte de esta comunidad, inevitablemente las experiencias que el sujeto obtenga dentro de esta comunidad, se van a incorporar en el proceso identitario del sujeto.

Sin embargo, los prejuicios que existen alrededor de la comunidad gamer y los videojuegos frena dicho proceso y perturba las alianzas que se puedan llegar a dar a través de los nuevos modos de entretenimiento (Ortiz y Uribe, 2015). El auge de los nuevos modos de entretenimientos, generan nuevas dinámicas en el entorno social, permitiendo que las relaciones se construyan mediante la interacción en los videojuegos, siendo este un punto de fragmentación y ruptura en su entorno.

Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente, permite enmarcar el presente trabajo en la línea de investigación, “Abordajes psicosociales en el ámbito regional” de la Universidad Santo Tomás, la cual busca identificar y comprender las necesidades de la población en la región, además de entender y tener conocimiento del impacto del núcleo problémico, teniendo clara la apuesta de lograr conocer la construcción de los vínculos presenciales y virtuales de los jóvenes que usan con frecuencia los videojuegos.

Debido a que los videojuegos se han convertido en una parte importante de la vida cotidiana de nuestra cultura y se ha transformado en un fenómeno masivo, siendo una actividad de diversión, a la cual se le dedica gran parte del tiempo (Sandoval y Triana, 2017), es de gran importancia reconocer la posible influencia de estos, en la vida de los jóvenes en sus diferentes contextos, además el videojuego favorece que aspectos de su historia contribuyen en sus procesos individuales. En este sentido, surge la pregunta que orienta el presente trabajo: ¿Cómo se construyen los vínculos presenciales y virtuales en videojugadores en línea de 19 a 25 años en la ciudad de Villavicencio, Meta?

## 1.2 Justificación

La sociedad actual gira en torno a una era digital a través de los smartphones (tecnología celular inteligente) o computadoras que han facilitado la comunicación y el entretenimiento mediante una constante transformación. Teniendo en cuenta que los videojuegos hacen parte de la era digital, es importante indagar el punto de vista de los videojugadores a partir de los vínculos presenciales y virtuales, esto permitirá conocer las dificultades o por el contrario los beneficios que se pueden presentar en la vida personal y social de los jóvenes, además permiten nuevas comprensiones para la ciencia, la disciplina psicológica o como individuos, generado una comprensión del contexto de los videojuegos y logrando entender sus funciones o formas de interacción.

Como menciona Allen (2020), los videojuegos son una forma de nutrir los lazos y las experiencias, tanto en línea como fuera de línea, sin embargo, en las relaciones previamente constituidas se encuentran diferencias alrededor del vínculo o cercanía a través de los videojuegos en línea. No obstante, las investigaciones actuales sobre los videojugadores se centran en los efectos negativos como la adicción o conflictos interpersonales, a pesar de que no abarcan la perspectiva de los jugadores en torno a beneficios, oportunidades y relatos propios que surgen a partir de las horas dedicadas al videojuego y son pocas las investigaciones desde sus percepciones a nivel nacional y regional.

La presente investigación es relevante, debido a que permite reconocer la construcción de vínculos presenciales y virtuales de los videojugadores, logrando expandir los recursos e investigaciones que permitan reconocer la construcción de los vínculos a través de los videojuegos multijugador en línea, además, de las interacciones entre jugadores y las diferentes experiencias en la presencialidad con amigos, allegados y familiares (Portillo, 2017), por esta razón es importante incluir no sólo la influencia que tienen los videojuegos en los jóvenes, sino también la posición y experiencia propia del videojugador.

Además, favorece los recursos académico; trabajos de grado, artículos y documentos relacionados con los vínculos, videojuegos en línea o multijugador que forman parte de las nuevas generaciones y la globalización, permitiendo una mayor indagación sobre los aspectos y novedades en la construcción de los vínculos, gracias a esta investigación será posible conocer los vínculos presenciales y virtuales que construyen los jóvenes, además el reconocer sus experiencias a partir del tiempo invertido en los juegos en línea.

Así pues, el interés de la investigación surge a partir de la existencia de múltiples trabajos orientados a los videojuegos y los videojugadores desde la postura de adicciones, violencia, conductas problemáticas o conductas antisociales, y muy pocas investigaciones enfocadas a la propia visión del jugador, sus experiencias, vivencias y narraciones. Por esto es pertinente conocer la construcción de los vínculos presenciales y virtuales de los videojugadores, entendiendo la importancia de una comprensión relacional y las posibles transformaciones que se experimentan en la actualidad, esperando aportar a nuevas investigaciones enfocadas en las experiencias de un fenómeno cada vez más presente, así como lo permitieron visibilizar las anteriores investigaciones realizadas por Baquero et ál. (2017), Pérez (2016) y Acevedo et ál. (2016), desarrolladas en el país y el departamento dirigidas al uso de los videojuegos en relación a los prejuicios por parte de la familia, amigos o allegados, frente al tiempo de ocio en los smartphones o computadores.



## **2. Objetivos**

### **2.1 Objetivo general**

Comprender con los videojugadores de 19 a 25 años de edad de la ciudad de Villavicencio, la construcción de sus vínculos virtuales y presenciales.

### **2.2 Objetivos específicos**

Analizar la construcción de los vínculos virtuales más significativos de los videojugadores.

Conocer la construcción de los vínculos presenciales más significativos de los videojugadores.

Reconocer las dinámicas vinculares que han establecido los videojugadores para la permanencia de sus vínculos.

### 3. Marcos de referencia

#### 3.1 Marco epistemológico

##### 3.1.1 *Construccionismo social.*

El construccionismo social nace de la mano con el constructivismo en la época del posmodernismo alejados de las concepciones convencionales de la modernidad, donde se entiende el conocimiento como una verdad única, universal, irrefutable con métodos estandarizados para la comprensión del sujeto y el objeto (Agudelo y Estrada 2012).

Dejando de lado los aspectos del positivismo planteados en la modernidad, Estrada y Diazgranados (2007), expresan que el construccionismo social no se centra en las aseveraciones de la verdad o la objetividad, sino que por el contrario pretende enriquecer el alcance de los discursos con tal de poder expandir la perspectiva humana y su experiencia. El conocimiento de las experiencias y el discurso de los jóvenes videojugadores pretende expandir tales verdades, para poder dar cuenta de otras subjetividades que van más allá de las verdades absolutas dichas hacia los videojugadores.

Además, lograr alcanzar el conocimiento y crítica de la realidad para un entendimiento de los discursos o los significados de la construcción social dados por medio del lenguaje, el portador de la verdad y el descriptor de múltiples contextos y sucesos; el lenguaje hace parte del discurso social con el cual podemos llegar a crear y formar la historia (Gergen, 1996), desde una perspectiva personal e individual.

Este discurso social da cuenta del sentido por el cual el construccionismo social está dirigido al conocimiento o a la racionalidad humana como un producto social en constante transformación dado a partir de las interacciones y la construcción entre múltiples agentes del contexto, en donde las relaciones llegan a anteceder a los sujetos en su momento (Estrada y Diazgranados, 2007).

Gergen (1996), menciona que “para el construccionista, las muestras de lenguaje son integrantes de pautas de relación. No son mapas o espejos de otros dominios —mundos referenciales o impulsos interiores— sino experiencias de modos de vida específicos, rituales de intercambio, relaciones de control y de dominación, y demás” (p, 52). Es así como el lenguaje permite la dinámica de la construcción de lo real de cada individuo, dándole un significado a cada

realidad, tomándola como fuente de saber y experiencia que puede llegar a presentar duda o crítica pero que sin embargo aún está presente en la explicación de las relaciones y el intercambio de conocimientos aprendidos en la sociedad.

Finalmente, en cuanto a la construcción de los vínculos presenciales y virtuales de los videojugadores, el construccionismo social permite reconocer las narrativas mediante su lenguaje, enfatizando en su experiencia a través de las vivencias y conocimientos que han adquirido en su historia de vida como recursos de la construcción de sus vínculos. Por lo tanto, las experiencias y los relatos de los participantes complementan y enriquecen las dinámicas que se forman en la sociedad, además de permitir la co-construcción de discursos y significados en función del sujeto.

## **3.2 Marco paradigmático**

### ***3.1.2 Paradigma de la complejidad.***

El paradigma de la complejidad planteado por el filósofo y sociólogo Edgar Morin, tiene como bases; la teoría general de los sistemas, la cibernética de segundo orden y la segunda ley de la termodinámica. De acuerdo con Morin (2007), la complejidad “recupera, por una parte, al mundo empírico, la incertidumbre, la incapacidad de lograr la certeza, de formular una ley, de concebir un orden absoluto” (p.99), es decir, el paradigma de la complejidad tiene una visión multidimensional que permite enriquecer los pensamientos y no limitarlos, no se enfoca en la objetividad, sino que integra el conocimiento amplio y reflexivo, abarcando a profundidad problemáticas de la sociedad en general.

La visión multidimensional no reduce la incertidumbre, ni la ambigüedad de los conocimientos emergentes, si no se convierte en una postura indispensable para abordar fenómenos complejos, Morin (2007), plantea tres principios fundamentales para la complejidad: (a) lo dialógico, permite tener una dualidad entre el orden y el desorden, (b) la recursividad, que va orientada a ver los objetos como causa o productores al mismo tiempo y (c) lo hologramático, donde la parte está en el todo y el todo en la parte, estos principios permiten a la complejidad tener una guía para entender al sujeto como un ser de evolución constante, así mismo la construcción de un pensamiento como sustento para avanzar y abordar conocimientos emergentes en procesos auto-organizados, además de su visión universal que permite hacer una co-construcción de saberes.

Por consiguiente, entender los tres principios permite tener una visión de la historia de vida de los jóvenes y reconocer qué lugar ocupan los videojuegos en sus vidas, sin dejar de lado focos o puntos que convergen desde el paradigma de la complejidad, como sus relaciones interpersonales, familiares y formas de interacción en las diversas situaciones de la vida cotidiana. Abordar las vivencias y significados que emergen a través de sus relatos y narrativas va dirigido a la búsqueda de ese conocimiento amplio y reflexivo.

Por otra parte, el paradigma de la complejidad permite “ir más allá de la lógica formal, además de ésta se precisa de algo más para entender y comprender el fenómeno supuestamente errado desde la lógica formal, en realidad es más profundo (de ahí su incomprendibilidad) desde lo complejo” (Garciandía, 2005, p. 152), por lo tanto, la complejidad no se estanca, si no por el contrario busca que los nuevos conocimientos logren una visión más amplia integrando una gran cantidad de conocimientos acerca de los fenómenos.

Lo anterior se puede ver reflejado en la búsqueda de construir nuevos conocimientos, con base en los vínculos presenciales y virtuales que emergen en la vida de los videojugadores a través de las interacciones que se crean en los videojuegos en línea y las formas de comunicación, que permiten las herramientas de dichas plataformas. Por lo tanto, el paradigma de la complejidad permite comprender los vínculos de los videojugadores, profundizando en sus pensamientos y formas de evolucionar a través de estos medios que permite la interacción. A su vez permite observar, pensar y abrir nuevas posibilidades frente a la psicología, sin dejar de lado las experiencias y vivencias de los participantes, por lo tanto, la investigación logra hacer una observación desde la complejidad entendiendo el carácter multidimensional en el que se desarrollan a partir de lo psicológico, social y biológico (Morin, 2007), siendo fundamental para el adecuado desarrollo desde una visión amplia de los videojugadores.

### **3.3 Marco disciplinar**

Desde la psicología, se toman como referentes los conceptos de identidad, vínculos y ciclo vital; la identidad es entendida como aquellas características que se forman a lo largo de las diversas interacciones con la sociedad y que logran definir al individuo como sí mismo, y finalmente los vínculos son definidos como la unión entre una o más personas, logrando generar redes a partir del lenguaje y las interacciones. Mientras que los vínculos son definidos desde la

presencialidad y la virtualidad en relación a los procesos de significación que tienen los diferentes sistemas en sus contextos y por último el ciclo vital, que es un proceso de transformación según estadios individuales y familiares por donde el sujeto avanza generando su movilización a partir de las crisis que se presentan.

### ***3.3.1 Identidad***

El concepto identidad ha sido investigado desde la psicología a partir de diversos componentes epistemológicos y paradigmáticos que han dado cuenta del gran desarrollo que ha tenido a lo largo de la disciplina. Para Anderson (1999), la identidad no es una característica fija o plenamente establecida, sino que por el contrario son una continuidad de historias que se dan a través del proceso de la narración, es decir, no son estables, ni duraderas, debido a que cambian constantemente en un flujo continuo del individuo.

Igualmente, Páramo (2008) destaca que “la identidad son características que posee un individuo, mediante las cuales es conocido” (p.4), además de ser construida por los contextos en donde se relaciona el individuo por medio de interacciones sociales dadas en la familia, las instituciones y entre pares a lo largo de la historia, influyendo en la manera de relacionarse, actuar y adentrarse en el mundo, siendo así sujetos en transformación.

Las interacciones sociales del individuo logran dar cuenta de una parte de las relaciones, dichas interacciones permiten que emerjan en este contexto social y cultural las narrativas, las cuales funcionan como un mapa que marca las experiencias de las personas y además ayudan a construir los territorios de los individuos que pretenden conocer, ya sea en razón de sus elementos integradores, sus límites, posibilidades y restricciones (Estupiñán y González, 2012).

De esta manera, las narrativas llegan a cumplir la función de ser un texto organizador de las experiencias humanas, que constantemente se han de actualizar mediante el discurso y las interacciones sociales; es por esto que dicho texto organizado logra articularse en un contexto conversacional el cual permite otorgar significados a las diversas experiencias que ha llevado a vivir el individuo en su interacción con la cultura (Estupiñán y González, 2012).

Como mencionan Estupiñán y González (2012), las narrativas que emergen en la conversación y el intercambio de relatos son las que permiten la transformación de experiencias,

las cuales pertenecen al proceso socio-histórico y cultural del individuo, que por medio del uso del lenguaje se les otorga una organización y significado.

La narración como forma de acción simbólica, une la construcción de la realidad con la formación de la identidad, en una matriz colectiva social y cultural; cada persona narra de acuerdo con sus historias identitarias y sus sentidos particulares dentro de aquellas matrices amplias (Estupiñán y González, 2012).

En consecuencia, es importante nuevamente ver las narrativas como un proceso dialéctico que le da sentido al *self* individual en la creación de su propia identidad y la narrativa cultural y social más amplia, que la definen los grandes relatos y que se le impone a través de múltiples medios de sociales (Estupiñán y González, 2012), por tanto, los relatos son de vital importancia para el sujeto en la cultura, ya que permiten la construcción de realidades e identidades que se dan gracias a la interacción cultural, y el sentido particular de cada sujeto.

Las narrativas privilegiadas de la identidad llegan a ser construidas a través de los relatos del individuo que se dan a lo largo de su proceso de vida, contando con el pasado, presente y futuro que le permiten dar cuenta de reflexiones de sus historia en donde se ven involucrados los contextos en que se relacionan, poniendo en marcha relatos de vida que Estupiñán y González (2012), los describe como aquellas historias que engendran novedad en la trama de vida de las personas y el cambio mismo en sus propios desenlaces, visibilizando el curso de las tramas y poniendo en marcha el sentido ético y estético de los desenlaces de las tramas.

Del mismo modo, Estupiñán y González (2012) mencionan que las narraciones atraviesan las dimensiones simbólicas, culturales y geográficas de la existencia humana. Para lograr entender los relatos es importante comprender que nacen dentro de un contexto específico, ya que estas corresponden a una realidad social construida donde pueden ser explicadas tanto de manera social como histórica. Cada persona construye su propia narración de acuerdo a su identidad que forma dentro de su grupo social, gracias a esto se convierten en una herramienta de adaptación, de carácter tanto individual como colectivo, y por tanto ayuda a una construcción de identidad individual y social.

Es así cómo se logra la identificación de un *self*, un Yo, el cual llega a emerger, organizarse y desarrollarse a través del proceso psicológico dentro del contexto histórico e interactivo de un Yo narrativo, es dado por medio de interacciones organizadas consigo mismo y a su vez en relación con otros adquieren una existencia evidenciada por medio de los actos

narrativos conversacionales del sujeto, es por esto que para dar cuenta de la propia identidad del yo el sujeto vive en relación a cómo se narra, dónde se narra y el cómo es interpretado en sus relaciones.

Ahora bien, los jóvenes videojugadores pueden llegar a construir sus vínculos en relación a los contextos en los que están inmersos y las narraciones que hacen de sí mismos a partir de ello, dando cuenta de los diversos elementos que se presentan tanto en la presencialidad como en la virtualidad, de tal manera, “el sujeto elige algunas narraciones como definitorias de sí mismo, y con ellas, ciertamente, no acepta transacciones ni negociaciones” (Linares, 2011, p.98).

Las narrativas dan paso a conversaciones enriquecedoras sobre la construcción de la identidad, formadas a través del discurso en donde existe una estructura que tiene coherencia de sucesos, y producción de conocimientos que le permiten al individuo formar relaciones e incluso transformar su significado para poder reorientar su vida (White, 2003).

Las entrevistas o conversaciones aportan mensajes a través de los relatos, estos forman y nutren con sus significados, sin embargo, no son solo configuraciones verbales que dan un significado, sino más bien mantienen su convicción mediante historias contadas que dan significados valiosos (Epson y White, 1993), inmersas en las narrativas existen los relatos dominantes y alternativos que permiten definir el significado de cada relato.

Las experiencias que eventualmente vive el sujeto forman parte de las narrativas dominantes, las cuales se encuentran en los sucesos importantes vividos como eventos negativos o extraordinarios, algunos se toman como objetivos a superar y generalmente forman parte de los sucesos que son más significativos del sujeto; por otra parte las narrativas alternativas, están relacionadas con nuevos significados o procesos que se viven en el presente que complementan las experiencias vividas (Peñuela, 2015), es decir, las narrativas hacen parte de la experiencia de vida de las personas resaltando una construcción narrativa, es así cómo se pueden llegar a implementar para poder conocer a cerca de los pensamientos e historias relatadas por los individuos.

Finalmente, debido a que la identidad se construye mediante las interacciones propias de los sujetos y su desarrollo en los contextos, no se puede dejar de lado la virtualidad en la que muchos viven, ya que se logran establecer vínculos entre los jugadores, aunque no sean a nivel físico, se ha generado una conexión que involucra el mantenimiento de narraciones entre las partes

inmersas, los significados adquiridos mediante la virtualidad son igualmente apropiados para la presencialidad de los individuos (Ceballos, 2011).

Es por esto que la modernidad líquida posee gran relevancia en cuanto a los cambios que se han dado a lo largo de la historia; la modernidad sólida es pues para ampliar en mayor medida su significado, aquella que permite a las personas identificarse con el estado, aun así, estas pautas, tradiciones y obligaciones terminan por atar de manos a las personas, (Vásquez, 2008), por lo que no les permite explorar y construir su propia identidad, las antiguas formas de relaciones dadas cara a cara eran pautas rígidas, marcaban las relaciones y narraciones que permiten al hombre ser individual.

Sin embargo, según expresa Vásquez (2008), en la modernidad líquida estas pautas y fronteras se fueron desdibujando, permitiendo al hombre construir su propia identidad, basado en sus propias experiencias y tradiciones dejando al individuo con la tarea de crear su propia identidad con los medios que posee a su alcance, el individuo crea su propia identidad en solitario pero necesita del reconocimiento social para ser identificado, aun así existen factores en la modernidad que no permiten al hombre construir del todo su identidad, ya que existen características propias de la modernidad líquida que entorpecen este proceso, por lo que, si bien el hombre es un ser autónomo, también llega a ser solitario, por su miedo a enfrentarse a lo desconocido.

### **3.3.2 Vínculos**

La comprensión del sistema relacional de los videojugadores en línea se aborda desde el referente explicativo vínculos, siendo parte de los sistemas de relaciones que se configuran mediante las interacciones y las conexiones entre sí.

Generalmente cuando se habla de vínculo, se hace referencia a la unión de dos o más personas en un abanico de relaciones y comportamiento entre sí, sin embargo, no es solo un vínculo el que se forma, sino que existen diferentes tipos de vínculos, a diferentes niveles (Burutxaga, et ál., 2018) como puede ser el de una madre con su hijo, o el vínculo entre compañeros de trabajo.

El vínculo tiende a buscar la proximidad y el contacto con otras personas, de esta manera un vínculo puede comprenderse como un lazo afectivo que se forma entre sí mismo y otro, estos lazos los juntan en el espacio, y perdura con el tiempo (Bowlby, 1988). El primer vínculo que se crea es el de una madre con su hijo, esta primera vinculación será el molde a futuro, donde el niño



formará sus relaciones, además los vínculos sirven para estructurar la realidad del individuo o sus marcos de referencias, estableciendo prohibiciones y límites (Burutxaga, et ál., 2018).

Por lo tanto, los vínculos no se limitan a una relación entre dos o más personas, sino que también se entiende como un lugar en donde el sujeto se puede desarrollar emocionalmente y crecer, los vínculos constituyen la manera en la que los individuos van a interactuar, entonces, el vínculo debe considerarse una estructura circular que contempla no sólo la suma de los miembros, sino que recoge sus interacciones y las influencias circulares que cada uno ejerce en los otros. De esta manera, los vínculos establecen las jerarquías de quienes los componen y definen sus estilos relacionales (Burutxaga, et al, 2018).

Por consiguiente, la formación de vínculos significativos permite la construcción y el desarrollo de la identidad del sujeto, además de la movilización y su desarrollo emocional, esta vinculación es inherente al ser humano, es más una necesidad básica en sí, ya que permite satisfacer diferentes necesidades, como el afecto, entendimiento y participación, por lo que los vínculos que se crean ayudan a la persona a establecer una red de relaciones significativas, que son necesarias para el desarrollo y crecimiento de la persona.

Por lo tanto, es necesario hacer énfasis en los vínculos que los jóvenes videojugadores pueden llegar a construir, ya sea tanto para su desarrollo como para su crecimiento como persona, dando estructura y sentido a la realidad en la que están inmersos, además el cómo las relaciones con otros individuos permiten la comprensión de sus interacciones y sus estilos de relaciones, así como las influencias en su formación en la vida.

Teniendo en cuenta lo postulado, según Bauman (2002), la sociedad se ha ido transformando en las últimas décadas a través de los avances científicos y tecnológicos que le permiten al ser humano interrelacionarse en su entorno o con nuevas culturas, mediante lo que se denomina modernidad líquida.

La modernidad líquida es una figura de cambio y transitoriedad, basado en la fluidez que le permite a la sociedad tener flexibilidad frente a los cambios y las nuevas formas de comunicación, así mismo, los vínculos que se crean por las interacciones que permiten una visión frente a los diálogos que se establecen en espacios donde se coexiste, una forma de visibilizar los vínculos es a través de las redes la cual se representa en una matriz; una red puede estar en constante cambio, donde se conecta y se desconecta continuamente (Bauman, 2002).

Es así que pasar de una modernidad sólida, a una modernidad líquida donde todo es diferente y nuevo para el individuo, donde existen diferentes culturas, ideas, tradiciones, obligaciones o temores, generan miedo en las personas, lo que dificulta la adaptación, está a su vez genera que se aíslen y su construcción de identidad no logra ser el adecuado, por lo tanto, la búsqueda de identidad se puede ver como el deseo de detener el flujo en el que la sociedad está encaminado.

Por lo tanto, los vínculos de manera virtual son representados desde la búsqueda del ser humano para ser parte de la nueva modernidad, buscar fluir frente a los nuevos avances desde su individualidad sin perder su autonomía, las relaciones que se construyen forman parte de la fluidez que se habla en la modernidad líquida, a través de la cultura y la construcción que el sujeto le ha dado a su contexto (Bauman, 2002).

De este modo, se evidencian diferentes posibilidades en los videojuegos en línea que permiten la conexión de jóvenes mediante la red, ya que los avances facilitan la comunicación y la vinculación desde diferentes culturas. Por lo tanto, el vínculo es un intercambio de información que permite al sistema la co-construcción y significación favoreciendo la interacción dentro de los grupos sociales mediante las conversaciones.

### ***3.3.3 Ciclo vital***

Desde el referente psicológico, el ciclo vital se reconoce como procesos de cambio que inician desde la concepción y continúan hasta el final de la vida a partir de criterios de edad y género desde el desarrollo biológico y sociocultural (Dulcey y Uribe, 2002). La adaptación y el desarrollo adecuado del ciclo vital se encuentra mediado por estresores que permiten la evolución de la familia y de los individuos, de modo tal que eviten estados de crisis que desequilibran o afectan a la familia.

Por consiguiente, es pertinente reconocer el concepto de ciclo vital familiar e individual que se han establecido y transformado de manera transgeneracional con recursos culturales y sociales.

De acuerdo con Minuchin (2009), la familia es “un sistema abierto en transformación, es decir que constantemente recibe y envía descargas de y desde el medio extrafamiliar, y se adapta a las diferentes demandas de las etapas de desarrollo que enfrenta.” (p, 84) de esta manera, la

familia se reconoce como un sistema interdependiente y organizado que permite los procesos de transformación del ser humano para aprender y afrontar las demandas de cada momento que el ciclo vital requiere.

Así mismo, Hernández (1997) concibe a la familia como “un todo diferente de las suma de las individualidades de sus miembros, cuya dinámica se basa en mecanismos propios y diferentes a los que explican al sujeto aislado” (p, 26), lo cual hace referencia a que a pesar de ser un conjunto de individuos en constante relación cada miembro posee elementos e individualidades propias de ellos, con lo cual son capaces de funcionar con sus propios mecanismo diferentes a los de los demás y que actúan en eventos de manera completamente diferente.

Se difieren dos tipos de eventos, el primer evento son los *estresores normativos*; son los sucesos que ocurren en el mayor número de familias están establecidos mediante las funciones de crianza y procreación como; matrimonio, nacimiento del primer hijo, entrada del hijo a la escuela, a la adolescencia y por último a la edad adulta.

El segundo evento son los *estresores no normativos*; pueden ocurrir a través del tiempo del ciclo en el cual avanza y pueden ocurrir acontecimientos que movilizan a la familia, estos pueden ser; enfermedad, separación conyugal, catástrofes naturales o muertes, estos movilizan la familia frente a las crisis que se puedan presentar en el hogar o ayudan a la evolución mediante los procesos de ajustes y adaptación.

Para la población a la cual se direcciona la presente investigación se establece el ciclo vital Familia con Hijos Adultos planteado por Hernández (1997), dado a que los videojugadores en línea están en el rango de edad de 19 a 25, este estadio se encuentra en el periodo más prolongado de ciclo vital, en el cual los hitos que enmarcan el funcionamiento familiar son cuando los hijos se van de casa (nido vacío) y el retiro laboral (jubilación de los padres), durante este ciclo se da la disolución natural del hogar en cual se determina que empieza desde los 19 años de edad hasta los 30, el principal conflicto que se establece en este ciclo vital es la aparición de ingresos o salidas de miembros de la familia y una nueva organización entre los padres en relación a sus hijos, además están en función del desarrollo laboral de los hijos y su papel en la sociedad así como su vinculación con otros individuos en la sociedad.

Por consiguiente, el ciclo vital comprende no solo los momentos históricos y biológicos del sujeto, sino que además también involucra la noción del tiempo social, en donde durante el

proceso de vida se dan eventos que marcan la secuencia de vida de los sujetos, dichas secuencias se marcan por sucesiones dadas durante su historia de vida (Hernández, 1997).

El ciclo vital propone una visión mucho más amplia e integrativa del desarrollo de los sujetos durante toda su vida, como ya se mencionó abarca tanto los sucesos que marcan los cambios en su dinámica, así como las múltiples dimensiones en las que están inmersos, además de tener en cuenta la importancia del contexto y la historia que se ha establecido. Por lo cual, Dulce y Uribe (2002) mencionan que el ciclo vital permite tener en cuenta tanto de la niñez, la juventud, la adultez y vejez junto con sus deberes y las pautas que se han de llevar a cabo durante su desarrollo.

El desarrollo del individuo como sujeto en sociedad también ha de ser vista desde Erikson y sus etapas del desarrollo psicosocial, en la cual se plantean diversos niveles tenidos en cuenta para el desarrollo del individuo y su proceso en comunidad, es así como Bordignon (2005), analiza el ciclo de vida identificando por Erikson, presentando los aspectos individuales, de adaptación y ajuste, procesos cognitivos, la sociedad, las influencias biológicas y el desarrollo del niño y del adulto.

Los niveles jerárquicos del ciclo completo de la vida descritos por Erikson fueron organizados a través de los tiempo y los contenidos psicosexuales y psicosociales del individuo, en donde se analizan por medio de ocho estadios en los cuales se integran cualidades y limitaciones destacando las crisis dadas, la cuales permiten el paso entre estadios que posibilita la estructuración (virtudes potencialidades) o por consecuencia el estancamiento (defectos o vulnerabilidades) en uno de ellos (Bordignon, 2005).

Los estadios del desarrollo psicosocial, según Bordignon (2005) son destacados en:

a). Confianza vs. desconfianza básica (0 a 12-18 meses), los niños desarrollan la capacidad de confiar basándose en la constancia de los cuidadores, sino se tiene el éxito en esta etapa se presenta la inseguridad por medio de sensaciones de miedo.

b). Autonomía vs. vergüenza y duda (2 a 3 años), es este el período de la maduración muscular y el aprendizaje de la autonomía física; los niños afirman su independencia caminando y haciendo elecciones de su ropa, comida o juguetes.

c). Iniciativa vs. culpa y miedos (3 a 5 años), los niños comienzan actividades de descubrimiento y aprendizaje desde su capacidad e iniciativa.

d). Laboriosidad vs. inferioridad (5-6 a 11-13 años), en este período, los niños obtienen nuevas sensaciones al reconocer sus logros, si no se anima y es restringida, el niño comienza a sentirse inferior dudando de sus capacidades.

e). Identidad vs. confusión de identidad (12 - 20 años), el período de la pubertad y de la adolescencia se inicia a formar la identidad, basadas en las exploraciones en término escolar, laborar, relacionar y familiar.

f). Intimidad vs. aislamiento (20-30 años), las personas se relacionan más íntimamente, generan compromisos a larga duración, si evitan los compromisos puede conducir al aislamiento.

g). Generatividad vs. estancamiento (30-50 años), en este estadio es fundamentalmente, el cuidado de proyectos personales y el aporte ante la sociedad a través de la crianza de los hijos.

h). La integridad vs. desesperanza (después de los 50 años), mientras se envejece, las personas tienden a reducir su productividad, en este estadio se reconocen los logros y alcance, reconociendo la integridad en el transcurso de todo el ciclo vital o la desesperanza por la improductiva en la vida.

En la presente investigación, la población abarcada se destaca entre los 19 a los 25 años, el estadio de la intimidad vs aislamiento comprende entre los 20 a los 30 años de edad como adulto joven, el desarrollo psicosexual que se presenta en el individuo se basa en la genitalidad y da paso a las diversas relaciones que se han de construir, en este momento las relaciones sociales significativas se centran en los compañeros de amor y de trabajo, potenciando la competencia, la cooperación y el amor, así mismo, si el desarrollo de dichas capacidades no son dadas de manera adecuada, el reverso se hace presente mediante el aislamiento y la exclusividad expresado en el narcisismo y en la individualidad, ya que, ante el fracaso de mantener relaciones íntimas satisfactorias queda el sentimiento de extrañeza (Bordignon, 2005).

El estadio de intimidad vs aislamiento permite comprender a nivel individual y social, el desarrollo de los participantes con relación a los factores del ambiente, igualmente la formación de sus relaciones y el proceso llevado a cabo durante su vida, el estadio del joven adulto requiere de capacidades y sentimientos adecuados que posibilita el vínculo y la afiliación de los demás, los participantes se encuentran inmersos en este nivel y por lo tanto es pertinente poder entender el proceso, además reconocer si su relación con los videojuegos desarrolla esta construcción con los demás o si por el contrario se excluye y adquiere un fracaso en su intimidad.

Finalmente, para el fenómeno de estudio planteado es importante comprender el ciclo vital que atraviesan los jóvenes, entendiendo que cada estadio lleva consigo diversos procesos emocionales para que la transición de un ciclo a otro se logre dar; los videojugadores han de afrontar diversos procesos y estresores durante esta etapa, debido a que se involucran en un nuevo sistema y nuevas relaciones personales, si no se dan es necesario conocer de qué manera afecta el desarrollo y la evolución de su ciclo de vida en relación a sus pautas con los demás de forma presencial y virtual.

### **3.4 Marco multidisciplinar, interdisciplinar y/o transdisciplinar**

La comprensión de los fenómenos desde diversas disciplinas es pertinente para el trabajo disciplinar, permitiendo enfocar la visión de la investigación desde el aporte de significados que la complejizan, hablando no de una ciencia, sino de ciencias que permiten distintas posturas para el abordaje de los fenómenos, es así, como la sociología y la antropología aportan sus concepciones de los fenómenos enmarcados en la investigación.

#### **3.4.1 Identidad.**

**3.4.4.1 Sociología.** Ciencia que estudia a la sociedad y sus fenómenos, desarrolla su definición de las características que conforman la identidad en relación a las circunstancias sociales del mundo. Según Giménez (2010) la identidad en una primera aproximación, es considerada como la idea que las personas tienen acerca de quiénes son y quiénes son los otros, es decir la representación que se tiene de la propia persona en relación con los demás.

Sin embargo, la sociología de Giménez (2010) además de plantear la identidad en orden de quienes son y su relación con los otros, también llega a preguntarse por lo que distingue la identidad de las personas y de los grupos entre sí y su respuesta se encuentra en la cultura. Es la cultura la que ayuda definir a los sujetos como sujetos únicos y singulares, ya que a través de ella se comparten una gran cantidad de rasgos y elementos que permiten construir la identidad distinguiéndose de los diferentes grupos de la sociedad, por lo cual la cultura es la fuente principal para el desarrollo y conformación de la identidad (Giménez, 2010).

La identidad planteada por Giménez (2010) no es estática o concreta sino por el contrario, es una identidad sentida y reconocida en razón de la forma en la que interactúan entre sí, a mayor diversidad en la cultura mayor será la diversidad en los campos de interacción y la forma en la que se dan los rasgos será reconocida por los actores sociales, ya que el individuo es el conjunto de relaciones dadas en la sociedad.

Así mismo, para Berger y Luckmann (2003) la identidad es establecida a partir de las experiencias y los patrones que configuran al individuo de manera particular y aunque se hayan dado factores genéticos para la formación del Yo, no son estos los únicos implicados en plenitud en los procesos de los individuos, las configuraciones del Yo en la identidad del sujeto están enmarcados por la cultura y su particularidad propia dándose, ya sea subjetivamente u objetivamente, lo que permite la identificación de él mismo.

Es así como la apropiación del Yo para la identificación del individuo en relación con otros es dada de manera social (Berger y Luckmann, 2003), debido a la continua transformación y reconstrucción que se da a lo largo de sus interacciones sociales lo cual posibilita el establecimiento y la definición de la identidad mediada por la relación dialéctica que surge entre estos dos elementos.

Dicho involucramiento social entre el individuo y la cultura como mencionan Berger y Luckmann (2003), se da a partir del interjuego que existe entre el organismo, la conciencia individual de cada persona y su estructura social, es aquí en donde a través de la estructura social se mantiene, modifica y reforma las identidades producidas por el interjuego dado.

Es así como a raíz de las diversas historias de la sociedad logran emerger las identidades específicas de cada individuo que han sido construidas por cada sujeto a lo largo del curso de la historia (Berger y Luckmann, 2003). De esta manera es posible tener en cuenta el fenómeno de la realidad de los jóvenes videojugadores y su relación con la formación y configuración de la identidad, ya que a través de los diversos patrones que surgen a lo largo de la historia con relación a su cultura se forma una identidad específica en función de su contexto, la cual puede ser modificada o reconstruida a lo largo de su vida por la relación dialéctica con la sociedad.

Cuando los jóvenes se relacionan con las demás personas y los elementos de la sociedad están forjando su identidad de manera tal que puedan cristalizarla para posteriormente modificarla, esto puede darse igualmente en sus dinámicas con los demás a través de los videojugadores en

línea, ya que les permite reformarla debido a sus relaciones virtuales y a los componentes que pueden apropiarse de ellas.

Por su parte, Cote (1996) aporta al saber de la sociología dando cuenta de la relación existente entre los niveles que se interrelacionan las estructuras sociales que abarcan los sistemas de la sociedad, el político y el económico; las interacciones dadas cotidianamente entre las personas, la familia o la escuela y la personalidad con componentes como la psique, el carácter y la identidad del yo.

Por lo cual, la identidad del individuo está en interrelación y se conforma con los distintos niveles que le aportan al sujeto múltiples elementos para su construcción con los demás agentes de la sociedad, la identidad no es un componente aislado formado únicamente por el individuo sin la presencia de otros agentes sino que por el contrario como lo expresa Cote (1996), cada nivel da cuenta de un elemento que permite la construcción de la identidad del yo en función de la sociedad mediada por las relaciones en la misma sociedad.

Es por esto que la sociología da cuenta de la identidad en función de la sociedad y los diversos actores que están involucrados, por tanto, cuando se habla de la realidad y la identidad de los videojugadores se ha de entender no solo su presencialidad como formador de esta, sino que también al estar inmersos en relaciones con otros agentes virtuales dan cuenta de que también pueden aportar a la configuración de la identidad del yo de manera virtual.

**3.4.4.2 Antropología.** En el marco de la antropología y sus diversas concepciones en relación al estudio de la identidad, Tilley (2015) destaca que “la identidad se configura como una realidad dinámica que hace referencia a determinados hechos cruciales para los seres humanos como el saber quiénes somos, o quiénes somos frente a “otros” (p,10) es decir, el individuo está inmerso en una configuración social que le permite saber y conocer en conjunto con otros.

Tales hechos están en juego con la construcción de la identidad debido a que se construye de manera individual y de igual forma con la sociedad, son procesos complejos que van unidos, pero a la vez separados, por lo cual la antropología determina la identidad como un estudio que llega a presentar grandes complejidades a la hora de dar cuenta de los límites que se crean cuando se habla de identidad e identidad grupal (Tilley, 2015).



Para la antropología de Tilley (2015), la construcción de la identidad se da a partir de diversos elementos que marcan la historia del individuo en relación a un grupo y la manera en que a través de ellos se logra realizar.

Por su parte Cañedo (1999) hace referencia a que “la identidad, no sería ya más una unidad compacta y definitiva referida a una cultura con las mismas características, sino una composición fragmentaria y continuamente re-negociada, permanentemente abierta y desde luego lejos de la consistencia” (p, 184). Es así como no solo se construye la identidad a partir de lo establecido en la cultura en la que se está inmerso, sino que por el contrario es una compleja red de elementos y constantes re-construcciones que dan paso a lo que el individuo determina como su identidad, el estar inmerso en una cultura brinda las bases y las modificaciones para que se den los procesos que marcan la identidad.

No se destruye o se pierde la identidad como tal sino que a través de los diversos eventos y hechos de la historia de vida de los individuos, se está en una constante re-construcción y son estos momentos los que dan cuenta de los constantes intercambios entre la identidad y la identidad cultural (Cañedo, 1999), es decir en los videojugadores la reconstrucción se puede pensar a partir de los vínculos virtuales, el intercambio de identidad a través de un mecanismo tecnológico que media la conformación de nuevos elementos para cada sujeto.

### **3.4.2 Vínculos.**

**3.4.4.1 Sociología.** Los vínculos constituyen una importante estructura en la sociología, son concebidos como una configuración mínima básica, a partir de los cuales los individuos de la sociedad forjan relaciones y comportamientos (Sánchez, 2008) por lo tanto, son construidos y complementados entre los sujetos que permiten que las redes formadas se mantengan o por el contrario se destruyan a lo largo de la vida en la sociedad.

Así mismo, como menciona Sennett (2003), existen interacciones que provocan cambios en los vínculos, como la falta de respeto y de auto respeto, además de la globalización que están conduciendo hacia una fragilidad en los vínculos y las relaciones, lo que proporciona cambios en la personalidad de los seres humanos.

Para Paugam (2012) y su exposición de los vínculos sociales, estos logran perpetuar en el individuo una protección y reconocimiento que progresivamente adquieren una dimensión afectiva

que refuerza las interdependencias humanas y a la vez, los hace parte de ella en su proceso de socialización.

Es así como Paugam (2012) destaca la existencia de cuatro tipos de vínculos que se entrecruzan y constituyen el tejido social que envuelve al individuo, vínculo de ciudadanía, hace referencia a su nacionalidad, vínculo de participación orgánica, su profesión, vínculo de participación electiva, grupos de pertenencia y finalmente vínculos de filiación, orígenes familiares.

Estos cuatro tipos de vínculos construyen la trama social que envuelve al individuo en las dinámicas de la sociedad y la intensidad de ellos varían de un individuo a otro, es por esto que depende de la importancia que la sociedad le llegue a conceder en su interacción entre los individuos y la sociedad misma (Paugam, 2012).

De forma similar, la construcción de los vínculos presenciales y virtuales con los videojugadores, permite que la sociedad y los individuos puedan estar organizados de manera conjunta, por la interacción en cada uno de los ámbitos de la sociedad facilitan o complejizan la formación de los vínculos.

**3.4.4.2 Antropología.** En el marco de la antropología, se entiende a los vínculos como un lazo que une a las personas ya sea por su condición social, condición religiosa, condición familiar, condición nacional, o una ubicación espacial concreta, sin embargo dos sujetos que pertenecen a una condición social diferente, aun así pueden estar vinculados mutuamente en el plano religioso y no en el económico-social, los vínculos están dados en diferentes formas y pueden existir varios vínculos que unen a las mismas personas (Lube, 2012).

Para Molina y Ávila (2010), los vínculos están inmersos en un concepto más amplio, como lo sería la red social, entendida como una herramienta que permite el análisis de las relaciones entre diferentes personas, organizaciones etc.

Desde este punto de vista la red social implica dos conceptos que son nodos y vínculos, los nodos son unidades de análisis (personas o comunidades hogares), mientras que los vínculos son las relaciones entre los nodos, ya sea semejanzas, relaciones o interacciones (Molina y Ávila, 2010), es así que la red social estudia los vínculos entre personas (nodos) y la influencia que tiene estos vínculos en el comportamiento.

Existen diferentes tipos de vínculos (Barnes, 1954) tales como, los vínculos por semejanza que tienen un mismo atributo, ya sea edad, sexo, estudios y clase social, ahora bien, los vínculos por relaciones sociales siguen roles específicos, como, consanguinidad o amistad, finalmente, los vínculos por interacciones que se representan a través de un saludo, una conversación o una invitación, a diferencia de los vínculos por flujos, donde hay intercambio de recursos, como dinero, información o favores. Citado por (Molina y Ávila, 2010).

### **3.4.3 Ciclo vital.**

**3.4.4.1 Sociología.** La noción de ciclo de vida desde las ciencias sociales da respuesta a los procesos y problemas que se establecen durante la biografía personal de los seres humanos, según Lalive (1994), el ciclo de la vida se define como “modelos socioculturales que organizan la trayectoria de vida de los individuos en una sociedad particular en el curso de un período histórico dado” (p. 129). Citado por (Lynch, 2017). Los sujetos construyen su proyecto de vida mediante las decisiones que asumen a lo largo de la vida y cada uno es un ser independiente para lograrlo, además existen características sociales que se evidencian a través de una línea que el sujeto integra a medida en que avanza en su crecimiento personal.

Los procesos que se construyen de manera individual en el curso de la vida también se observan desde diferentes esferas que permiten un mayor crecimiento para lograr avanzar y reconocerse como un ser humano en constante cambio, el camino que construye el sujeto a lo largo de la vida con cambios de dirección y variaciones se llama trayectoria, y cada uno puede asumir su trayectoria individual; laboral, educacional y familiar, estas permiten el aporte para el sujeto social para determinar la variedad y dominios de la vida (Lynch, 2017).

Por lo tanto, el ciclo vital en los videojugadores online están dentro del curso de la vida de una dimensión subjetiva, donde a partir de sus eventos o circunstancias participan el cambio dentro de la dimensión social como sujetos de relación, dado a la trayectoria que evocan en su vida por medio de las interacciones, que le permiten tomar referentes para estructurar su identidad a medida de su crecimiento.

**3.4.4.2 Antropología.** El proceso que viven los seres humanos desde el nacimiento hasta la muerte según Bernice, et ál, (2016), está programado de forma genética y limitado por el ambiente, teniendo como marco de referencia natural que da cuenta de la definición y la comprensión de la biología de una especie, es así como el ciclo de vida es marcado por su duración en el tiempo de vida, las extensiones y características que marcan la etapa de desarrollo y envejecimiento, además de tener en cuenta igualmente sus características genéticas, anatómicas, fisiológicas metabólicas, conductuales y los patrones reproductivos, ya que el ciclo de vida marca la reproducción como el patrón capaz de asegurar la supervivencia y perpetuación de la especie.

Es así como la perpetuación de una especie en el ciclo de vida se caracteriza por su longevidad y su desarrollo a lo largo de su proceso de vida, destacando seis etapas en la formación del individuo, las cuales se han de marcar desde su concepción con la embrionaria, la fetal y después de su nacimiento siendo estas la infancia, niñez, adolescencia y juventud (Bernice, et ál, 2016).

Además de los componentes biológicos Bernice, Varea y Terán (2016) destacan que la variabilidad de ciclo vital también depende de su relación con la cultura, no es únicamente el fenotipo lo que juega en el desarrollo del individuo, sino que es la respuesta de la biología y la cultura lo que permite que el sujeto se ajuste a las múltiples condiciones ambientales.

Por parte de los componentes biológicos se han de tener en cuenta las respuestas genéticas que actúan en conjunto para preservar la evolución de la especie, así mismo la plasticidad de los individuos les permite adaptarse y ser moldeados por el ambiente ajustando a su vez los comportamientos y los procesos biológicos del ciclo vital de las especies, perpetuando lo que ocurre en cada etapa y determinando las capacidades que se han de tener en cuenta durante su desarrollo en las etapas de crecimiento y maduración (Bernice, et ál, 2016).

Las respuestas culturales que hacen parte del desarrollo en el ciclo de vida, hacen referencia según Bernice, et ál, (2016), a aquellos cambios comportamentales que dan ventajas en las diversas situaciones ambientales por las que pasan los individuos en donde se han de transmitir de generación en generación las ideas, valores, objetos y acciones que determinan las sociedades de manera específica al igual que a sus individuos en relación con las poblaciones inmersas.

Es por esto que el ciclo vital enmarca el desarrollo y la adaptabilidad de los individuos desde su biología, así como su inmersión en la cultura. El proceso dado en el ciclo vital permite tener conocimiento de los avances que se han dado a lo largo de su vida y poder comprender en

qué punto se encuentran los jóvenes durante su historia de vida, así como la plasticidad y la adaptabilidad con su ambiente.

### **3.5 Marco normativo**

La presente investigación resalta las normativas de la Ley 1090 del 2006 de Colombia, la cual regula el ejercicio profesional del psicólogo, se dictan las disposiciones generales del Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones. De esta manera, se prioriza la confidencialidad Art.45, el bienestar del usuario Art.6, la evaluación de técnicas Art. 8 y la investigación con participantes humanos Art.9, brindando la total importancia a los derechos y deberes de los participante durante el proceso de investigación y velar por el buen trato de los datos recopilados bajo el anonimato y la confidencialidad, además del previo informe del consentimiento informado que destaca a detalle el proceso y el buen uso de información, donde se presenta el proceso de investigación, sus derechos, limitaciones y la entrega de los resultados con su previa socialización.

Cada artículo propende por el cuidado y bienestar adecuado de cada uno de los participantes, ya que las entrevistas a realizar centraran puntos en todos sus área de ajuste y su ciclo vital, manejar con sumo cuidado y propiedad dichos relatos personales de cada actor es necesario y permite que se dé un uso adecuado de la información, los artículos propuesto permite que cada técnica e información sean dados de manera pertinente, la vida de las personas es vital así como la integridad y su bienestar psicológico y psicosocial.

#### 4. Antecedentes

En este apartado se presentan la búsqueda de documentos de repositorios universitarios, revistas indexadas y bases de datos desde las cuales se amplía el tema de investigación, en el presente trabajo es de gran valor el reconocimiento de los trabajos relacionados dado a que permiten una mayor indagación.

En relación a la construcción narrativa de identidad, subjetividades y significados alrededor de los videojuegos de rol o multijugador en línea a través de sus experiencias, se presentan las siguientes investigaciones que abordan temáticas como; Familias y gamers: construcción de significados desde una propuesta narrativa Baquero et ál. (2017) en el cual se encuentra los discursos enfocados a la configuración de su forma de vivir a partir de las dinámicas familiares y las interacciones a través de los videojuegos, permiten una integración a nivel personal de los jugadores generando ampliar su significado y conocer los elementos para la construcción de relaciones familiares mediante las herramientas que se obtienen de los videojuegos tanto como un elemento posibilitador o agentes en continua transformación.

Bajo la misma línea se contempla la investigación de Pérez, (2016), hacia un análisis de la construcción de identidad de los jugadores del videojuego Smite. Los videogames establecen conceptos, normas o patrones que se ha establecido en la sociedad en la virtualidad, sin embargo, desde el videojuego se obtienen más libertades y modos de actuar, aún más cuando se atraviesa a partir de juego de roles, en esta investigación bajo el avatar que permite elegir el rol de tu preferencia. Lo anterior posibilita observar las formas que los jugadores a través del avatar construyan la identidad frente al yo real y el avatar según su características y poderes, lo cual complejiza la dinámica del juego, creando y presentándose frente a la comunidad en este caso del videojuego smite, esto abre una ventana de posibilidades frente a como lo jugadores interactúan y generar conversación basadas principalmente en su vida real frente a su mundo virtual.

Así mismo, Montes (2016) plantea: La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa, se reconoce la dimensión que poseen los videojuegos en los jóvenes, gracias a las herramientas que ofrece la tecnología en diversos campos de acción de los sujetos, como sus relaciones interpersonales, estudio o trabajo, entendiendo el ser gamer como un proceso identitario que trasciende de lo real a lo virtual gracias a la construcción social e individual desde edades tempranas.

De igual manera, Acevedo y Chaux (2016), en su investigación aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos. En su investigación se encontró que los videojuegos moldean las subjetividades que se integran dependiendo del tipo de juego y el rol de cada personaje, sin embargo los juegos son novedosos y no presentan interrupciones frente a las dinámicas de los juegos, además, Acevedo, Chaux, y Rodríguez (2016) en las relaciones de pareja en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (mmorpg), permiten identificar los tipos de relaciones que surgen en la virtualidad y los vínculos amorosos que se forjan a través de sus personajes virtuales, permitiendo interacciones afectivas de pre-apego, que se manifiestan dentro del videojuego como simulaciones de noviazgo del contexto físico.

De igual importancia, Bueno (2016) plantea su investigación sobre narrativas a partir del videojuego yugi-oh! ®: una propuesta alternativa para un programa de refuerzo estudiantil, en la cual se implementa un programa con el objetivo de facilitar la exploración de habilidades y tener una mayor concentración en la creación de textos, generando que los niños a través de los juegos no solo desarrollen habilidades sino que también desarrolle valores que les permitan interactuar y ser más colaborativo en el contexto escolar frente a las fuertes emociones, como conflictos, frustraciones o acciones fuera y dentro de la vida cotidiana. En este sentido los programas con base en la tecnología permiten reconocer las diversas funciones que posee el interactuar y dedicar tiempo a actividades.

Buble (2019), por su parte plantea su investigación sobre la relación entre la calidad de vida, el apoyo social, los motivos para jugar y el uso problemático de los videojuegos por parte de los jugadores en línea, donde encontraron que los jugadores de videojuegos en línea usan estos videojuegos como escape o fantasía, a diferencia de lo que se planteaba en la hipótesis sobre el uso de los videojuegos, no se relacionaba con deficiencias principalmente sociales, en cambio se relaciona más con una menor calidad de vida.

Así mismo, Marino et ál. (2020) en: la ansiedad social y el trastorno de los juegos de Internet: el papel de los motivos y las metacogniciones, plantean que los jugadores utilizan los videojuegos en línea como método de escape y afrontamiento de los problemas, y los jugadores con ansiedad social, son menos propensos a usar los videojuegos con un fin recreativo, lo que a su vez se considera menos riesgoso para jugar, a su vez los jugadores tienden a evitar la insuficiencia que sienten en el mundo fuera de línea creando un yo social en línea diferente y más seguro, esto

puede resultar en una pérdida de interés por actividades de la vida diaria no relacionadas a los videojuegos, en especial para aquellos jugadores que tengan un mal concepto de sí mismos fuera de línea, este resultado es apoyado por otras investigaciones que sugieren que la experiencia social dentro de los videojuegos es crucial para la explicación del trastorno de juegos en internet.

Lo anterior es apoyado por la investigación de López et ál. (2020), Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes, donde encontraron que las dificultades sociales de los jugadores, son un factor de riesgo para el desarrollo del uso patológico de los videojuegos, además se sugiere que, en personas con este uso patológico de videojuegos, es posible potenciar conductas antisociales.

Por otro lado, un estudio realizado en Colombia por Meza y Lobo (2017) encontró que preadolescentes que usaban en video juego GTA V, a diferencia de lo que se esperaba, eran estudiantes que diferenciaban el contexto valorativo del juego, y de la vida real, evidenciando que los valores sociales como el respeto, solidaridad, y el cumplimiento de normas tienen significados diferentes dentro del juego y en la vida real, se encontró que la familia es fuente de valores más reconocida y la fundamental en la vida real, finalmente se encontró que el uso de videojuegos como el GTA V no interfieren con la formación en valores de los jóvenes que pueden reconocer la fantasía del juego, y separarlo de la vida real.

Nicola (2020), por su parte encontró en su investigación el comportamiento prosocial de los adolescentes en los videojuegos en línea. Una revisión de la literatura, que los espacios virtuales permiten interacciones en el juego, y no solo anima a los adolescentes a cooperar, también a compartir con sus amigos de la vida real las cosas que no tendrían el valor de decir cara a cara. Nicola afirma que cuando se coopera, se ayuda o desafía a otros a tener comportamientos cooperativos y serviciales en prácticas en línea, esto influye en el comportamiento prosocial de los adolescentes en la vida cotidiana. Los resultados del estudio muestran que ni en los adolescentes ni en sus padres se observó un aumento en el comportamiento agresivo que podría estar relacionado con violencia en los videojuegos.

Por otra parte, Arbeau et ál. (2020), se interesaron por la experiencia del videojugador, es así como en su investigación, el significado de la experiencia de ser un jugador de videojuegos online, encontraron que los participantes describieron los juegos en línea como una experiencia abrumadoramente positiva y gratificante moldeada por sus interacciones sociales con otros en el juego.



Así mismo, Illingworth (2019) encontró en: La elección de atributos en los personajes de los videojuegos de role-play como recurso de identificación en la adolescencia que existe hasta cierto punto, un elemento de identificación de los adolescentes con la elección de atributos de los personajes de role play, no hay que olvidar que, aunque la adolescencia es una época de fragilidad para el sujeto, es justo cuando el sujeto está haciendo una reconstrucción de su subjetividad. Esto se puede ver afectado por muchos factores distintos como la sociedad y la cultura en la que vive el adolescente, y hasta puede ser movilizado por personajes de videojuegos, con los que él puede llegar a identificarse.

Allen (2020) en juegos psicológicamente nutritivos: ¿La satisfacción de las necesidades en los videojuegos contribuye al bienestar diario más allá de la satisfacción de las necesidades en el mundo real?, encontró que la satisfacción de las necesidades de los videojuegos es psicológicamente nutritiva, pero menos nutritiva que la satisfacción de las necesidades del mundo real, así mismo, los videojuegos no son un reemplazo de la vida social o del mundo real.

En una investigación de cohorte cuantitativo realizada por Smohai et ál.(2017), acerca del uso de videojuegos en línea y fuera de línea en adolescentes: invariancia de medición y gravedad del problema, en la cual se estudió con 1,641 adolescentes estudiantes de 7° grado, en donde se evaluó a través del Cuestionario sobre juegos en línea problemáticos denominado (POGO; 19), el cuestionario cuenta con 18 ítems de autoevaluación; con el objetivo de analizar los resultados y poder examinar las diferencias entre los jugadores en línea y fuera de línea, por lo cual se logró obtener que tanto para los jugadores en línea como para los jugadores fuera de líneas era pertinente evaluarlos con el mismo instrumento además de destacar una mayor puntuación en los jugadores en línea en relación a generar problemas de conflictos interpersonales y un aislamiento social pero las categorías de obsesión, preocupación y el síndrome de abstinencia no parecen tener mayor relevancia. Igualmente mencionan que el tiempo que los videojugadores suelen pasar en línea genera un apego emocional por la comunidad con la que comparten y que puede llegar a desviar su atención del contexto social real.

Así Harris et ál. (2020) en facetas de la competitividad como predictores de problemas de videojuegos entre jugadores de juegos de disparos en primera persona en línea multijugador masivo, estudio realizado en Canadá donde presentaban los rasgos de competitividad como una posible problemática en los juegos en línea y en las relaciones entre los videojugadores, con 510 hombres y 178 mujeres de edades entre 18 y 51 años, los participantes desarrollaron cuestionarios

de demografía y comportamiento de los juegos, la escala de videojuegos problemáticos y la medida de orientación a la competitividad; logrando obtener que las personas que tiene una alta competitividad pueden tener mayor riesgo de experimentar mayores problemas con los videojuegos, ya que la competitividad motiva a los jugadores a presentar participaciones problemáticas centradas en la competencia.

Por su parte Snodgrass et ál. (2019) con su investigación de la participación intensiva en videojuegos en línea: un nuevo lenguaje global de bienestar y angustia, contrario a las demás investigaciones de la problemática de los videojuegos y sus posibles consecuencias, sostiene que la participación de los videojuegos pueden llegar a conceptualizarse como un nuevo lenguaje global de bienestar especialmente para los adultos emergentes ya que la participación online permite la articulación, expresión e inclusión el intentar trata de resolver los problemas y los malestares de la vida, por lo que la angustia experimentada en la sociedad puede ser comunicada y propiciar su beneficio en la comunidad online.

Así mismo, Yau y Reich (2017) se cuestionan si acaso ¿están presentes las cualidades de las amistades sin conexión de los adolescentes en las interacciones digitales?, dicha investigación presenta las interacciones entre pares por medio de una síntesis de la investigación acerca de la relaciones en espacios digitales por medio de seis componentes clave de las amistades revisando los estudios que abordaron los temas de la revelación personal, validación, compañerismo, apoyo instrumental, conflicto y resolución de conflictos; las relaciones online si bien propician espacios para la conformaciones de amistades entre la comunidad en línea, las cualidades de las relaciones presenciales persisten mucho más.

Abbasi et ál. (2020) por otro lado investigaron la deferencia de personalidad que puede llegar a existir entre los videojugadores online y los que no consumen videojuegos por medio del modelo HEXACO, el cual dispone de seis componentes que evalúan la personalidad, la sigla de HEXACO en inglés destaca cada componente, honestidad-humildad (H), emocionalidad (E), extraversión (X), amabilidad (A), conciencia (C) y apertura a la experiencia (O); con 855 participantes, 475 no son consumidores de videojuegos y 380 consumen videojuegos; una vez realizada la prueba se presentó que los consumidores de videojuegos tienen un perfil de personalidad significativamente diferente en amabilidad, extraversión, escrupulosidad y apertura a la experiencia en comparación con los consumidores que no lo son, el poder jugar videojuegos puede traer un cambio en el grado de conciencia entre los consumidores de videojuegos y los no

consumidores de videojuegos. Tal cambio en el grado de conciencia de los consumidores de videojuegos podría deberse a la motivación de liderazgo que puede llevar a los consumidores a participar en los juegos digitales.

Finalmente, la investigación del análisis intercultural de la identidad de jugador: una comparación de Estados Unidos y Polonia de Cwil y Howe (2020), donde destacaba el papel actual de los videojuegos en la sociedad y su impacto en las personas, por lo cual se realiza la investigación centrada en la identidad del jugador y poder descubrir quien se llega a percibir como un videojugador, con un total de 233 participantes la investigación busca poder comprender las características para que los jugadores lleguen a identificarse como gamers por tanto las preguntas del cuestionario contenía temas como el tiempo dedicado al videojuego, los tipos de juegos jugados y las plataformas que usan.

Destacando que tanto en Estados Unidos como el Polonia existen similitudes y diferencias a la hora de identificarse como gamers, la población femenina es menor comparada con la masculina cuando se denominan gamers, además de que las horas de juego es un punto importante para poder ser un gamer, igualmente los que se identifican como gamer en mayor medida prefieren los juegos de roles o de multijugador masivo en línea (MMORPGs), sin embargo en cuanto al tiempo que se pasa fuera de línea y las interacciones con las personas de su entorno en la comunidad de Polonia, no se presentaron diferencias entre los gamers y los que no consumen videojuegos por lo que no ha gran distinción comprada con los estados unidos en donde los gamers pasan mucho más tiempo en línea que interactuando con sus pares (Cwil & Howe, 2020).

## 5. Metodología

La presente investigación es cualitativa, debido a que permite la comprensión e interpretación de diferentes realidades que se captan activamente, facilita el entendimiento del significado de las acciones de los individuos, además de que las realidades de los sujetos son interpretadas de modo tal que se converjan entre los participantes. Las interacciones entre los investigadores y los participantes confieren que los conocimientos obtenidos sean dados como una construcción dialógica siempre conscientes del papel que juegan en el fenómeno a estudiar, puesto que el investigador no solo analiza la información, sino que hace parte de las realidades e interpretaciones de las experiencias de los participantes para poder hacer que el mundo sea visto y transformado (Sampieri, 2014).

Además de permitir la interpretación y un papel mucho más activo del investigador con sus participantes y su objeto de estudio, la investigación cualitativa según Sandoval (2002), parte desde su búsqueda por establecer las ópticas por las cuales se ha desarrollado las distintas miradas de las realidades que vendrían por su parte a componer el orden de lo humano, así mismo, trata de comprender cuál es la lógica de los caminos que se han llegado a construir de forma metódica e intencionada acerca de los conocimientos.

Teniendo en cuenta lo anterior, la investigación cualitativa intenta dar respuesta a las preguntas básicas planteadas de la concepción de la naturaleza del conocimiento y de la realidad, la naturaleza de la relación entre el investigador y el conocimiento que se genera además de la pregunta de cómo construye o llega a desarrollar el conocimiento el investigador (Sandoval, 2002).

La concepción de la naturaleza del conocimiento entendida por Sandoval (2002) desde la investigación cualitativa distingue entre dos formas de poder entender la realidad, una de ellas es la realidad empírica u objetiva la cual es independiente del sujeto que la conoce; y por su parte la realidad epistémica, que necesariamente requiere de un sujeto, dicha realidad no es independiente del conocimiento que se construye sino que por el contrario involucra la influencia de la cultura y las relaciones sociales, por lo que la realidad epistémica depende de las diversas formas de existir, pensar sentir y actuar de los sujetos para su definición, comprensión y análisis.

En relación al investigador y el conocimiento que genera, Sandoval (2002) plantea el término de “meterse en la realidad”, ya que es puesto que el conocimiento es una construcción compartida la cual logró darse a través de la interacción entre el investigador y el investigado, para

que se genere el conocimiento, dicho proceso se encuentra mediado por los valores, la subjetividad y la intersubjetividad los cuales se conciben como instrumentos y no como obstáculos para el conocimiento.

Ante el modo de construir conocimiento surge el diseño emergente, lo cual distingue a la investigación cualitativa y es la guía para su desarrollo, permite que los hallazgos encontrados se vayan planteando conforme la marcha de la investigación, por lo que su desarrollo suele ser más flexible y dinámico, además la validación de las conclusiones se obtiene por medio del diálogo, la interacción y la vivencia, estos medios han de ser concretos a través de procesos como la observación, reflexión, diálogo, sistematización y construcción de sentidos compartidos (Sandoval, 2002).

Mediante la investigación cualitativa se logra hacer partícipe a los jóvenes videojugadores a través de sus relatos y conocimientos desde la comprensión de su realidad, de manera activa como un proceso dinámico, reconociendo las historias como un producto que convergen en la actual investigación.

## **5.1 Metódica**

La hermenéutica es un “intento de describir y estudiar fenómenos humanos significativos de manera cuidadosa y detallada, tan libre como sea posible de supuestos teóricos previos” (Packer, s.f, p. 3), por lo tanto, es precisamente los cambios que se generan en la comprensión de la práctica que va guiado hacia las experiencias, lo que permite desde el contexto conocer saberes y conocer la construcción de vivencias fuera de leyes o normas establecidas históricamente.

Además, como propone Heidegger (2006), la hermenéutica habla de la existencia, y de la interpretación de esta, el hombre está situado de manera dinámica en el mundo, por lo cual, su interés es responder cómo las personas le dan sentido a sus experiencias en determinado contexto o por un fenómeno específico, y como el significado se crea a partir de las diferentes experiencias y percepciones, es decir, se interesa por tener una comprensión profunda de la experiencias vividas (Citado por Izquierdo et ál., 2015).

La hermenéutica trasciende como una propuesta metodológica, debido a la comprensión de la realidad social es asumida bajo la metáfora de texto, por lo que dicho texto es susceptible de ser interpretado por diversos caminos particulares propios, es así como la hermenéutica propone

incrementar el entendimiento de forma que se puedan ver otras culturas, grupos o individuos, ya sean sobre una perspectiva de pasado, presente o futuro y poder dar una interpretación a partir de la construcción dada del mundo textual (Sandoval, 2002).

En este sentido, la investigación va dirigida a la inmersión de una acción interpretativa con los jóvenes videojugadores para comprender las narrativas de los jugadores a través del videojuego en línea, como fuentes de conocimiento no como una realidad completa, sino conocer el mundo desde diferentes perspectivas.

### **5.1.1 Descripción de actores**

Los participantes que hacen parte de esta investigación son 3 jóvenes hombres de 19 a 25 años de edad de la ciudad de Villavicencio, Meta, quienes llevan 2 años de experiencia en videojuegos en línea. Los actores han generado vínculos en la presencialidad con sus familias, allegados o conocidos y en la virtualidad a través de los videojuegos, por otra parte, dedican 2 horas de juego, es decir 14 horas a la semana, de manera conjunta o separada. Es importante resaltar que los participantes cuentan con los medios tecnológicos para acceder a los juegos en línea con facilidad gracias a herramientas como: computador, tablets, smartphones e internet.

### **5.1.2 Estrategias**

Para el desarrollo de la investigación se hará uso de estrategias que permitan dar cuenta de los objetivos planteados en la investigación, estas estrategias de recolección de información otorgan claridad de la información recolectada, se hará uso de estrategias como el grupo focal, la entrevista y la entrevista a profundidad.

### **5.1.3 Grupo focal**

Es una técnica de recolección de información realizada por medio de una entrevista grupal (colectiva y simultánea), principalmente gira en torno a una problemática o una temática que es propuesta por el entrevistador de forma tal que los participantes puedan ser parte de la discusión, ya que están guiados por las preguntas que apuntan a un objetivo en particular y de esta manera

hacen surgir actitudes, sentimientos, experiencias, y reacciones de los participantes y obtener una mirada más diversa de los procesos emocionales dentro del grupo (Escobar y Bonilla, s.f).

El trabajo en grupos focales brinda según Hamui y Varela (2012) espacios para la discusión activa de los participantes, además de poder indagar acerca de las percepciones y posturas frente a temas considerados como tabú o de conflicto para algunos individuos, explorar los conocimientos, experiencias de las personas, comprender su postura, pensamientos y formas de actuar frente a los ambientes de interacción y trabajo mutuo.

#### **5.1.4 Entrevista**

Como estrategia de investigación la entrevista es un instrumento técnico que permite recopilar información y datos de forma dinámica y flexible, su fin no es únicamente conversar o entablar un diálogo coloquial, sino que busca a través del investigador y el participante poder obtener respuestas a las diversas interrogantes planteadas acerca del problema propuesto, ya que la información obtenida es mucha más completa y profunda por lo que se puede llegar a plantar más preguntas o resolverlas respecto a un temario determinado (Díaz, et ál, 2013).

La entrevista posee diversos tipos, los cuales son la entrevista estructurada, semiestructurada o no estructurada, en este caso se dispondrá de la entrevista semiestructurada gracias a su naturaleza flexible, que permite que en el transcurso de la entrevista se adapten las preguntas y así mismo las respuestas a la conversación, lo que logra generar una sensación de desarrollo natural de la conversación (Troncoso y Amaya, 2016).

Por su parte, la entrevista en profundidad destaca la riqueza informativa de los encuentros realizados entre el entrevistador y el entrevistado, son encuentros cara a cara en los que se centra en la búsqueda de libre manifestación de sus creencias e interés. En dichos espacios el eje central es pues los valores y las diversas creencias y elementos subjetivos que tienen los participantes en relación a sus creencias y los significados que puedan llegar a atribuirles a cada una de las sesiones dadas. Por otro lado, la entrevista en profundidad es abierta por lo cual, no está limitada en un solo punto, sino que por el contrario recoge diversas características de los eventos de vida y de las experiencias y situaciones que se pueden llegar a encontrar (Izcara y Andadre, 2003).

Tanto el entrevistador como el entrevistado juegan un papel activo durante la sesión, determinado el ritmo, la dirección del proceso y el valor de la entrevista depende en sí de la

obtención de la información dada en la entrevista (Izcarra y Andadre, 2003), a través de la conversación que surge en los encuentros.

### 5.1.5 Espacios conversacionales

Los espacios conversacionales son indagaciones sobre los sistemas de creencias más inmediatamente disponibles que entran a interactuar (Mejía, 2006), siendo un proceso de aprendizaje, buscando ampliar las reflexiones y las comprensiones. Mediante los escenarios orientados a reconocer las identidades vinculares, se realiza un guion de 3 escenarios para el desarrollo de 1 grupo focal con los tres jóvenes videojugadores y 2 entrevistas individuales con cada uno de ellos (Anexo 1).

### 5.1.6 Estrategias de construcción de información

Frente a la presente investigación se generaron herramientas para la organización y visualización de los relatos por parte de los participantes, de acuerdo con los marcos de referencia que permiten una visión amplia para el abordaje de los resultados.

Para la organización e interpretación de los resultados se realiza una matriz que permitirá hacer una triangulación de la información recolectada, en esta matriz se podrán encontrar las transcripciones realizadas de los espacios de conversación.

A continuación, se presenta la codificación investigativa de los participantes, y las investigadoras que hicieron parte de la presente investigación a quienes se les asigna un código para las transcripciones de los encuentros.

#### ***Tabla 1***

Codificación de las personas

<b>Personas</b>	<b>Codificación</b>
Participante 1	N
Participante 2	C



***Tabla 1. Continuación***

---

Participante 3	D
Investigador 1	I1
Investigador 2	I2
Investigador 3	I3

---

*Nota:* Codificación de cada participante.

### **5.1.7 Trayectoria del Proceso de Investigación**

En este apartado se especifica la ruta llevada a cabo en la presente investigación y la aplicación del proceso, logrando el desarrollo de las estrategias que dan cuenta los objetivos planteados, se realiza un análisis por medio de una triangulación de las tres categorías, identidad, vínculo y ciclo vital, por medio de los espacios conversacionales que se generaron a través de 3 guiones de preguntas semiestructuradas para el desarrollo del grupo focal y las entrevistas a los videojugadores.

Primer momento: se realizó un acercamiento a los participantes por medio de las redes sociales, conocidos o allegados para hacer parte del proceso de investigación.

Segundo momento: se realiza un encuentro donde se exponen los objetivos, intenciones y limitaciones del trabajo a través de *Google Meet*. Se procede a la lectura y firma del consentimiento informado. Posterior a esto se realizan los encuentros de forma virtual por medio de un grupo focal con los tres participantes y dos entrevistas por participante de manera individual.

Tercer momento: se realiza la matriz para la triangulación de resultados desde las tres categorías de análisis; identidad, vínculos y ciclo vital, mediante las transcripciones de los 7 encuentros registrados en word.

Cuarto momento: mediante los antecedentes y los marcos de referencias se genera la discusión de resultados.

Quinto momento: se realizan las conclusiones de la presente investigación para dar paso a el espacio para la devolución de resultados a los participantes y finalmente se consensuan las limitaciones, sugerencias y aportes.

## 6. Consideraciones éticas

Además de considerar los protocolos de bioseguridad que se ha establecido por el gobierno Colombiano a causa de la contingencia del Covid-19 frente a encuentros presenciales, las medidas de seguridad establecen; uso del tapabocas, distanciamiento social y el uso del alcohol o lavado de las manos con agua y jabón, evitar el contacto con personas enfermas; al estudiar, cubrir con la parte interior del codo al momento de toser, limpiar y desinfectar las superficies con las cuales se tenga contacto (Ministerio de Salud, 2020) y mediante encuentro virtuales, se establecen el adecuado uso de las TICS y de los medios de comunicación para acceder a la población participante.

Los participantes que se plantean en la investigación son videojugadores en línea de 19 a 25 años de edad de la ciudad de Villavicencio, los cuales tienen los criterios de inclusión de: 2 años jugando videojuegos en línea sin importar la modalidad en la que participen, 5 horas a 7 horas de juego diarias.

Es importante reconocer el impacto que tiene la investigación en los participantes, la cual permitirá dar a conocer las experiencias de los jugadores desde sus propias interpretaciones, sus realidades, las maneras de comunicación e interacción, así como disminuir los prejuicios que existen alrededor de los videojugadores y la práctica del videojuego, por lo cual se parte de los principios básicos de bioética como lo son la autonomía, de manera tal que se respete su punto de vista y sus elecciones asegurando la comprensión de la participación de los individuos; la beneficencia, para prevenir el daño o eliminarlo, haciendo el bien a otros incluyendo siempre la acción; por su parte la no maleficencia implica el no llegar a infringir daño de forma intencional, sin causar lesiones en los intereses o en la integridad de los participantes ya sean físico o psicológicos; y la justicia, la cual entiende la obligación de velar y proteger por las igualdades y oportunidades de todos y cada uno de sus miembros garantizando la igualdad y potenciando el acceso a todos, de manera que se permita cuidar y respetar a los individuos cuando se desarrolle un proceso investigativo o se presente un conflicto ético (Siurana, 2010).

Así mismo, se pretende aportar nuevos conocimientos para futuras investigaciones y ampliar el conocimiento alrededor de los videojuegos y su impacto en jóvenes de la ciudad de Villavicencio. Finalmente, ante alguna dificultad durante el proceso se tomarán rutas de atención como; informar al psicólogo asesor encargado del trabajo de grado, además de tomar las medidas

pertinentes ante un proceso que requiera intervención o estrategias frente a alguna circunstancia entre los jóvenes.

## 7. Resultados

En este capítulo se presenta el análisis de los resultados que se construyen a partir de las comprensiones que emergen durante los escenarios conversacionales, a través del grupo focal y entrevistas a profundidad. Dentro de estos espacios es posible conocer y reconocer las comprensiones de los relatos de tres jóvenes videojugadores de 19 a 25 años de la Ciudad de Villavicencio, Meta, dichos relatos generan conocimientos que son tomados para su posterior interpretación a través de la matriz de triangulación de las categorías de análisis: identidad, vínculos y ciclo vital.

### 7.1 Identidad

Desde la presente categoría de análisis se hace énfasis en el videojuego como un recurso para identificar en los videojugadores la construcción de vínculos con sus familias, amigos o conocidos. Lo que se expone a continuación son los relatos en torno a la comunidad de los videojuegos como parte fundamental para la integración y conversaciones en el transcurso de las partidas, además de valoraciones, comportamientos, discursos que generan malestar y controversia en las partidas, las cuales son definidas por los participantes como personas tóxicas o comunidad tóxica, dada a la postura basada en los recursos que desarrollan en las partidas cooperativas en relación a sus roles o funciones en el equipo, como se expone en siguiente fragmento:

“Al principio siento que uno es más tóxico porque uno está apenas empezando y uno es más como ahhh, pero ósea actualmente siento que ya me da como tan igual, como está bien perdí ya [...] no tiene por qué afectar y creo que todo el mundo debería ser así, ósea es un simple juego, no hay porque tomárselo tan a pecho, y ya” (E1 C P103).

Desde el reconocimiento de las experiencias y aprendizajes frente a las situaciones que se pueden observar cómo estresantes dentro del videojuego, manifiestan que no se tornan negativas, debido a que es un espacio de esparcimiento, el cual cuenta con una estructura y orden, lo cual refuerza la postura identitaria en relación a las formas como han hecho parte de dicha comunidad a través de su historia de vida individual. Existen dos puntos de convergencia frente a la comprensión de los compañeros de equipo y el desarrollo de las funciones establecidas con el propósito de poder ser cooperativos y cumplir con el objetivo de cada una de las partidas logrando

recompensas que puedan obtener con la victoria para de esta manera evitar la pérdida y por consiguiente evitar valoraciones negativas por parte del equipo, esto también es visible en:

“No, no, no me lo tomo tan personal como otras personas, otras que, si los flamean y eso destroza casi el teclado y todo, pero en mi caso simplemente lo ignoro y ya” (E3 D P35).

A partir de los relatos, emergen impresiones frente a las formas de ser partícipe del entorno que se ha desarrollado frente a la comunidad de los videojuegos, si bien es cierto que puede llegar a ser abrumador y estresante, si no cumplen el objetivo a desarrollar en la partida, reciben valoraciones negativas; insultos, risas o comentarios sobre las formas de juego, sin embargo esto no trasciende a otras esferas de la vida de los participantes, sin embargo las dinámicas que puedan desarrollar en otros contextos pueden estar relacionados con su forma de actuar y pensar frente a las situaciones como una metáfora en la vida cotidiana, además de generar recursos personales que puedan favorecer otros contextos.

Por lo tanto, al conectar sus vínculos significativos y las herramientas que aportan los videojuegos se convierte en un puerto para mantener las comunicaciones que poseen una carga emocional, además de poder reconocer el espacio de esparcimiento y aprendizaje en relación a sus formas de generar nuevos diálogos con nuevas personas y aprender de ellas basadas en sus conocimientos, percepciones e interacciones que se desarrollan con facilidad gracias a la virtualidad, como se expresa de la siguiente manera:

“[...] no voy a negar que uno a veces pierde una partida por x persona o [...] y uno se llena de, de de rabia, de como si, frustración es la palabra, [...] pues si prefiero los juegos online, porque la verdad permite más como compartir con otras personas, pues yo me considero muy como de hablar comunicarse, [...] prefiero online que jugar solo la verdad” (E1 C P 86).

Frente a la identidad es importante reconocer que existen propiedades que cambian en relación con la experiencia de estar en la red, dado a que los vínculos en relación a los recursos de los videojugadores se encuentran mediados por las conversaciones a partir de las herramientas que facilita el juego para la comunión con amigos, familiares u otros videojugadores.

“El juego tiene una opción que es de silenciar esa persona, y pues solo la silencio y ya, no pasa nada” (E1 N P 105).

Los recursos que otorgan los videojuegos son positivos, dado que permiten evitar situaciones que pueden ser incómodas, por ejemplo, no tener un contacto por cámara o en múltiples

ocasiones tomar la decisión personal de salirse de la partida, cambiar de equipo o finalmente no seguir jugando, de esta manera lograr evitar la influencia de las dinámicas que traspasan las emociones dentro de la partida, siendo una herramienta usada para evitar responsabilidades, emociones o expresiones negativas que por otro lado enfrentan en la presencialidad, dado a las dificultades que se presentan por sus habilidades sociales, es decir, la virtualidad termina siendo un recurso que genera más confianza en el momento de evadir responsabilidades o situaciones negativas que enfrentar.

“Antes no, porque yo ahorita no lo tomo tan a la ligera, pero antes era como un carácter más como, seriedad, como fijar ganar y si alguien cometía un error pues saca como ese lado de, tóxico, de flamer, como dicen por ahí, de tal cosa, pero pues si lo cierto es que como dos personalidades y no es algo que todo tenemos, pero al final el juego lo termina mostrando, sacando a la luz” (E2 C P 23).

Ahora bien, cuando se enfrenten con dichas tensiones y comportamientos que están asociados directamente con el juego, la mayor parte del tiempo suelen catalogar sus experiencias dentro de los videojuegos como entretenidas o agradables, por lo cual se sienten cómodos tanto en las partidas como en las conformación de nuevos vínculos, dado a que suele ser escape de la “realidad” que los abrumba ante diversas situaciones; sus formas de lidiar con ellas en la cotidianidad comprende factores que suelen ser complejos y difíciles para ellos en relación a cómo se definen y cuáles son sus formas de desarrollarse de manera personal, es decir, el videojuego en línea es un espacio de ocio para lograr compartir, divertirse o entretenerse de ciertas responsabilidades o situaciones de su rutina, incluso donde pueden desarrollarse completamente, siendo este un espacio cómodo para la construcción personal.

“[...] me ha ayudado a librar un poco menos la timidez, pues porque hablo más con personas y sé cómo interactuar un poco mejor” (E3 N P 380).

Los videojuegos en línea son espacios para sentirse libre, los videojugadores tienen la posibilidad de elegir elementos personales para la exploración de los límites en relación a los vínculos que se logran construir y mantener, como la permanencia en línea, sin embargo, muchas veces estos límites no se lograron establecer por factores como la inseguridad, la timidez, el miedo o la exposición ya sea incluso de manera virtual.

Así mismo, se pueden identificar limitaciones en otras esferas de la vida que se ven reflejadas en la virtualidad relacionadas con las formas de comenzar nuevos vínculos con personas

desconocidas, estos relatos trascienden generando procesos reflexivos en los videojugadores orientados a la construcción personal, como lo expresa:

“Siento que me falta más confianza respecto a mis decisiones, como a no tener miedo a si perder o ganar, ósea ser más arriesgado, ser más si, ser más arriesgado por lo que quiero, y me falta un poquito de amor propio siento yo” (E3 C P 265).

Por consiguiente, muchas de estas situaciones se pueden comprender cuando se habla abiertamente de ello, logrando movilizar el sistema hacia la búsqueda de estrategias para los recursos identitarios que se desarrollan en lo presencial y virtual. La percepción que han construido los videojugadores son los limitantes que les genera preocupación según como se describen hacia los demás y cómo creen que están siendo percibidos por la familia, los amigos u otros, esta antes mencionada falta de confianza puede pensarse igualmente bajo la línea que menciona el participante de baja autoestima, timidez, frente a herramientas que les pueden brindar la virtualidad, como mencionan:

“[...] me ha ayudado a librar un poco menos la timidez, pues porque hablo más con personas y sé cómo interactuar un poco mejor” (E3 N P 380).

Dado a que los recursos identitarios de los videojugadores permite establecer el rol del equipo, estos son adquiridos en los ambientes virtuales por medio de las conversaciones que surgen con los demás videojugadores que se encuentran en la misma partida, sin embargo, esto muchas veces no traspasa a la presencialidad, teniendo en cuenta que los recursos identitarios son cambiantes frente al contexto, recreando formas de ser simultáneamente en la presencialidad y la virtualidad. Por lo tanto, al estar frente a la tecnología en este caso las redes sociales o el videojuego los recursos identitarios permean los espacios de vinculación de los videojugadores.

“Pues es más que todo, a veces cuando, cuando salíamos a centros comerciales, había algo que me suele suceder y es que, que, aunque esté acompañado de mis amigos, no sé, me invade como la timidez, [...] siento incomodo y como que ya, pues si hay veces que siento que estoy caminando mal y todo, eso más que todo sucede cuando salgo a eso sitios [...] ya no es tan frecuente, muy rara vez de hecho me pasa, pero hay veces como que simplemente como que respiro un momento y ya” (E3 D P 125).

Ahora bien, a pesar de que la virtualidad les ayuda a desenvolverse y lograr mantener vínculos, se puede notar una gran preferencia hacia los vínculos presenciales dado a su misma postura y miedos frente a la timidez en lugares transitados, por lo tanto los videojuegos o redes

sociales les permite generar confianza con más facilidad y permanecer en contacto frecuente a través de la distancia por múltiples causas, como son las medidas de seguridad que plantea a nivel nacional por la pandemia global, el traslado a otra ciudad o decisiones personales donde encuentran tranquilidad a través de la virtualidad.

“Es que no me gusta, eh, por así decirlo comprometerme tan a fondo con alguien, porque yo sé que digamos en algún momento o diferentes factores pues algún día eso se va acabar” (E3 D P 43).

Desde sus elementos identitarios se reconocen limitaciones frente al deber ser, comportarse y pertenecer, en este caso el establecer vínculos significativos con otras personas dado que al llegar a generarlos puede traer consigo conflictos a nivel personal, los cuales son desencadenados en sus propios sentimientos tales como la timidez o la frustración al perder el vínculo. Por lo tanto, los relatos de los videojugadores representan incertidumbre ante la construcción de un nuevo vínculo, ya que la confianza que depositan en otros puede ser contraproducente, las vinculaciones requieren características compartidas en la unión con los demás para generar un ambiente ameno, sin embargo para evitar las consecuencias de la ruptura del vínculo se anticipan a los eventos y centra sus esfuerzos en no establecer nuevas conversaciones por los temores y el sufrimiento que puedan obtener, dando cuenta que, para ellos las relaciones virtuales son sencillas de romper, ya que no involucran la emocionalidad por lo tanto se puede disolver fácilmente dado a que no tienen que exponerse de manera presencial.

“Yo creo que después de esta experiencia no, ósea el que me quería hablar pues que me muestre el interés y pues sino ya no, creo, creo, que debo aprender a amarme a mí mismo, porque yo si siento que me rebaje mucho por él” (E2 C P 123).

Por lo tanto, la identidad de las personas es un producto que han construido a partir de la sociedad y cómo operan o actúan sobre cada contexto, además de contribuir a su crecimiento personal frente a situaciones que han vivido a través de su historia.

## **7.2 Vínculos**

Desde la categoría de análisis, vínculos se generan las comprensiones del sistema relacional de los videojugadores en línea a través de la comunicación que se configura mediante las interacciones y las conexiones entre sí. En este sentido los vínculos presenciales y virtuales se nutren y transforman



según los momentos vividos para fortalecerlos dado a la constante interacción emocional, además de las facilidades que aporta el medio para generar cambios progresivos para la permanencia de los vínculos más significativos para los videojugadores.

Frente a la comprensión que han construido sobre los vínculos, los participantes destacan el lazo que comparten con su familia, amigos o conocidos, en donde puedan generar mayores espacios de seguridad por la presencialidad, dado a que permite el intercambio de opiniones con una carga emocional significativa y de esa misma manera tener la confianza frente a dificultades o intereses personales.

“Un vínculo es como una, un lazo, una unión fuerte entre tú y alguien más o cierta cosa, que te da como, confianza te sientes seguro, sientes que puedes hacer las cosas bien, para mí eso es un vínculo” (E1 C P 14).

En este sentido reconocen los vínculos como una relación de proximidad con otra persona, esta cercanía genera confianza y seguridad, favoreciendo la posibilidad de compartir experiencias que le generan incertidumbre. Cabe aclarar que se establecen diferentes dinámicas en los vínculos bajo componentes, como tiempo y autonomía en la rutina que se establecen por las dinámicas a partir de las expectativas que se plantean en la generación o la permanencia de los vínculos.

“Es tanta la conexión que tengo con mi primo, mi hermano y un amigo, que siempre jugamos los cuatro desde hace uff, desde hace mucho tiempo” (E1 N P41).

Los relatos a partir del desarrollo de capacidades y habilidades sociales durante la convivencia por medio de las plataformas virtuales o los videojuegos son amenas para los participantes logrando entablar momentos de ocio con pares dado a la capacidad de diálogo en un espacio de esparcimiento, en este sentido los videojuegos proporcionan herramientas de adaptación al vínculo, manteniendo el equilibrio y otorgándoles la posibilidad de conocerse, relacionarse y permanecer en constante comunicación. De este modo, se puede ver que el videojuego es un mediador para la afinidad a partir del rol que ocupan en el equipo durante la partida, es importante reconocer las dinámicas las cuales movilizan a los videojugadores para fortalecer los vínculos.

Así mismo, la permanencia de vínculo a través de la virtualidad se logra con mayor proporción si ya se han construido de manera presencial con antelación y se mantienen en la virtualidad por motivos de distancia, como lo refiere:

“Mis amigos se van para otra ciudad pues sí, si claro, y ya tenemos confianza, si ósea ya había una amistad entonces no creo que porque se vaya a otra ciudad se pierda y menos si compartimos un mismo juego porque obviamente vamos a jugar hay y vamos pues a contarnos cosas y a jugar” (E1 N P41).

El vínculo permanece dado a las condiciones de confianza que se dan desde la presencialidad y el miedo que los videojugadores crean a partir de la cultura o los significados que se han establecido socialmente hacia los vínculos virtuales, por lo tanto el videojuego es un puerto de comunicación con sus pares y facilitador para desarrollarse en un espacio de esparcimiento, llegando a establecer el contacto a través del videojuego como parte de la rutina para mantener el vínculo, al punto que el videojuego llega a ser parte del sistema.

“Pues digamos que valoro más las relaciones presenciales, pero en este caso que en la pandemia [...] las relaciones virtuales pudimos seguir teniendo ese contacto con mis amigos, jugamos y contándonos cosas” (E1 D P240).

A partir del fragmento anterior, es posible reconocer un significado sobre la virtualidad como medio para la conformación de vínculos por la facilidad que encuentran al generar nuevas conversaciones, teniendo claras las limitaciones a nivel físico o compromisos que se establecen frente a las dinámicas del vínculo que se adquieren tanto un vínculo presencial como virtual frente a la permanencia de este, todo esto mediado por ambas partes generando un equilibrio, ya no se exponen al rechazo al cual si están expuestos en la presencialidad, esto proporcionan una definición de forma indirecta sobre el vínculo.

Por lo tanto, al crear sus vínculos de manera presencial, su conformación es mucho más efectiva y toma menor tiempo, cabe resaltar que los vínculos presenciales llegan a ser más significativos, sin embargo, como lo mencionan los participantes, en estas situaciones en donde los vínculos pasan de ser presenciales, a ser virtuales, los videojuegos o las redes sociales, permiten que estos vínculos que están atravesando por diferentes cambios, permaneciera siendo significativo y constructivos para las personas.

“Pues la diferencia es que eh, no se pues siento que, al ser presencial, hay más confianza porque tienes la seguridad de que estás viendo a la persona que es no sé si irme por ese lado, si, es como que tú tienes más eh, confianza, más la oportunidad de conocer mejor a la otra persona, porque es que así virtual tampoco es que uno conozca mucho como es la otra persona en la realidad” (E1 C P 231).

Los vínculos al construirse de manera presencial se fortalecen con mayor rapidez, la confianza y la seguridad que estos vínculos brindan, permiten que el desarrollo de la relación y la fuerza que puede llegar a tener el vínculo sea mucho mayor y represente para la persona un vínculo de mayor importancia que el vínculo que se puede construir en un contexto virtual, principalmente ocurre gracias a que no reconocen a la persona con la que se está en contacto, esto impide o dificulta la construcción “natural” de la confianza.

“No, no, es más fácil lidiar un problema en la presencialidad, en virtual no, en virtual no se cuenta todas las cosas que uno realmente ni, ni de pronto la persona que lo está leyendo lo está interpretando como uno quien ver que lo interprete, entonces es mejor presencial” (E2 C P 11).

De igual manera, se encontró que, con vínculos virtuales, la comunicación es un factor que puede influir en la confianza, ya que, al usar redes sociales, la mala comunicación fomenta la segregación del grupo, dado a la percepción de los participantes frente a su historia de vida. Por otro lado, los vínculos esenciales que son significativos (Madre, Padre, Hermanos, Amigos, Pareja) se fortalecen más gracias a la cercanía, ya que esta permite el desarrollo social y emocional de las personas.

“Bueno es que en muchos casos tampoco es que me interese mucho mantenerlo, tampoco es que sea así como tan estrecho, como para realmente buscar que no se pierdan, solo han habido como, como dos, dos personas así que digamos todavía había seguido, todavía había mantenido la comunicación con ellos [...] pues ya esas relaciones se empiezan a perder...” (E3 D P21).

Una característica importante encontrada en la construcción de vínculos virtuales es el tiempo que comparten, es decir, si estos vínculos no se alimentaba con frecuencia, se perdían, interesarse en construir un vínculo significativo implica mayor dedicación, y en la mayoría de los casos, la confianza no se termina de fortalecer por completo, sin embargo, cuando se encuentra un interés mutuo por conservar un vínculo, y este es alimentado con los intereses en común, el vínculo no se distanciaba del todo, aunque como lo mencionaron, estos vínculos no son fáciles de mantener, ni de crear, gran parte de los vínculos que los participantes construyeron de manera virtual terminan rápidamente, como se expone en el siguiente fragmento:

“No, pues depende si es alguien con el que realmente se formó algo muy, un vínculo muy fuerte pues sería difícil tratar después de quitar o de eliminar ese vínculo porque por lo menos uno ya le tiene afecto a la persona” (E2 C P 15).

Sin embargo, cuando los vínculos que se crean y se fortalecen, terminan por convertirse en vínculos significativos para las personas, romper estos vínculos no es sencillo, factores como la distancia, o la virtualidad, dejan de ser impedimento para la permanencia del vínculo, gracias a las herramientas que brindan las redes sociales; el tiempo en línea que se comparte fortalece el vínculo, también el gusto desarrollado hacia los videojuegos permite fortalecer los vínculos, ya que compartir intereses en común, y lograr dedicar tiempo a los intereses genera una conversación fluida.

“En omegle entre digamos algún día, bueno cuando yo estaba más joven, ahorita no entro por ahí, entraba y yo sentía como algo en mí, que yo quería contar, digamos me encontraba con alguien y empezábamos a hablar y como que yo me desahogaba con él y él se desahogaba conmigo, y ahí terminaba todo, porque nos nos pasa contacto, ni nada por el estilo, solo ahí quedamos y ya” (E3 N P265).

Cada individuo es único y singular y es esa singularidad en la que radica la riqueza del ser humano, cada decisión que toman es propia y se ve influida por sus experiencias pasadas, creencias y conceptos personales que mientras crecen se van constituyendo. La familia, es el ambiente que impulsa a cada individuo, el principal núcleo en donde todos se deben desarrollar, pero cuando dentro de la familia los vínculos no permiten el desarrollo de las personas, estas buscan fuera de este círculo cercano, poder desarrollar sus emociones.

“Algún día eso se va acabar y entonces digamos que yo siempre me mantengo un poco alejado de eso, si ósea, cuando estoy con alguien ofrezco toda mi amistad posible pero siempre manteniéndome como a raya para en cualquier situación” (E3 D P43).

Una de las razones más frecuentes que usan los participantes para explicar su falta de interés hacia la permanencia de los vínculos virtuales, es que al ser un vínculo virtual, es poco probable que se puedan fortalecer realmente, para que un vínculo se termine de afianzar, es necesario para los participantes que exista el contacto presencial para que el vínculo virtual se mantenga, si no, por el contrario, termina; sin embargo indagando más a profundidad sobre el desinterés de algunos participantes por crear vínculos significativos se pudo evidenciar que estas afirmaciones y acciones viene de experiencias y vivencias que hacen parte del pasado, le enseñaron

al participante que los vínculos son superficiales y vacíos y que de esta manera las vivencias dadas a lo largo de su ciclo vital permite que se desarrollen en mayor o menor medida y que pueda determinar las relaciones conformados en su historia de vida.

### **7.3 Ciclo vital**

Ahora bien, teniendo en cuenta la categoría ciclo vital se analizarán algunos relatos desarrollados por los participantes, por lo tanto, es pertinente reconocer el concepto de familia, establecida y transformada de manera transgeneracional con recursos culturales generando diferentes tipos de modelos en el ciclo vital familiar e individual.

Los relatos encaminados al ciclo vital se encuentran enfocados en los modos de comunicación y formas de relacionarse en este ciclo, el juego, en este caso virtual, se convierte en la manera de comunicación con sus pares; y los vínculos se construyen o mantienen a través de los videojuegos, esto llega a convertirse en parte de los elementos que la sociedad brinda, y los de los medios virtuales, además de los aprendizajes que van obteniendo a medida que la sociedad y su identidad se relacionan.

“Actualmente juego mucho league of legends, porque casi todos mis amigos o conocidos juegan ese, juegan league of legends, también minecraft, con mis amigos de universidad, y de vez en cuando among us” (E1 C P 37).

Sobre el relato del participante, resalta la dinámica de conformación y pertenencia de los vínculos en relación a la construcción de elementos a lo largo de su vida, como los procesos conversacionales que se establecen a partir del tiempo o los espacios compartidos entre ellos, obteniendo momentos para compartir historias o experiencias de vida. Es por esto que las amistades que se han ido construyendo a lo largo del tiempo, tienden a quebrarse o por el contrario a fortalecerse aún más, pero en la mayoría de las vinculaciones los lazos formados tienden a desaparecer, sin embargo, la virtualidad logra mantener los vínculos que anteriormente han sido formados.

Por otro lado, los tipos de videojuegos que frecuentan los jugadores les permite vincularse, las variaciones encontradas en las modalidades de videojuegos influye en el tipo de cercanía o contacto que puedan a llegar a tener los jugadores, en este caso los videojuegos que usan los participantes son de modalidad multijugador *on-line*, lo que les permite a los videojugadores entrar

en partidas con otros jugadores, en equipos de hasta 4 personas más, fortaleciendo el trabajo en equipo y la comunicación.

Esta comunicación que permiten los videojuegos u otras plataformas generan espacios para que los vínculos puedan mantenerse, tanto a nivel presencial como virtual. Por lo tanto, las conversaciones que se desarrollan aportan a su formación y a las características identitarias de los propios participantes en el estadio donde se encuentran.

Así mismo, los procesos relacionales que se desarrollan dentro de los vínculos son con la familia, generando recursos y habilidades para conectar con su red familiar, dado a que la fuerza del vínculo y la organización de la familia permiten el desarrollo autónomo en la transición de un estadio, donde se movilizan a salir de casa sin perder el apoyo de su familia y sin olvidar su construcción personal para adaptarse a otros sistemas como universidad o el trabajo logrando fortalecer y estabilizando su propio sistema.

“Pues la verdad yo vengo de una zona rural entonces, pues no tuve mucha conexión a la parte online desde pequeño, hasta hace poco que llegué acá a la ciudad” (E1 N P41).

De esta manera, cuando la vinculación entre pares se da es importante tener en cuenta los antecedentes con los que la conformación se ha dado, inicialmente se destaca que los participantes han tenido poca relación con los videojuegos en su infancia, ya que el desarrollo de esta se ha dado en poblados rurales y con escasa presencia de elementos electrónicos, por lo tanto los vínculos creados se han dado de manera presencial en la mayor parte de la infancia esto explica porque para los participantes los vínculos presenciales son de mayor significancia.

Así mismo, se tiene en cuenta que los diversos elementos sociales y las instituciones en la infancia tuvieron diferentes momentos en la vida de los participantes, así como también se dio el cambio en su adolescencia y en su juventud; posteriormente la movilización de la familia a espacios urbanos ha configurado nuevamente las dinámicas y los espacios de relación entre los miembros de la familia, de esta forma la unión a los medios electrónicos marcan pautas en la vida de los actores y de cómo han tenido su proceso de socialización y de vinculación en los nuevos estadios por los cuales han de tener pasó en un ambiente diferente para ellos.

“ehhh, antes vivíamos, vivía con mis padres, mi abuelo y mi hermano, pero mis padres consiguieron eh, trasladaron el trabajo que ellos tienen a Acacias, entonces ellos se fueron a vivir allá, y entonces nosotros nos quedamos solamente mi abuelo y mi hermano” (E2 D P 48).

La movilización de los participantes y sus familias hacia nuevos espacios de convivencia han conformado las nuevas vinculaciones con pares y la manera en que pueden llegar a adquirir nuevas amistades, lo cual no se da únicamente en las amistades, sino que, al realizarse un nuevo cambio en la dinámica de los participantes, la familia también llega a adquirir una dinámica nueva en cada uno de los miembros de la familia. Es así como llega a convertirse en parte de los elementos que la sociedad brinda como los medios virtuales, además, van generando aprendizajes que obtienen a medida que la sociedad y su identidad se relacionan.

“Lo tomé, lo tomé, bien, pues, me imagino que por que llegue con más familia, hubiera sido un lugar con personas un poco más desconocidas entonces como que, me hubiera dado más duro, pero pues me sentía acogido al lugar al que llegue, entonces pues, no sé, no me dio tan duro, y pues siempre tenía en la mente, que la separación era algo bien para mí, porque pues iba a estudiar y a ejercer” (E2 N P 130).

En relación con el fragmento anterior, se visualizan las nuevas movilizaciones por parte de la familia, las dinámicas entre los miembros de la familia se ven reconfiguradas, la familia extensa permite la permanencia de los participantes en el núcleo familiar, además de que al verse inmersos en una nueva configuración familiar, los roles en esta se ven modificados, los participantes adquieren nuevas responsabilidades y así mismo dichas actividades permiten que los formas de relacionarnos se den de diversas formas.

En este punto las actividades familiares y de pares son dadas por las vinculaciones presenciales, así como suelen expresar que se sienten más seguros al llegar con personas que conocen y no con personas ajenas a ellos, de igual forma en la vinculación virtual, los participantes optan por ir hacia lo conocido en este caso, sus amigos o primos que han tenido gran significancia en su vida. El distanciamiento ocurrido en la familia ha prometido la funcionalidad entre ellos y ha dado nuevas formas de adaptación y evolución, por lo cual ellos se sienten más cómodos estando en la distancia, pero con personas conocidas o de su propio círculo, ya que pueden vincularse sin forzar los acontecimientos.

“Yo siempre como que, pues he sido muy solo si, yo siempre he estado como muy solo si lloro, lloro pa mí, no le cuento a nadie si tengo problemas, no le cuento a nadie ni siquiera a mi familia, pero ahora sí estoy más abierto a ella y le cuento mis cosas” (E2 C P 77).

Así mismo, cuando la familia y los eventos que la encierran dan paso a la apertura de todos sus miembros, los participantes son capaces de dar cuenta de las habilidades o de los obstáculos que en algún momento de su vida entorpecieron su desarrollo, cuando la familia se moviliza, los participantes hacen lo mismo, el estar solos, tener sentimientos de miedo, tristeza y frustración genera que sus habilidades permanezcan intactas y no se promuevan espacios para el cambio, y la adaptación, por ende pierden cierto tipo de interés en vincularse con los demás por nuevos medios, cuando la evolución en los practicantes se hace presente, la vinculación cambia igualmente, la expresión de sus propios sentimientos y emociones es mucho más compleja y por ende desean compartir con los demás, haciendo que las vinculaciones se den tanto con aquellos de confianza como con aquellos que en algún momento pueden representar un vínculo virtual significativo.

“...como no he podido, experimentar mi forma, mi manera, como le digo, no he podido dar a conocer mi forma romántica, porque en realidad yo soy como muy romántico, soy detallista, soy una persona que quiere bonito ahhh jajajajaja, entonces como que quiero volverme a sentirme así, sentir confiado de una persona a la cual yo le puedo dar ese cariño, y que no digan ay no, esto no es nada serio, si ve’ (E3 N P 370).

Una vez la familia se ha movilizado por diversos escenarios, su separación igualmente permite el desarrollo de los participantes, estos son capaces de verse a sí mismos como individuos en múltiples áreas de su vida y a partir de ello pueden reflexionar sobre las facetas más importantes de su vida. Para lo cual, tienen presente sus relaciones y sus experiencias con las diversas instituciones en las que estuvieron inmersos, y el papel que cada una de ellas tuvo en su vida.

La formación de su nueva identidad va cambiando en su desarrollo familiar, la búsqueda de amistades y compañeros amorosos genera que su vida se centre en nuevas formas de vincularse, ya no solo se ven en su propio círculo cercano, sino que por el contrario deben involucrarse en nuevos círculos ante lo cual puede llegar a generar inseguridad, sentimientos de miedo y temor.

“Ya estoy en una etapa en la que, pues quiero trabajar, y conseguir y con ese dinero pues conseguir mis cosas, no estarle pidiendo a mi mamá y pues como no he tenido una relación, así como tan apegada, así como que me apoyen en lo que quiero pues me toca planear las cosas yo solo” (E3 C P 166).



Ante la evolución de la familia, los participantes buscan la forma de expresarse y encontrar una autonomía propia, en donde puedan ser parte de la vida productiva y de las relaciones amorosas, en este punto cuando la familia adquiere otro papel en sus vidas, pueden dar cuenta de lo que los ha estado afectando y lo que los hace partícipes de la sociedad, es así como el apoyo, la emoción, la ayuda y el cuidado se hacen presentes, dando así una forma de vinculación basado en sus expresiones de sentimientos y emociones, las relaciones adquieren una carga emocional mucho más compleja y de superación personal.

“Yo en realidad, si quiero irme de la casa, cierto, entonces como si quisiera, experimentar e irme a pagar a arriendo, de ir a sostener una casa, de valerme por mí mismo” (E3 N P 323).

La expresión de los sentimientos y las emociones da paso a la intimidad, si dichos sentimientos no son aceptados o tenidos en cuenta para la vinculación con los demás, el aislamiento es una de las formas de fracaso ante la falta de expresión íntima con las relaciones afectivas, como se mencionó anteriormente, en esta etapa de la vida, se busca la independencia, dejar de depender de los padres o familiares, y lograr salir de casa, obtener responsabilidades, y valerse por sí mismo, poder aprender a dejar de depender del cuidado familiar, y depender y valerse por sí mismo.

De acuerdo con las comprensiones emergentes de la investigación mediante la triangulación de las categorías de análisis, identidad, vínculos y ciclo vital, desde una mirada ecológica se logra comprender la interconexión entre las tres categorías.

El ciclo vital por su parte ha posibilitado la construcción de los vínculos de los jóvenes frente a los vínculos y la identidad, da cabida a la forma de entender sus vínculos desde las diferencias en lo presencial y virtualidad. Ahora bien, mediados por la tecnología los vínculos se logran mantener, además los vínculos que se generan a través de las conversaciones que emergen generan nuevas habilidades sociales y de comunicación, no solo para generar nuevos vínculos, si no para las interacciones con sus pares.

Teniendo en cuenta que los vínculos permiten generar intimidad dentro de los espacios que los actores abren con sus familiares, amigos o allegados, posibilita que sus sentimientos en torno a la frustración no sean latentes. Sin embargo, dentro de sus narrativas se puede observar que a pesar de generar espacios en los cuales comparten con las personas más cercanas, su interacción es poca tanto con sus pares e incluso con las personas que están en su hogar. Por consiguiente, la formación de los vínculos afectivos es escasa tanto así que el aislamiento está mucho más presente,

pero los actores se sienten mucho más seguros y confiados al momento de expresarse de manera virtual, comparten sus experiencias, memorias y relatos con personas desconocidas y son capaces de abrirse ante una comunidad plenamente virtual.

La permanencia en las relaciones a lo largo de su vida permite que se conviertan en fuentes de apoyo, pero también han destacado amistades de manera virtual creadas en poco tiempo que les brinda la confianza que se dan en la presencialidad. Aunque en sus discursos dejan entrever que las dinámicas para romper un vínculo desde la virtualidad no son tan exigentes como enfrentar uno de manera presencial, lo cual es una experiencia que no tiene elementos, lo suficientemente significativos debido a situaciones vivencias en el pasado.

La búsqueda de aceptación, las relaciones afectivas y la vinculación entre pares ha creado tensiones en la familia; con el sistema familiar los tres actores presentan en un punto una vinculación virtual, son vínculos que se han dado presencialmente pero ha sido trasladado de manera virtual, sin embargo la fuerza del vínculo se mantiene al igual que cuando conocen personas por medio de los videojuegos, si se da la apertura y la formación, los vínculos son permanentes y vitales, ya que movilizan a los participantes a tener nuevos elementos en sus vidas y que ayudan a construir su identidad, en algunos casos la formación de los vínculos suele darse en una comunidad tóxica por lo que los participantes se ven inmersos en dichos patrones generando que apropien características de dicha dinámica de relación, sin embargo, la identidad de cada uno hace sus patrones sean generativos y puedan mantener una retroalimentación constantes de lo que pueden llegar a tener en los videojuegos y así mismo lo que han de enfrentar en su ciclo vital.

## 8. Discusión

En este apartado se conversa en torno a los resultados expuestos anteriormente, con base en los antecedentes investigativos, los marcos de referencia y los instrumentos utilizados en la investigación. Enfatizando en las comprensiones emergentes de la presente investigación relacionadas con los vínculos posibilitadores frente a sus procesos en cuanto a los recursos brindados desde la identidad y ciclo vital.

### 8.1 Identidad

Dentro de la categoría identidad, se reconocen las formas en las cuales los videojugadores generan interacciones y actúan frente a situaciones que se les presenta con relación a sus vínculos, además de conocer las posturas frente a su autoimagen y las necesidades que presentan en relación con su ciclo vital.

“...Yo me acuerdo siempre he tenido como, como problemas para socializar, pensándolo bien, si esa parte siempre me ha quedado el problema, realmente no se bien porque, es algo que siempre ha sido así, he tal vez sea por la, por la timidez o la pena creería yo...” (E3 D P47).

Es así como se presenta los participantes con relación a sus cualidades, defectos e interacciones con los demás, cada relato destacado, hace parte de los matices que configuran al sujeto, destacando el papel de la sociedad y de cómo se ven involucrados en los demás núcleos de interacción; dichos aspectos concuerdan con lo planteado por Estupiñán y Gonzales (2012), quienes presentan la identidad como un relato que permite dar sentido al individuo y de esa manera proveer su integración en la sociedad a lo largo de su vida, lo cual pudo ser destacado y tenido en cuenta por medio de los diversos relatos de vida que cada uno de los participantes mencionaba.

Por otro lado, así como menciona Pérez (2016), se pudo evidenciar que, mediante los videojuegos, los participantes obtienen mucha más libertad frente a su modo de actuar, a lo cual también presentamos que dichos modos de actuar, conllevan una carga emocional que dependiendo de la interacción que se haya dado, se destacan la importancia que se le da dentro del juego. Sin embargo, no se presenta mayor relevancia a la hora de destacar la identidad por medio de un avatar ya que ante dichos elementos los participantes prefieren el uso de herramientas que

les permitan una mayor cercanía con los otros, y su identidad no se ve reflejada en los avatares o personajes seleccionados.

La inmersión en los videojuegos le da la posibilidad a los participantes de tener una “vida escape”, una forma de entretenimiento que permite la resolución de problemas y, así mismo una mayor habilidad social, dejando de lado los comportamientos de aislamiento y la pérdida de interés, lo cual entra en contraste con la investigación de Marino et ál. (2020), ya que mencionan que la inmersión en los videojuegos suele generar una pérdida de intereses por actividades diarias que no están relacionadas a los videojuegos, caso tal no se presentó en los participantes, ya que manifiestan mucha más motivación por conseguir sus metas de crecimiento personal, las redes sociales o las plataformas virtuales permiten esta motivación y el fortalecimiento de un motivo de superación para ellos.

A su vez, Allen (2020), refiere que los videojuegos llegan a ser nutritivos en la vida de los videojugadores de manera psicológica sin embargo no suelen ser tan nutritivas como las experiencias de la vida social, la cual aporta a la comprensión de que, pese a las constantes deficiencias, y el cómo los participantes destacan sus defectos o sus principales complicaciones al momento de establecer comunicación con los demás, se prefieren las experiencias dadas en la sociedad sobre las dadas en la virtualidad.

En contraste con lo propuesto por Smohai et al. (2017), en donde encontraron que los videojugadores que pasan mayor tiempo en las plataformas virtuales o redes sociales pueden llegar a generar problemas interpersonales o un aislamiento social, sin embargo según los resultados obtenidos, las características de la identidad con respecto a los conflictos ya sean interpersonales o familiares son dados principalmente por el ciclo de vida y las características individuales de cada uno de ellos; los videojuegos no generan mayores conflictos, por el contrario posibilita la expansión y la comprensión de sí mismos por medio de estos, a su vez el aislamiento social no se presenta pese a las largas horas de juego, ya que la presencialidad suele primar por encima de la virtualidad.

## **8.2 Vínculos**

Dentro de la categoría de vínculos, sus relatos posibilitan reconocer las experiencias dentro de los

videojuegos, su comunidad y la interacción que surge a través del videojuego, y los modos que usan los actores para mantener las relaciones.

“Para mí un vínculo, puede ser una amistad, también hay un vínculo familiar, es una forma en la cual uno se conlleva con cierta persona, digamos si hay confianza, si no hay confianza, si podemos llegar a decir ciertas cosas y no nos ofendemos, tipo así” (E1 N P 22).

Los vínculos hacen referencia a la unión de una o más personas en la cual existe una proximidad y un lazo afectivo, estos pueden estar inmersos en la vida de las personas desde su área familiar, social y afectiva, por esto el sujeto siempre está buscando nuevas formas de relacionarse con otros y posibilita las capacidades para generar nuevas conversaciones y aprendizajes a través de los vínculos (Burutxaga, I., et. al, 2018).

Dentro de las dinámicas que se desarrollan en los vínculos se pueden reconocer las diferentes formas de interacción a partir de las conversaciones que surgen en espacios cómodos para los videojugadores fortaleciendo los vínculos establecidos con anterioridad.

“Juego nada más cuando mi hermano me dice vamos a jugar o le decimos a mi primo que está haciendo y él dice no no estoy haciendo nada y entonces le decimos llegue a la casa y nos ponemos a jugar” (E1 N P126).

Los videojuegos y sus herramientas son un puerto para la comunicación y las interacciones dado a que logran generar conversaciones alrededor del videojuego en común o situaciones que se han aprendido a través de la cultura, valores, tradiciones y creencias que logran validar y transformar los vínculos que permanecen o se mantienen a través de ellos (Baquero, García y Riveros, 2017).

“Sí claro en ese momento yo creo si, ósea el videojuego está haciendo un vínculo entre esa persona y yo, entonces al, el irse a otra ciudad siempre va a existir ese vínculo porque vamos a seguir jugando” (E1 C P 236).

Por consiguiente, los vínculos se mantienen y en algunos casos se fortalecen gracias al contacto y comunicación que se da en los videojuegos, o en la virtualidad en sí, como se expone en algunos relatos:

“Es que, si, es que es un problema que tengo y es que no coseché las amistades, eh, simplemente hay veces que, si siento que, que, que las dejó morir y como que ya ah, ah” (E3 D P133).

Frente a generar vínculos con personas desde la presencialidad o virtualidad, los actores generan relatos en relación al miedo de perder a las personas, por lo tanto no permiten generar amistades a largo plazo, y se convierten en relaciones pasajeras, esto en relación a situaciones que se han desarrollado a lo largo de su historia de vida individual por miedo al abandono ya que a lo largo de su historia de vida los modelos vinculares familiares que se han co-construido generan la necesidad de validación por los otros en relación al aprendizaje además de que se presenta modelos enfocados en perder y mantener por las ganancias ocasionales y simbólicas de los vínculos.

Desde el vínculo se forman creencias y pensamientos compartidos desde las interacciones que establece cada sujeto, en el cual existen intereses comunes o actividades frente a la construcción de vínculos, ya que se posibilita la construcción en conjunto de los intereses entre los individuos, es así cómo se forma lo que son y lo que pueden llegar a vincular con sus propias necesidades (Burutxaga, I., et. al, 2018).

“Es que no me gusta, [...]comprometerme tan a fondo con alguien, porque yo sé que digamos en algún momento o diferentes factores pues algún día eso se va acabar y entonces digamos que yo siempre mantengo un poco alejado de eso, si ósea, cuando estoy con alguien ofrezco toda mi amistad posible, pero pues siempre manteniéndome como a raya para en cualquier situación” (E3 D P43).

Por consiguiente, las interacciones y acciones de los videojugadores se han creado a lo largo de su historia, si bien es cierto que las interacciones permiten a los individuos convertirse en parte de una sociedad y posibilita las relaciones. Los vínculos se nutren cada vez que comparten e interactúan. Frente a la permanencia de las relaciones se generan nuevas expresiones al generar una respuesta emocional hacia la otra persona, logrando que el vínculo se fortalezca desde la distancia, es decir, al generar un vínculo se generan lazos estrechos que posibilitan la movilización de las conversaciones.

Por otra parte, la virtualidad es un recurso para lograr expresarse frente a situaciones que desde la presencialidad pueden llegar a generar nervios o timidez, por lo cual se crea un espacio de comunidad al no tener contacto físico con la otra persona con la que se está relacionando.

Para Bowlby (1988), al formar un vínculo se busca la proximidad, el vínculo es entendido como un lazo afectivo, y estos lazos perduran con el tiempo, sin embargo, lo que se encontró en la investigación fue que la mayoría de los vínculos que se crean, principalmente en la virtualidad no tienen estas características, por el contrario, al vínculo no se le da esta carga afectiva, y tampoco

perdura en el tiempo, no busca proximidad, solo desahogarse o distraerse, y posterior a esto el vínculo se rompe. Por lo cual, el vínculo puede ser también la representación y la significación de lo que representa y se proyecta frente a los vínculos que construimos más allá de la presencialidad o la virtualidad, ya que las representaciones simbólicas son un factor que inciden en las relaciones que se construyen.

Por otro lado, se menciona que el vínculo permite crear espacios donde el sujeto se puede desarrollar emocionalmente y crecer (Burutxaga, I., et. al, 2018), aunque no en todos los casos se evidencio esto, ya que como se muestra en los resultados, en ocasiones los vínculos que se crean, no permiten este desenvolvimiento emocional, y se busca un vínculo superficial para desarrollar esas emociones, sus experiencias pasadas, en este caso la invalidación emocional que tuvieron por parte de sus familias, lo obligan a limitar ese tipo de contacto, y buscar la validación emocional que esperan desarrollar con personas que se encuentran fuera de su sistema, lo que impide no solo consolidar sus vínculos, además crea desinterés a la hora de construir vínculos de manera voluntaria.

Al hablar sobre los factores que pueden influir en la creación o mantenimiento de los vínculos no se puede separar del contexto a la persona, y entender que se está en una modernidad líquida que permea todos los aspectos de la vida de las personas y las sociedades, además tiene la característica fundamental de ser fluida y permitir cambios constantes además de no mantener por mucho tiempo los vínculos que crean las personas, según Bauman (2002) los vínculos virtuales se dan gracias a la búsqueda del ser humano para ser parte de la nueva modernidad, sin embargo, lo que se encontró fue que los vínculos virtuales que se crean gracias a la interacción que se da en la virtualidad, no se buscan o se crean estos vínculos para pertenecer o hacer parte de la nueva modernidad, es por otro lado el resultado de los intereses y los contextos a los que decide pertenecer el sujeto que se empiezan a crear estos vínculos que circunstancialmente se van ampliado y posibilita compartir una experiencia virtual agradable.

También, según Sennett (2003) existen interacciones que provocan cambios en los vínculos, como la falta de respeto y de auto respeto, además de la globalización que está conduciendo hacia una fragilidad en los vínculos y las relaciones, lo que proporciona cambios en la personalidad de los seres humanos, sin embargo, lo que se encontró fue totalmente diferente, si bien las faltas de respeto pueden afectar a los vínculos, ya que puede ser comprendida o significada como la invalidación o desfiguración de las pautas interaccionales con un otro, donde se sobrepone

mi ser o *SELF* ante las necesidades o demandas de un otro que puede implícita o explícitamente proponer una retroalimentación de su voz en los roles de emisores o receptores en relatos hegemónicamente convalidados, también se pudo evidenciar que las actitudes consideradas como comentarios negativos que pueden dañar los vínculos, también pueden ser evitadas para no afectar el vínculo, tanto presencial como virtualmente los participantes poseen herramientas que permiten sobrepasar estos obstáculos y mantener el vínculo intacto, por otro lado la globalización y la virtualidad, como se mencionó anteriormente no conduce a una fragilidad en los vínculos y relaciones, por el contrario, la virtualidad y la globalización dan herramientas a las personas para mantener y alimentar los vínculos.

### **8.3 Ciclo vital**

Desde la categoría de análisis ciclo vital en los videojugadores de 19 a 25 años, se comprende que los videojuegos no generan impacto frente a las actividades en las áreas educativas y laborales en las que se desarrolla la persona, dado que se encuentran en ciclo vital de intimidad vs aislamiento, a diferencia de cómo se presenta en algunas investigaciones, donde se reconoce un impacto negativo en las actividades académicas o sociales asociadas al uso de videojuegos, las preocupaciones giran en torno al juego y pueden afectar actividades diarias (Cummins y Vanderwater, 2007), sin embargo frente a sus identidades y procesos que realizan diariamente los videojugadores no generan dificultades.

Incluso, los espacios que los videojugadores dedican a los videojuegos son para compartir y entretenerse, en algunos casos, es el mismo tiempo que pueden invertir en pasar tiempo y salir con amigos. Por lo tanto, como menciona Huanca (2011), el uso de los videojuegos y desde una postura de la dependencia, al relacionarse no llegan a ser desadaptativo si no que, generan formas de aprendizaje frente a sus dinámicas relacionales y se convierten en un método de distracción, el cual beneficia sus relaciones interpersonales tanto en la presencialidad como en la virtualidad.

Los participantes están en un ciclo de vida en donde es necesaria la vinculación, las diversas relaciones que se han de construir en esta etapa son significativas y se centran en los compañeros de amor y de trabajo, esta vinculación potencian la competencia la cooperación y el amor, por otro lado si el desarrollo de dichas capacidades no son dadas de manera adecuada,



se hace presente el aislamiento, la exclusividad y la individualidad ya que, ante el fracaso de mantener relaciones íntimas satisfactorias queda el sentimiento de extrañeza (Bordignon, 2005).

Si bien los participantes están en la búsqueda de una pareja y de la independencia económica, también se puede observar que los factores de aislamiento e individualidad se presentan en ellos, esto es por causa de los fracasos al intentar mantener relaciones amorosas satisfactorias, lo que causa malestar en los participantes.

## 9. Conclusiones

Se conoce desde los relatos de los participantes que los vínculos virtuales más significativos que han construido mediante la virtualidad son los mediados por medio de los videojuegos, sin embargo algunos de estos vínculos virtuales, fueron previamente vínculos presenciales que se trasladaron a la virtualidad y se mantienen a través de las plataformas virtuales las cuales permiten la conexión entre los videojugadores, los vínculos que más se destacan en la virtualidad son de amistades, familiares y/o parejas.

De esta manera, se logra presentar que las narrativas que se generan en la virtualidad o la presencialidad desde recursos tecnológicos o por conveniencia en sus hogares, destacando la permanencia de los vínculos significativos que están mediados por la tecnología, es decir las redes sociales o los videojuegos permiten estar en constante comunicación y establecer relaciones con los demás.

Frente a la construcción de los vínculos virtuales más significativos, se encontró que los vínculos creados mediante los videojuegos, se han fortalecido mediante la virtualidad sin embargo para lograr solidificar del todo el vínculo, se requiere de un contacto presencial; las plataformas virtuales, las redes sociales y los videojuegos han sido los mediadores para que los vínculos virtuales sean construidos entre ellos y no se debiliten por la distancia o diversas circunstancias, además esta herramienta fortalece y mantiene aquellos vínculos que pasaron de ser presenciales a ser virtuales, como en este caso se puede ver en los tres participantes con el vínculo creado con sus madres , que pasó de ser presencial a ser virtual.

Por otra parte, se logró conocer la construcción de los vínculos presenciales más significativos de los videojugadores, que hacen referencia a sus familiares, específicamente a aquellas personas con quienes conviven cotidianamente, por efecto de la pandemia, la crisis mundial y el aislamiento que se presentó desde el 2020, los vínculos se han fortalecido gracias al tiempo dedicado, dado a los recursos que se establecen por el contacto, además de ser el mayor contacto para cada uno de ellos, fortaleciendo los niveles de comunicación y posibilitando la unión, los vínculos con amigos también se fortalecieron, gracias a las redes sociales y los videojuegos, aunque en algunos casos, el aislamiento fue la razón principal para romper vínculos tanto con amigos como con parejas gracias a que para algunas personas el contacto y la presencialidad es de

vital importancia para el mantenimiento de un vínculo significativo, generando comprensiones frente a las formas de vincularse de los videojugadores con sus pares, familiar y conocidos.

Finalmente, las dinámicas vinculares con relación a la permanencia de los vínculos está posibilitada por los videojuegos y las redes sociales, lo cual permite no perder el contacto con los participantes y generar espacios para concretar y esperar encuentros a modo de compartir tiempo, estos tienen una carga afectiva significativa a medida que se mantienen durante el tiempo, y sus interacciones continúan siendo las mismas desde su formación. Dentro de la presente investigación, los vínculos a través de la tecnología son una fuente para no perder la comunicación, además de reconocer la importancia para los videojugadores de lograr conectar a través de nuevas plataformas con diferentes personas con las cuales pueden generar o establecer relaciones.

Así mismo, frente a la virtualidad y la presencialidad, los individuos tienden a la búsqueda y a la transformación de los vínculos creados, ya que no son vínculos estáticos, es así como los vínculos que en un inicio son construidos de forma presencial en su momento pasan a ser virtuales y se dan nuevas formas de vinculación y de comunicación, igualmente con los vínculos que llegan a ser virtuales, los participantes buscan la forma de que en algún punto de la relación se convierta en un contacto presencial, lo cual es dado en los tres participantes, dado que posee mayor relevancia cuando se trata de establecer vínculos afectivos.

## **10. Aportes, limitaciones y sugerencias**

### **10.1 Aportes**

Para la disciplina psicológica la presente investigación brinda aportes para futuras investigaciones en el campo de los videojuegos y la tecnología actual, teniendo en cuenta los aspectos propios de la vida de los sujetos y los procesos que se han de llevar a cabo con la inmersión de la virtualidad. Los vínculos virtuales proporcionan una nueva forma de mantener los vínculos presenciales que han construido a lo largo de la historia de vida, así como de los nuevos vínculos formados en las plataformas, también permite la conformación y el desarrollo de habilidades sociales que pueden ser favorables para la vinculación de manera presencial, dando mayor confianza y motivación para entablar nuevos vínculos tanto presenciales como virtuales y a la vez, crea nuevas formas de relacionarse y poder mantener un vínculo.

Por otra parte, en el ciclo vital, pese a los cambios que se dan a nivel familiar como individual, no se destacan tensiones o crisis que sean dadas por los videojuegos o por el uso de las plataformas, su desarrollo es adecuado y se mantiene una evolución adecuada en los procesos de dicho ciclo de vida, como lo son sus estudios y jornadas laborales que les permiten generar procesos para salir de casa y generar independencia.

Para la facultad de psicología, la investigación genera conocimientos hacia la construcción de los vínculos entre la presencialidad y la virtualidad por parte de los jóvenes, lo cual fortalece los hechos vividos en el último año logrando comprender las dinámicas y conversaciones que se generan. Por otra parte, genera aportes a investigaciones y a recursos frente a los vínculos, la virtualidad, la presencialidad y la juventud.

Así mismo, la presente investigación permite ampliar los conocimientos actuales acerca de la virtualidad, los procesos inmersos en el desarrollo de las personas, la manera de vinculación y de cómo la virtualidad media las maneras en que las personas son capaces de vincularse entre ellos, esto dado no solamente a quienes usan redes sociales y videojuegos, sino también a los estudiantes que iniciaron su proceso académico mediante la virtualidad y por ende no tuvieron contacto con sus compañeros o docentes, la presente investigación muestra la forma en que la virtualidad da cuenta de la permanencia de las personas con sus vínculos y cómo la virtualidad es capaz de afianzar los vínculos ya establecidos.

En la presente investigación se generan diferentes aportes relacionados con la línea de investigación *Abordajes psicosociales en el ámbito regional* de la Universidad Santo Tomás de la ciudad de Villavicencio, Meta, la cual proporciona el abordaje de los vínculos virtuales y presenciales que crean los jóvenes del departamento, además de generar una retroalimentación desde las nuevas formas de comunicación dentro de una sociedad inmersa en la tecnología a nivel regional en la Orinoquia, Identificando la construcción de conocimiento mediante los relatos de los participantes de la presente investigación, bajo la comprensión del estadio de los jóvenes en la región como insumo para futuras investigaciones.

Para la investigadora (Lized Callejas), el presente trabajo posibilita el reconocimiento frente a la disciplina de manera práctica de los conocimientos adquiridos teóricamente en el proceso de formación, además la investigación logra confrontar pensamientos que se tienen frente a los vínculos virtuales y presenciales, por otra parte, los resultados y las conclusiones generan reconocimiento de la importancia de los videojugadores y los vínculos, su permanencia y el papel que juegan los videojuegos.

Por su parte a la investigadora (Erika Rojas), concluye que el aporte que recibe de lo sustentado en este trabajo de grado, es que ha profundizado en el conocimiento y en la teoría recibida en la formación académica además de reforzar su habilidad profesional de entrevistar y analizar datos obtenidos en los diferentes casos tratados, así mismo posibilita la ampliación en la interpretación de los datos y al diagnóstico dado a los resultados, además permite que se den mayores concepciones acerca de cómo las relaciones virtuales pueden llegar a propiciar la vinculación que tienen las personas por medio de las plataformas virtuales y cómo puede llegar a significar algo en su proceso de intimidad.

Por otra parte (Gianella Peña), se reconoce que el proceso que se lleva a cabo para la realización de la presente investigación permite reforzar conocimientos adquiridos con anterioridad en la carrera, profundizar más acerca de las propias capacidades, desarrollar habilidades como la entrevista, reconocer las limitaciones propias y los retos a superar al sacar a la psicología de la academia y poder ver de primera mano cómo es el contacto con personas en la presencialidad, además de identificar y profundizar en la importancia que tienen los vínculos en la vida de los participantes, poder identificar cómo se da la construcción de estos vínculos, y la ayuda que puede llegar a ser la tecnología y las redes sociales para el fortalecimiento de los vínculos,

finalmente lograr conocer, y reconoce a los participantes como parte no solo del proceso de investigación, si no también, reconocer su individualidad.

## **10.2 Limitaciones**

Dentro de las limitaciones se deben considerar para próximas investigaciones la búsqueda de participantes frente a los modelos de convocatoria de manera virtual, además la falta de disponibilidad y de acuerdos en los encuentros, lo cual dificulta el contar con más participantes en la investigación. Por otra parte, a causa de la pandemia que se ha presentado desde el 2020 los encuentros con los participantes fueron de manera virtual, por lo cual se presentaban problemas de conexión que retrasan el tiempo y suelen ser un impedimento para establecer una conversación más fluida y amena.

## **10.3 Sugerencias**

Reconociendo las limitaciones de este ejercicio investigativo se sugiere abordar la temática con una población mixta que permita ver diferentes puntos de vista y experiencias con relación a la temática abordada y poder reconocer cómo influye en la identidad tanto de mujeres como en hombres. De este mismo modo, poder generar una investigación con otros estadios del ciclo vital, como la adolescencia, las cuales no se encuentran en el inicio de su vida laboral, universitaria u otras ocupaciones de su vida, sino que por el contrario permite ampliar la investigación con relación a sus pares y su identidad.

Se sugiere también ampliar la población de los participantes para lograr un abordaje más amplio sobre las temáticas que movilizan a los jóvenes en el departamento del Meta y poder tener una visión más amplia sobre lo que entienden los jóvenes bajo la virtualidad y presencialidad. Así mismo, se sugiere tener en cuenta la postura investigativa presente, tener en cuenta los sesgos o legados culturales que se dan en la región para poder enmarcar mayores características de la región y ser tomadas en cuenta en diversos elementos de investigación.

## Referencias

- Abbasi, Z., Hooi Ting, D., Hlavacs, H., Wilson, B., Rehman, U & Arsalan, A. (2020). Personality differences between videogame vs. non-videogame consumers using the HEXACO model. *Springer Science+Business Media, LLC, part of Springer Nature. Current Psychology*. [https://www.researchgate.net/publication/341496833\\_Personality\\_differences\\_between\\_videogame\\_vs\\_non-videogame\\_consumers\\_using\\_the\\_HEXACO\\_model](https://www.researchgate.net/publication/341496833_Personality_differences_between_videogame_vs_non-videogame_consumers_using_the_HEXACO_model)
- Acevedo, A y Chaux, J. (2016). Aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos. *Aposta, Revista de Ciencias Sociales*, (69), 140-157. <https://www.redalyc.org/pdf/4959/495952431006.pdf>
- Acevedo, A, Chaux, J, y Rodríguez, U (2016). Las relaciones de pareja en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (mmorpg). *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 16(3),131-165. ISSN: 1578-8946. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=537/53748488006>
- Agudelo, M. E., & Estrada, P. (2012). Constructivismo y construccionismo social: Algunos puntos comunes y algunas divergencias de estas corrientes teóricas. *Prospectiva: Revista de Trabajo Social e Intervención Social* (17), p.353-378. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5857466.pdf>
- Allen, J. J. (2020). *Gaming as psychologically nutritious: ¿Does need satisfaction in video games contribute to daily well-being beyond need satisfaction in the real world?* [Tesis de doctorado Iowa State University]. Repositorio. <https://lib.dr.iastate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=9090&context=etd>
- Anderson, H. (1999). *Conversación, Lenguaje y Posibilidades: Un Enfoque Posmoderno de la Terapia*. Buenos Aires: Amorrortu. [https://www.academia.edu/24557473/Anderson\\_Harlene\\_Conversacion\\_Lenguaje\\_y\\_Posibilidades\\_LIBRO](https://www.academia.edu/24557473/Anderson_Harlene_Conversacion_Lenguaje_y_Posibilidades_LIBRO)
- Arbeau., K, Thorpe., C, Stinson., M, Budlong., B y Wolff, J. (2020) The meaning of the experience of being an online video game playera. *Department of Psychology, Trinity Western*

- University, 7600 Glover Road, BC, V2Y 1Y1, Canada.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2451958820300130>
- Bacigalupa, Chiara. (2005). The Use of Video Games by Kindergartners in a Family Child Care Setting. *Early Childhood Education Journal*. 33. 25-30. 10.1007/s10643-005-0016-4.
- Baquero, R., Garcia, A y Riveros, A. (2017) Familias y gamers: construcción de significados desde una propuesta narrativa. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/12365>
- Bauman, Z. (2002). *Modernidad Liquida*. Argentina: Fondo de cultura económica, S.A. Ediciones USTA
- Berger, P y Luckmann, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Edi. Amorrortu. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3262960>
- Bernice, C., Varea, C., Terán, J.M., (2016). Ciclo vital, transformación ambiental y las estrategias de la Historia de vida. *Antropo*, 36, 29-38. [www.didac.ehu.es/antropo](http://www.didac.ehu.es/antropo)
- Bordignon, N. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Rev Lasallista de Investigación*, vol. 2, núm. 2. Corporación Universitaria Lasallista Antioquia, Colombia. <https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>
- Bowlby, J. (1988). *Una Base Segura: Aplicaciones Clínicas de una Teoría del Apego*. (1ª edición). Paidós Ediciones. <https://www.cop-cv.org/db/areas/luHgVEIiX3.pdf>
- Bueno, N. (2016). Narrativas a partir del videojuego yugi-oh! ®: *Una propuesta alternativa para un programa de refuerzo estudiantil*. [Tesis de maestría, Universidad Javeriana]. Repositorio. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/19470>
- Burutzaga, I., Pérez-Testor, C., Ibáñez, M., de Diego, S., Golanó, M., Ballús, E. (2018). Apego y vínculo: una propuesta de delimitación y diferenciación conceptual. *Temas de psicoanálisis*. España. <https://www.temasdepsicoanalisis.org/2018/01/31/apego-y-vinculo-una-propuesta-de-delimitacion-y-diferenciacion-conceptual/>



- Buble, M. (2019). Odnos kvalitete života, socijalne podrške, motiva za igranje i problematičnog korištenja videoigara kod online gamera (Diplomski rad). Preuzeto s <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:162:999322>
- Cañedo, M. (1999). Cultura e identidad desde la óptica antropológica: una revisión teórica. *Ed. Identidad humana y fin de milenio*, Thémata. <https://idus.us.es/handle/11441/27443>
- Ceballos, D. (2011). Construcción de identidad en los videojuegos en línea. Universidad San Buenaventura. Santiago de Cali, Colombia. [http://handbook.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/SOCIALES\\_8/Psicologia/69.pdf](http://handbook.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/SOCIALES_8/Psicologia/69.pdf)
- Ćwil, M & Howe, W. (2020). Cross-Cultural Analysis of Gamer Identity: A Comparison of the United States and Poland. *Simulation & Gaming*, Vol. 51(6) 785–801 [journals.sagepub.com/home/sag](https://journals.sagepub.com/home/sag).  
<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1046878120945735>
- Cote, J. (1996). Sociological Perspectives on Identity Formation: *The Culture-Identity Link and Identity Capital*. *Journal of Adolescence*. 19. 417–428. 10.1006/jado.1996.0040. [https://www.researchgate.net/publication/256942021\\_Sociological\\_Perspectives\\_on\\_Identity\\_Formation\\_The\\_Culture-Identity\\_Link\\_and\\_Identity\\_Capital](https://www.researchgate.net/publication/256942021_Sociological_Perspectives_on_Identity_Formation_The_Culture-Identity_Link_and_Identity_Capital)
- Cummings, H & Vandewater, E. (2007). Relation of Adolescent Video Game Play to Time Spent in Other Activities. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*. 161. 684-9. 10.1001/archpedi.161.7.684. <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/570716#:~:text=Thirty%2Dsix%20percent%20of%20adolescents,34%25%20less%20time%20doing%20homework.>
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M y Varea, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Elsevier*, ;2(7), 162-167. <http://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v2n7/v2n7a9.pdf>
- Dulce, E y Uribe, C. (2002). Psicología del ciclo vital: hacia una visión comprehensiva de la vida humana. *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 34, núm. 1-2. Fundación Universitaria Konrad Lorenz, Colombia. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80534202.pdf>

Entertainment Software Rating Board. (2020). Categorías de Clasificación. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>

Escobar, J. y Bonilla-Jimenez, F. (s.f.). Grupos focales: una guía conceptual y metodológica. *Cuadernos hispanoamericanos de psicología*, 9(1). Pp. 51-67. <http://www.tutoria.unam.mx/sitetutoria/ayuda/gfocal-03122015.pdf>

Estrada, A y Diazgranados, S. Kenneth Gergen. (2007). Construcción Social: Aportes para el debate y la práctica. Universidad de los Andes. *Ediciones Uniande*. [https://www.researchgate.net/publication/299741216\\_Kenneth\\_Gergen\\_Construccionismo\\_Social\\_Aportes\\_para\\_el\\_debate\\_y\\_la\\_practica](https://www.researchgate.net/publication/299741216_Kenneth_Gergen_Construccionismo_Social_Aportes_para_el_debate_y_la_practica)

Epson, D. & White, M. (1993). *Medios narrativos para fines terapéuticos*. España. Paidós Ibérica, S.A. <http://enriqueespejel.com/uploads/6/4/9/7/64973179/medios-narrativos-para-fines-terapeuticos2.pdf>

Estupiñán Mojica, J. (2015). Narrativa conversacional, relatos de vida y tramas humanas. Ediciones USTA

Garciandía, J. A. (2005). El pensar complejo. En J. A. Garciandía, *Pensar sistémico: Una introducción al pensamiento sistémico* (2ª edición). Editorial Pontificia Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/41605>

Gergen, K. (1996). *Realidades y relaciones*. (pág. 52). Barcelona: Paidós. [https://www.academia.edu/3798319/Gergen\\_realidades\\_y\\_relaciones](https://www.academia.edu/3798319/Gergen_realidades_y_relaciones)

Giménez, G. (2010). Cultura, Identidad y Procesos de Individualización. Universidad Nacional Autónoma de México. [http://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos\\_final/625trabajo.pdf](http://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos_final/625trabajo.pdf)

Hamui, A y Varela, M. (2012). La técnica de grupos focales. *Elsevier*. 2(1), 55-60. [http://riem.facmed.unam.mx/sites/all/archivos/V2Num01/09\\_MI\\_HAMUI.PDF](http://riem.facmed.unam.mx/sites/all/archivos/V2Num01/09_MI_HAMUI.PDF)

Harris, N., Hollett, K & Remedios, J. (2020). Facets of competitiveness as predictors of problem video gaming among players of massively multiplayer online first-person shooter games. *Springer Science+Business Media, LLC, part of Springer Nature*. *Current Psychology* <https://doi.org/10.1007/s12144-020-00886-y>

- Hernández, A. (1997). *Familia, ciclo vital y psicoterapia sistémica breve*. Bogotá: El Buho. Ediciones USTA
- Huanca, F. (2011). Influencia de los juegos de Internet en el comportamiento de los adolescentes de la ciudad de Puno. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 2(2), 37-44. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3800986>
- Illingworth, J. (2019). La elección de atributos en los personajes de los videojuegos de role-play como recurso de identificación en la adolescencia. [Trabajo de pregrado, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil]. Repositorio. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/12379/1/T-UCSG-PRE-FIL-CPC-210.pdf>
- Izcarra, S y Andrade, K. (2003). La entrevista en profundidad: teoría y práctica. Universidad Autónoma de Tamaulipas. [https://www.researchgate.net/publication/271516834\\_LA\\_ENTREVISTA\\_EN\\_PROFUNDIDAD\\_TEORIA\\_Y\\_PRACTICA](https://www.researchgate.net/publication/271516834_LA_ENTREVISTA_EN_PROFUNDIDAD_TEORIA_Y_PRACTICA).
- Congreso de la República de Colombia. (2006). Ley 1090 del 2006. Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de psicología, se dicta el código deontológico y bioético y otras disposiciones. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=66205>
- Linares, J. (2012). Adolescentes Que No Gustan A Sus Padres. *Ajayu Órgano de Difusión Científica del Departamento de Psicología UC BSP*, 10(1), 1-18. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-21612012000100001&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-21612012000100001&lng=es&tlng=es).
- López Fernández, F. J., Etkin, P., Ortet Walker, J., Mezquita, L., y Ibañez, M. (2020). Causas y consecuencias psicosociales del uso patológico de videojuegos en adolescentes. *Ágora de Salud*, VII, 147–153. <https://doi.org/10.6035/agorasalut.2020.7.15>

- Lube, M. (2012). Conflicto, equilibrio y cambio social en la obra de Max Gluckman. Papeles del CEIC. *International Journal on Collective Identity Research*, (2), 1-47. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=765/76524825007>
- Lynch, D. (2017). *Curso de la vida y género: entre lo individual y las expectativas sociales. El caso de Argentina*. [Tesis doctoral, Universidad de Salamanca]. Repositorio. <https://www.readcube.com/articles/10.14201%2Fgredos.137366>
- Marino, C., Canale, N., Vieno, A., Caselli, G., Scacchi, L. and Spada, M.M. (2020). Social anxiety and Internet gaming disorder: The role of motives and metacognitions. *Journal of Behavioral Addictions*. 9 (3), pp. 617-628. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00044>
- Meza-Maya, C. V. y Lobo-Ojeda, S. M. (2017). Formación en valores sociales en adolescentes que juegan Grand Theft Auto V. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15 (2), pp. 1051-1065. DOI:10.11600/1692715x.1521726012017
- Mejia, A. (2006). Espacios en Procesos de Construcción de Conocimiento, y Posibilidades de Crítica. Universidad de los Andes, Colombia. [http://wwwprof.uniandes.edu.co/~jmejia/PDF/espacios\\_y\\_critica.pdf](http://wwwprof.uniandes.edu.co/~jmejia/PDF/espacios_y_critica.pdf)
- Izquierdo, G. M., Rodríguez, J. C. R., & Fuerte, J. A. (2015). La fenomenología desde la perspectiva hermenéutica de Heidegger: Una propuesta metodológica para la salud pública. *Facultad Nacional de Salud Pública*, 33(3), [https://redib.org/Record/oai\\_articulo2800483-la-fenomenolog%C3%ADa-desde-la-perspectiva-hermen%C3%A9utica-de-heidegger-una-propuesta-metodol%C3%B3gica-para-la-salud-p%C3%BAblica](https://redib.org/Record/oai_articulo2800483-la-fenomenolog%C3%ADa-desde-la-perspectiva-hermen%C3%A9utica-de-heidegger-una-propuesta-metodol%C3%B3gica-para-la-salud-p%C3%BAblica)
- Minuchin, S. (2009). *Familias y Terapia Familiar*. Barcelona: Gedisa. <https://www.cphbidean.net/wp-content/uploads/2017/11/Salvador-Minuchin-Familias-y-terapia-familiar.pdf>
- Ministerio de salud y protección social. (2020). Prevención de enfermedades transmisibles: CORONAVIRUS (COVID-19). [https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/PET/Paginas/Covid-19\\_copia.aspx](https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/PET/Paginas/Covid-19_copia.aspx)

- Moawad, E. (2016). The relationship between use of technology and parent- adolescents social relationship. *Journal of Education and Practice*. ISSN 2222-1735. Vol.7, No.14  
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1103022.pdf>
- Molina, J y Ávila, Javier (2010). Antropología y redes sociales. Una introducción a Ucinet 6- NetDraw, EgoNet y Análisis comparado con SPSS.  
[https://pagines.uab.cat/joseluismolina/sites/pagines.uab.cat/joseluismolina/files/antropologia\\_y\\_redes\\_sociales.pdf](https://pagines.uab.cat/joseluismolina/sites/pagines.uab.cat/joseluismolina/files/antropologia_y_redes_sociales.pdf)
- Montes, F. (2016.). *La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa*. [Tesis de grado Universidad de la República Uruguay]. Repositorio. [https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/9810/1/TS\\_MontesFelipe.pdf](https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/9810/1/TS_MontesFelipe.pdf)
- Montaña Chingate, J. D. (2020). Estudios de influencia de los videojuegos en los comportamientos de los adolescentes de 12 a18 años [Tesis de pregrado, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio Institucional UCC.  
<https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/18300>
- Morillas, A. (2013). La influencia de las nuevas tecnologías: videojuegos, redes sociales e internet, en los consumidores seniors en España. *Actas del I Congreso Internacional Comunicación y Sociedad*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4249417>
- Morin, E. (2007). Complejidad Restringida, Complejidad General.  
<https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/3883/Complejidad%20restringida%20complejidad%20general.pdf?sequence=1&isAllowed=>
- Morin, E. (2007). *Introducción al Pensamiento Complejo*. Barcelona: Gedisa  
[http://cursoenlineasincostoedgarmorin.org/images/descargables/Morin\\_Introduccion\\_al\\_pensamiento\\_complejo.pdf](http://cursoenlineasincostoedgarmorin.org/images/descargables/Morin_Introduccion_al_pensamiento_complejo.pdf)
- Nicola, G. (2020). The Prosocial Behaviour of Adolescents in Online Video Games. A Literature Review. [https://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/rvu\\_soclge2020&div=1&id=&page=](https://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/rvu_soclge2020&div=1&id=&page=)

- Ortiz, G y Uribe, C. (2015). *Acercamiento a la experiencia de ser gamer: percepción de autoconcepto en videojugadores/as*. [Tesis de grado, Universidad del Bío-Bío]. Repositorio.  
<http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1320/1/Ortiz%20Galvez%2C%20Gu%20stavo%20Adolfo.pdf>
- Packer, M. (s.f.). La investigación hermenéutica en el estudio de la conducta humana. *Grupo Cultura y Desarrollo Humano*.  
<https://www.psicologiacultural.org/Pdfs/Traducciones/La%20investigacion%20hermeneutica.pdf>
- Páramo, P. (2008). La construcción psicosocial de la identidad y del *self*. *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 40, núm. 3. Fundación Universitaria Konrad Lorenz. Bogotá, Colombia. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80511493010.pdf>
- Paugam, S. (2012). Protección y reconocimiento. Por una sociología de los vínculos sociales. Papeles del CEIC # 82, (ISSN: 1695–6494). <https://identidadcolectiva.es/pdf/82.pdf>
- Peñuela, R. (2015). *Historias dominantes y alternativas sobre la responsabilidad, la masculinidad y el poder en tres hombres involucrados en actos violentos en la familia*. [Maestría en psicología clínica, Pontificia Universidad Javeriana].  
<http://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2015/11/miscelaneas42432.pdf>
- Pereira, F y Alonzo, T. (2016). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Revista: Anagramas*, ISSN 1692-2522, Vol. 15, N°. 30, 2017, págs. 51-64.  
[https://www.researchgate.net/publication/317115356\\_Hacia\\_una\\_conceptualizacion\\_de\\_los\\_videojuegos\\_como\\_discursos\\_multimodales\\_electronicos](https://www.researchgate.net/publication/317115356_Hacia_una_conceptualizacion_de_los_videojuegos_como_discursos_multimodales_electronicos)
- Perez, J. (2016) *Hacia un análisis de la construcción de identidad de los jugadores del videojuego Smite*. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Repositorio.  
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/2355>

- Portillo, J. (2017). Ontología, funciones y discurso en el videojuego. *Revista Humanidades*, 7(1),1-22. ISSN. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4980/498054591006>
- Rammert, W. (2001). La tecnología: Sus formas y las diferencias de los medios. Hacia una teoría social pragmática de la tecnificación. *Scripta Nova: Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*, ISSN 1138-9788, N°. 5, 2001, pág. 80. <http://www.ub.edu/geocrit/sn-80.htm>
- Ruiz, M. (2015). *Videojuegos y sociedad: Aportes para la construcción sociológica de la figuración social del videojuego*. [Trabajo de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/15931/RuizFlorezManuelIgnacio2015.pdf?sequence=1>.
- Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Edit. McGraw-hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Sánchez, J (2008). Los vínculos sociales como formas de regulación. Reflexiones sobre el poder de los vínculos en la sociedad colombiana. *Nóesis. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 17 (34), 204-234. <https://www.redalyc.org/pdf/859/85913301008.pdf>
- Sandoval, C. (2002): *Investigación cualitativa*. Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior, ICFES. Bogotá, Colombia.
- Sandoval, C y Triana, A. (2017). El videojuego como herramienta prosocial: Implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en Colombia, análisis político n° 89, Bogotá, enero-abril, 2017: págs. 38-58. <https://doi.org/10.15446/anpol.v30n89.66216>
- Sennett, R. (2003). El respeto. Barcelona. Anagrama. <http://ceiphistorica.com/wp-content/uploads/2016/02/Sennett-Richard-El-Respeto-2003.pdf>
- Siurani, J. (2010). Los principios de la bioética y el surgimiento de una bioética intercultural. *Veritas*, (22), 121-157. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-92732010000100006>

- Smohai, M., Urbán, R., Griffiths, M., Király, O., Mirnics, Z., Vargha, A & Demetrovics, Z. (2017) Online and offline video game use in adolescents: measurement invariance and problem severity, *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 43:1, 111-116, DOI: 10.1080/00952990.2016.1240798
- Snodgrass, J., Dengah II, H., Polzer, E & Else, P. (2019). Intensive online videogame involvement: A new global idiom of wellness and distress. *Transcultural Psychiatry* 2019, Vol. 56(4) 748–77. DOI: 10.1177/1363461519844356 journals.sagepub.com/home/tps
- Tilley, C, (coord.). (2015). *Antropología e Identidad Reflexiones interdisciplinarias sobre los procesos de construcción identitaria en el siglo XXI*. Edit: Fundación para la Investigación y Formación en Interculturalidad y Educación para el Desarrollo (F.I.F.I.E.D.).
- Troncoso, C y Amaya, A. (2016). Entrevista: guía práctica para la recolección de datos cualitativos en investigación de salud. *Rev. Fac. Med.* 65, 329-32. Spanish. doi: <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>.
- Vasquez, A. (2008). Zygmund Bauman: modernidad líquida y fragilidad humana. Edi. Nómadas. *Revista Crítica de ciencias sociales y jurídicas*. <https://revistas.ucm.es/index.php/NOMA/article/download/NOMA0808320309A/26351>
- White, H. (2003). *El texto histórico como artefacto literario*, Barcelona, Paidós. <https://es.scribd.com/document/379702453/Hayden-White-El-texto-historico-como-artefacto-literario-pdf>
- White, Michael y Epston, David (1993) *Medios Narrativos para fines terapéuticos*. Buenos Aires. Paidós. <http://enriqueespejel.com/uploads/6/4/9/7/64973179/medios-narrativos-para-fines-terapeuticos2.pdf>
- Yau, J & Reich, S. (2018). ¿Are the Qualities of Adolescents' Offline Friendships Present in Digital Interactions? *Adolescent. Res Rev* (2018) 3:339–355. DOI 10.1007/s40894-017-0059-y



Zapatero, M.D., Señán, G.B., & Roman, J. (2017). Sociabilidad virtual: la interacción social en el ecosistema digital. *Historia Y Comunicación Social*, 22, 233-247.  
<https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/55910/50675>

**Anexos**

*Anexo 1. Guión para espacios conversaciones semiestructurado 1*

<b>Escenario 1</b>	
<b>Focos</b>	Significados de los vínculos virtuales Construcción de los vínculos virtuales
<b>Actores</b>	Participantes/Investigadores
<b>Objetivo</b>	Visibilizar la construcción de los vínculos virtuales más significativos de los videojugadores.
<b>Preguntas orientadoras</b>	¿Cómo comprenden los videojugadores la virtualidad? ¿Cómo emergen los vínculos dentro del videojuego?
<b>Guión</b>	<p>-Presentación de las investigadoras, nombres, edades, ocupación.</p> <p>-Presentación de los participantes, nombre, edad, ocupación, “lugar de origen”, lugar de vivienda actual, historia familiar, con quien vive, hobbies,</p> <p>- Aclaración de las especificaciones de la investigación, acuerdos de confidencialidad y anonimato, trato de los datos y la información obtenida, explicación de los objetivos de la investigación, el manejo de las sesiones y los escenarios.</p> <p>- Aclaración del objetivo a apuntar en el primer encuentro</p> <p>¿Cómo fue el proceso para llegar a los juegos en línea?</p> <p>¿Qué significado tienen los videojuegos?</p> <p>¿A qué juego le dedicas más tiempo?</p> <p>¿Cómo entienden los juegos de rol multijugador en línea?</p> <p>¿El juego les permite relacionarse con otros videojugadores?</p> <p>¿Generalmente juegas solo, o con amigos?</p>

	<p>¿De qué manera logran la comunicación?</p> <p>¿Cómo es la relación con los demás videojugadores?</p> <p>¿Cómo se dan las conversaciones a través del videojuego?</p> <p>¿Con los videojugadores han tenido comunicación de manera presencial?</p> <p>¿Cómo ha sido el proceso de vinculación en la comunidad online de videojugadores?</p> <p>¿Cuándo se conecta al juego te escapas a tu realidad?</p> <p>¿Si no jugaras que estarías haciendo?</p> <p>¿Los juegas por que tus amigos lo juegan?</p> <p>¿Le han invertido dinero y tiempo?</p> <p>¿Sufres cuando tu personaje muere?</p> <p>¿Qué sentimientos tienes al perder una partida?</p> <p>¿Cuánto tiempo pasas con tus amigos en presencialidad?</p> <p>¿sienten que pueden trascender más allá del videojuego? ¿Si ustedes dejaran de hablar, creen que esta persona puede retomar el vínculo, o pueden tener su apoyo?</p> <p>¿Además del tiempo que comparten a través de los videojuegos usan otra plataforma?</p> <p>¿Cuándo subes estados o cosas a internet piensas en que las personas que lo van a ver?</p> <p>¿Qué redes sociales usan para relacionarse?</p> <p>¿Sienten que el vínculo que han construido ha sido elegido o ha sido impuesto?</p> <p>¿Han conocido a las personas que conocen en el videojuego en persona?</p> <p>¿Sería más significativo el vínculo si se conocieran en persona?</p> <p>¿Qué significado tienen los vínculos que han construido a través del videojuego?</p>
--	---

	<p>¿Sientes más cercanas las relaciones que se trasladan a otras plataformas aparte del juego?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aclaración de dudas</li> <li>- Despedida y agradecimiento</li> </ul>
--	--

<b>Escenario 2</b>	
<b>Focos</b>	Vínculos en la presencialidad
<b>Actores</b>	Videojugadores/Investigadoras
<b>Objetivo</b>	Conocer la construcción de los vínculos presenciales más significativos de los videojugadores.
<b>Preguntas orientadoras</b>	<p>¿Cómo entienden las relaciones en la presencialidad?</p> <p>¿Consideran los vínculos presenciales más importantes que los virtuales?</p>
<b>Guión</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saludo y conceptualización del segundo objetivo</li> <li>- En qué otros contextos ven relaciones tóxicas.... Presencial</li> <li>- Diferencia entre vínculo presencial y virtual</li> <li>- Facilidad de un vínculo virtual... ¿Por qué es más fácil romperlo?</li> <li>- Relación de pareja estable siendo virtual</li> <li>- Prejuicios frente a las relaciones virtuales</li> <li>- Solicitudes de amistad en Facebook...las aceptan basados en la imagen o en lo que contenga el perfil</li> </ul> <p>: YO ¿Actualmente vives con alguien?</p> <p>¿Cómo es la relación con mamá, papá, novia?</p> <p>¿Cuál es el vínculo más fuerte que has establecido?</p> <p>¿Qué significado tiene el vínculo que han establecido?</p> <p>¿Desde cuándo se relaciona con (esa persona)?</p> <p>¿De qué manera se siente en los espacios que comparte con ella?</p>

	<p>¿De qué manera ha afectado la comunidad en línea en su vivencia cotidiana con los demás?</p> <p>(indagar otros, mama, novios, amigo y referentes a pesar de que no viva con ellos)</p> <p>¿Que hace que sea importante / significativo un vínculo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aclaración de dudas</li> <li>- Despedida y agradecimiento</li> </ul>
--	--

<b>Escenario 3</b>	
<b>Focos</b>	Construcción de narrativas acerca de sus relaciones en los videojuegos
<b>Actores</b>	Participantes/Investigadoras
<b>Objetivo</b>	Reconocer las dinámicas vinculares que han establecido los videojugadores para la permanencia en ellos.
<b>Preguntas orientadoras</b>	<p>¿De qué manera construyen los vínculos?</p> <p>¿Cómo se conservan los vínculos?</p>
<b>Guión</b>	<p>Conceptualización de vínculo</p> <p>¿Las relaciones que se han formado en línea tienen un significado para la vida? ¿Por qué?</p> <p>¿En algún momento han tenido alguna discusión dentro del videojuego?</p> <p>¿En qué momento se generan discusiones en las relaciones?</p> <p>¿Que genera discusiones en la relación?</p> <p>Cuando se genera una discusión en el juego, ¿qué pasa en la presencialidad? y viceversa</p>

	<p>¿Alguna vez te has vengado de alguien en presencia o a través de medios de comunicación?</p> <p>¿Cómo se resuelven las discusiones?</p> <p>¿hace algo para resolver estas discusiones?</p> <p>¿Has creado alguna amistad de pequeño que aún conserves?</p> <p>¿de cuánto tiempo es tu amistad más significativa?</p> <p>¿Por qué es significativa?</p> <p>¿Qué características tienen las personas con las que prefieres jugar (con las que creas vínculos)?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aclaración de dudas</li><li>- Despedida y agradecimiento</li></ul>
--	--