

Procesos de Creación de Vínculos y de Construcción Identitaria Permeadas por el
Videojuego Pokémon GO

Presentado por:

David Felipe Morales Poveda

Director:

Javier Vicente Giraldo Jaramillo



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

División de ciencias de la salud

Facultad de Psicología

Bogotá, 2023

Tabla de Contenido

Tabla de Contenido	2
Lista de Tablas	4
Lista de Figura	4
Lista de Anexos	4
Resumen	5
Abstract.....	6
Introducción.....	7
Justificación	9
Problematización	11
Pregunta de Investigación.....	15
Objetivos.....	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
Marco Teórico	15
Marco Disciplinar	15
Construcción Identitaria.....	15
Vínculos	17
Marco Interdisciplinar	18
Antropología.....	18
Sociología	20
Marco Legal	21
Metodología.....	23
Estudio de Caso	25
Estrategias.....	26
Observación.....	26
Entrevista Semiestructurada	27
Análisis Categorical	28
Instrumentos	30

Participantes.....	34
Procedimiento	35
Fase 1: Definición del Fenómeno de Estudio	35
Fase 2: Construcción de Metodología y Estrategias	35
Fase 3: Contacto y Aplicación.....	36
Fase 4: Construcción de Resultados y Discusión	36
Fase 5: Retroalimentación de Resultados	37
Consideraciones Éticas	37
Resultados.....	41
Vínculos	42
Amistad	42
Habilidades Sociales	44
Construcción Identitaria.....	46
Identidad Grupal	47
Identidad Individual	48
Videojuegos.....	49
Juegos de Estrategia	50
Juegos de Cooperación	50
Salud y Bienestar	51
Discusión de Resultados.....	54
Conclusiones.....	59
Aportes, Limitaciones y Sugerencias	61
Aportes	61
Limitaciones	62
Sugerencias	63
Referencias	64
Anexos	73

Lista de Tablas

Tabla 1	30
Tabla 2	31
Tabla 3	32
Tabla 4	32
Tabla 5	34
Tabla 6	41

Lista de Figura

Figura 1	52
----------------	----

Lista de Anexos

- Anexo 1. Consentimiento Informado
- Anexo 2. Diario de Campo
- Anexo 3. Transcripción de la Entrevista
- Anexo 4. Matriz de Categorización

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo, identificar la forma en la cual un videojuego como Pokémon GO permea la construcción identitaria y los procesos vinculares en una persona del grupo Poke-Parche de la ciudad de Bogotá que juega al videojuego. Este se desarrolló bajo un paradigma construccionista, el cual tuvo como base conceptual la construcción identitaria, los vínculos y el videojuego Pokémon GO. Esta última categoría, da cuenta de cómo unas dinámicas particulares y diferentes a las tradicionales de los videojuegos permite abordar de otra forma los fenómenos sociales.

Además, este trabajo investigativo estuvo desarrollado dentro de la metodología cualitativa, donde se hizo uso del método de estudio de caso único en una persona mayor de edad, que hace parte al grupo Poke-Parche que se creó para integrar personas que juegan a Pokémon GO; esta persona autorizó la aplicación de los métodos de observación y entrevista para poder conocer sus vivencias para de esta forma mediante un análisis categorial identificar la manera en que se articulan conceptualmente los vínculos, la construcción identitaria y los videojuegos.

Finalmente, se concluyó que las dinámicas que propicia Pokémon GO permite que sus jugadores formen espacios para el establecimiento de vínculos y de interacciones sociales que generan singularidades específicas en las personas.

Palabras clave

Construcción identitaria, vínculos, videojuegos, significados, Pokémon GO.

Abstract

The objective of this research was to identify the way in which a video game like Pokémon GO permeates the identity construction and bonding processes in a person from the Poke-Parche group in the city of Bogotá who plays the video game. This was developed under a constructionist paradigm, which had as its conceptual basis the construction of identity, links and the Pokémon GO video game. This was developed under a constructionist paradigm, which had as its conceptual basis the construction of identity, links and the Pokémon GO video game. This last category explains how particular dynamics that are different from the traditional ones of video games allow us to approach social phenomena in a different way.

Furthermore, this investigative work was developed within the qualitative methodology, where the single case study method was used in an adult person, who is part of the Poke-Patch group that was created to integrate people who play Pokémon GO. This person authorized the application of observation and interview methods in order to know their experiences and thus, through the analysis of categories, be able to identify the way in which the links, identity construction and video games are conceptually articulated.

Finally, it was concluded that the dynamics fostered by Pokémon GO allow its players to form spaces for the establishment of links and social interactions that generate specific singularities in people identity.

Key Words

Construction of identity, links, video games, meanings, Pokémon GO.

Introducción

Con la presente investigación se pretende dar cuenta de la construcción identitaria y los procesos vinculares en una persona que juega el videojuego Pokémon GO, logrando entender cómo las dinámicas propuestas por el juego proporcionan las posibilidades para que sus jugadores puedan establecer dinámicas y espacios, como el crear grupos, que permiten el surgimiento de experiencias e interacciones que permiten visibilizar los vínculos que se construyen y los cambios que la persona puede identificar en torno a su identidad.

Partiendo de lo anterior es relevante traer a colación los fenómenos psicológicos planteados durante la investigación, en primer lugar la construcción identitaria, que retomando lo mencionando por Larraín (2001), la identidad se ve como un conjunto de cualidad mediante las cuales cada ser humano se define así mismo, donde para lograr esto son fundamentales cada una de las experiencias vividas, por lo que se habla que la identidad no puede ser una entidad estática, debido a que la persona está en constante construcción de sus vivencias, por lo que la identidad terminan siendo cualidades en constante transformación.

En segundo lugar, los vínculos son entendidos como una forma un tipo de conexión afectivo que puede surgir entre personas, uno mismo o un objeto que se ven establecidos en el espacio y que pueden perdurar en el tiempo, lo que contribuye a que se compartan espacios donde se pueden generar que intercambios de cogniciones, experiencias, emociones y comportamientos (Hernández, 2008).

Para dar cuenta de la ruta investigativa realizada para plantear la construcción del problema investigativo, se encontró que son pocas las investigaciones alrededor de como el videojuego Pokémon GO permea los procesos de construcción identitaria y creación de vínculos, dando cuenta, que de lo que se encontró lo más relacionado gira alrededor de las formas en que un juego puede contribuir en aspectos de la identidad de las personas, al igual que la manera en que se pueden formar vínculos desde la virtualidad mediante comunidades que se originan para compartir conocimientos, trucos o resolver dudas sobre algún tipo de videojuego en particular.

A lo largo del presente proyecto investigativo, el lector encontrará 10 apartados (justificación, problematización, marco teórico, metodología, estrategias e instrumentos, resultados, conclusiones, limitaciones y sugerencias) que dan cuenta del progreso de la

investigación, donde al desarrollar los objetivos planteados para el trabajo se puede conocer y comprender bajo referentes teóricos y conceptuales el fenómeno abordado.

Dentro del apartado de justificación se presentará la relevancia que tiene la investigación, así como la reflexión mediante la cual surgió el problema de conocimiento, al igual que la importancia que este tiene para varios actores como el investigador, la persona participante, la disciplina, entre otros.

Continuando se expone la problematización donde se comparte una reflexión sobre la revisión a investigaciones realizadas anteriormente. Dentro del marco teórico se exponen los referentes teóricos y conceptuales en relación a las categorías postuladas para la investigación.

A continuación, se presenta el enfoque metodológico con el cual se trabajó para poder llegar a dar respuesta a las cuestiones postuladas, exponiendo tanto del paradigma, el método, estrategias e instrumentos usados. Posteriormente se desarrollan los apartados de resultados y discusión, donde en la primera se exponen los diferentes hallazgos logrados con los métodos usados y en la segunda se presenta un análisis e interpretación de los resultados en relación a los referentes teóricos e investigativos. Después se presentan las conclusiones construidas tras dar respuesta a los objetivos y pregunta problema planteada para culminar con los diferentes aportes, sugerencias y limitaciones que surgieron tras la culminación del ejercicio investigativo.

Justificación

Esta investigación surgió con el propósito de comprender como un videojuego de realidad aumentada específicamente Pokémon GO, permea la realidad de las personas quienes lo practican, generando nuevas dinámicas tanto relacionales como sociales, pues su modo de juego, reglas y jugabilidad implica aspectos diferenciadores en relación a otros videojuegos.

Teniendo en cuenta lo anterior, fue interesante conocer y comprender cómo el jugar Pokémon GO implica una construcción y transformación no solo del ambiente en el que la persona se desenvuelve, sino también de la identidad de cada sujeto, puesto que los cambios en la vida de las personas no solo se ven anclados al tiempo que le dedican al juego, sino también a las interacciones que se pueden tener y construir, como por ejemplo al establecer algún tipo de vínculo entre quienes lo juegan, ya que dentro de esa relación se pueden generar intercambios de ideas, comportamientos y experiencias (Hernández, 2008), lo que puede o no contribuir en establecer nuevas construcciones en sus formas de pensar, de ser y comportarse en estas personas.

La identidad es entendida como un conjunto de cualidades por las que una persona se define a sí misma, la cual mediante las diferentes experiencias vividas por cada sujeto puede estar en constante construcción y deconstrucción, lo que da cuenta que no es un ente estático, si no que la identidad está en constante transformación (Larraín, 2001). Es por esto que al evidenciar las dinámicas del videojuego Pokémon GO y el entablar un vínculo entre quienes lo juegan marca un rol importante en el proceso de construcción identitaria de cada persona, puesto que, esta surge gracias a las interacciones que cada individuo tiene con su entorno, debido a que en cada una de estas se intercambian características culturales, psicológicas y/o sociales que le pueden o no aportar a cada sujeto (Toledo, 2012).

Con respecto al sujeto con el que se trabajó, se da cuenta de la importancia que tiene el videojuego Pokémon GO dentro de sus dinámicas sociales y personales, pues gracias a este videojuego, se han creado espacios para el desarrollo de nuevas experiencias, al igual que cambios dentro de algunos aspectos de su vida. Por ende, dentro de la presente investigación se plantean crear espacios en los que el participante pueda reconocer dentro de sus relatos las diferentes emociones y experiencias sobre cómo el videojuego de Pokémon GO, ha transformado sus ideas, su identidad, sus relaciones y sus concepciones en relación con el otro y sí mismo. Por tal razón es importante trabajar con una persona mayor de edad que sea miembro de un grupo que se dedica a jugar a Pokémon GO, como lo es el grupo Poke-Parche de la ciudad de Bogotá.

Teniendo en cuenta esto, se rescata la manera en cómo al analizar estos escenarios le permitirán al investigador fortalecer sus habilidades investigativas y profesionales, así como el involucramiento y reconocimiento de otros conocimientos, realidades y construcciones. Dentro del ejercicio como profesional en psicología se reconoce la importancia del trabajo investigativo en procesos de construcción de conocimiento ya que esta ayuda en la comprensión y entendimiento del fenómeno, reconociendo que este tema actualmente no es común dentro del ámbito académico.

En cuanto a la pertinencia disciplinar, esta investigación, muestra otra manera en la que se pueden abordar los diferentes tipos de videojuegos y los usos que se les dan a estos, ampliando la perspectiva que se ha llevado hasta el momento en investigaciones alrededor de este tema. Así mismo, dar cuenta de cómo se generan construcciones y transformaciones de algunos aspectos psicológicos de las personas, que pueden llegar a generar comprensiones en otros espacios, como, por ejemplo, en los ámbitos sociales dentro de las interacciones de los sujetos, así como en espacios terapéuticos, en cuanto a la manera en la que las personas se aceptan, reconocen e identifican.

Como aspecto relevante y pertinente dentro del presente ejercicio investigativo, cabe mencionar la importancia que se tiene el dar a conocer que esta investigación no se centra únicamente en conocer las concepciones que se pueden tener en torno a la construcción identitaria de las personas, ni en las relaciones vinculares de los sujetos, sino en exponer la manera en cómo un videojuego con dinámicas particulares sirve como ente movilizador en las transformaciones que se generan en la vida de las personas.

Adicionalmente, con esta investigación se buscan fortalecer las habilidades y conocimientos en la formación que la Universidad Santo Tomás desde el programa de psicología le ha brindado al investigador y psicólogo en formación. Por último, este trabajo investigativo se ancla en línea de investigación medular de la Universidad Santo Tomás Bartolomé de las Casas: Identidades culturales y justicia social ya que esta plantea la identidad personal como un fenómeno que es atravesada por distintos contextos de relación que comparten espacios culturales de interacción (Proyecto Investigativo Institucional, USTA) de esta se desprende la línea de investigación de la facultad de psicología “psicología, contextos cotidianos y transformaciones sociales” para la cual se espera aportar con esta investigación al núcleo problémico “relaciones sociales”, ya que se plantea el videojuego Pokémon GO como una herramienta que permite el

desarrollo de los sujetos como seres relacionales e interaccionales, lo cual potencia el desarrollo social de estos y la construcción de sus realidades.

Problematización

El mundo actual ubica a la sociedad dentro de una época cambiante, llena de transformaciones y avances tecnológicos como lo son los celulares, el internet, los videojuegos, etc., los cuales hoy en día hacen parte de la cotidianidad de las personas, evidenciándose en múltiples procesos de integración, socialización, aprendizaje e interacción; por tal razón la psicología, como ciencia y como práctica profesional no puede permanecer ajena a reflexionar acerca de los modos mediante los cuales emergen estas transformaciones (Castellana et al., 2007).

En consecuencia, los videojuegos como fenómeno de estudio imponen la necesidad de investigar los diferentes impactos que estos pueden tener en varios aspectos de la vida de las personas (De Sanctis et al., 2017). Los videojuegos son un programa de entretenimiento digital interactivo, que dependiendo de su género y su tipo se basa en una historia o una narración, que se proyecta en un dispositivo que consta de una pantalla para su visualización y escucha y en el cual, a partir de determinadas reglas y/o normas, así como mecánicas, diseño y metas, el usuario debe alcanzar uno o varios objetivos (Hernández y Cano, 2016). Con el paso de los años se han podido generar diferentes plataformas para el uso y reproducción de los videojuegos, y gracias a esto se han venido involucrando diferentes elementos tales como mouse, joystick, teclado, entre otros, que facilitan la interacción y manejo de los videojuegos (Sánchez et al., 2010).

En los últimos años, han surgido nuevas formas de anclar la tecnología a diferentes aspectos de la vida de los seres humanos y los videojuegos no quedan exentos a estos cambios, ya que, la realidad aumentada (RA) con el paso de los años se ha venido implementado en el desarrollo de diferentes videojuegos, situando sus inicios con el juego ARquake de Piekarski y Thomas (2002). Fabregat (2013) menciona, que la realidad aumentada (RA) es una mezcla de contenidos del mundo real con elementos virtuales, que le permite al ser humano percibir situaciones, detalles e información que los sentidos no podrían captar sin la ayuda de la tecnología. Al implementarse esta herramienta en los videojuegos, se empiezan a generar nuevas formas para experimentarlos y vivirlos, como por ejemplo el “Head-worn”, el cual se usa a través de un dispositivo denominado gafas inteligentes que se ajusta al usuario mediante un soporte para la cabeza, permitiéndole a las personas sumergirse en una serie de imágenes o videos

proyectados dentro del dispositivo; también se da cuenta del Projective (Spatial), el cual permite mediante imágenes virtuales situarse en el mismo plano frente a los objetos reales; por último, se evidencia el “Hand-held”, que desarrolla el videojuego desde el contacto entre un dispositivo portátil, como un celular, y el espacio en donde se encuentra la persona (Azuma, 2001 citado por Tobar, 2013). Para la presente investigación, se hará énfasis en el último método descrito anteriormente, ya que es el que se evidencia en el videojuego de Pokémon GO.

Pokémon GO es un videojuego que, a través de la cámara y el GPS de los teléfonos móviles, les brinda a los usuarios la experiencia de la realidad aumentada. El juego está disponible para teléfonos móviles con sistema operativo iOS y Android, permitiendo que los jugadores puedan encarnar el rol de entrenador pokémon para navegar por entornos físicos con el fin de capturar, incubar huevos pokémon, combatir contra varios pokémones, en muchas ocasiones con ayuda de otros entrenadores, entre otras cosas (Pokemon.com, 2019).

Con base en lo mencionado anteriormente, es conveniente dar cuenta de la manera en que se ha investigado sobre los videojuegos y como se han anclado a diferentes fenómenos psicológicos. Tal y como dicen Pereira y Alonzo en el 2016 “es importante tener en cuenta los múltiples estudios que se han realizado dentro del panorama investigativo frente a los videojuegos en relación a la psicología”, encontrado múltiples estudios enfocados al potencial pedagógico de los videojuegos como herramienta educativa, características de los jugadores tales como la motivación intrínseca o extrínseca frente al aprendizaje (Del Moral, 2014; Marín et al., 2020), desarrollo de la atención y memoria (López, 2016; Del Moral et al., 2018), razonamiento inductivo (Novak y Tassell, 2015; Villalustre y Del Moral, 2015), habilidades psicomotrices (Powers et al., 2013; Page et al., 2017), habilidades metacognitivas (Alonqueo y Rehbein, 2008; Barr, 2017) y del manejo de emociones en contextos que toma de decisiones (Williamson y Facer, 2004; Jansz, 2005).

También, se encontró que en Latinoamérica se han realizado investigaciones en torno a cómo los videojuegos pueden ser vistos tanto de manera narrativa como medio de expresión, formación discursiva y sistemas de significados (López, 2013; Pereira y Alonzo, 2016). Por otro lado, se han realizado investigaciones enfocadas en la manera en que los videojuegos generan adicción, dependencia (Carbonell, 2014; Griffiths, 2016), obesidad, procrastinación, (De Sanctis et al., 2017; Olazábal y Zegarra, 2017), así como el factor que incita a comportamientos violentos por parte de quienes los practican (Breuer et al., 2015; Coulson y Ferguson, 2016).

Desde otra perspectiva investigativa, se ha dado cuenta en cómo han existido patrones de juegos diferenciales entre hombres y mujeres, lo cual ha llegado a plantear que el uso de videojuegos marque una pauta desde una conducta social claramente masculina, así como la manera en que estos pueden fomentar estereotipos de género (Alonqueo y Rehbein, 2008; Afonso y Aguilera, 2021).

Por otro lado, frente a la relación de los vínculos y los videojuegos se han podido hallar investigaciones que dan cuenta de la forma en que las redes sociales ha permitido la creación de comunidades virtuales, en donde quienes entran en ellas tienen un objetivo guiado por compartir conocimiento sobre los videojuegos que juegan, así como el buscar y pedir colaboración frente algún nivel o aspecto específico que está dentro del videojuego, así como la posibilidad de socializar generando una vinculación interpersonal entre quienes integran dichas comunidades virtuales (Rheingold, 2004; Jenkins, et al., 2017).

En cuanto a la forma en que los videojuegos se entrelazan con la construcción identitaria se rescataron las nociones dadas por Aranda y Sánchez (2013), quienes mencionan que al tener los videojuegos la capacidad de retar a las personas mediante diferentes contextos que proporcionan múltiples objetivos que promueven el tomar decisiones para mejorar o avanzar en varios niveles genera en los jugadores la capacidad de desarrollar algunos aspectos en su identidad y conducta que pueden ser reflejados en la vida de estos.

Teniendo en cuenta las diferentes investigaciones realizadas hasta el momento, no es común encontrar investigaciones en torno a los videojuegos de realidad aumentada que enfaticen en la manera en cómo estos se involucran en la generación de procesos vinculares y en cómo este tipo de videojuegos se ven involucrados en la construcción identitaria de las personas.

En vista de lo descrito anteriormente, el problema de conocimiento en esta investigación se centra en la manera en cómo las personas que se entretienen con videojuegos de realidad aumentada específicamente Pokémon GO, construyen vínculos y transforman o reconstruyen su identidad, por lo que el análisis de este fenómeno se dará mediante las categorías psicológicas de construcción identitaria y vínculos, las cuales adquieren un sentido en el momento en que se ven los videojuegos de realidad virtual como un contexto de relación y de construcción entre las personas. Esto de acuerdo con una revisión en diferentes fuentes de información como: Redalyc, Scielo, Dialnet, Wiley, Springer, Sage Journals.

Por tal motivo, dentro de la presente investigación es importante abordar el concepto de construcción identitaria, el cual desde la obra de Erick Erickson empezó a ser un tema de estudio muy importante para la psicología (Schwartz, 2007). Desde entonces se han planteado miles de definiciones sobre este concepto, el cual dentro de su construcción ha sufrido transformaciones que van desde concepciones individuales hasta concepciones interaccionales. Así podemos ver, como según De la Torre y Tejada (2007) la identidad es el resultado de las interacciones en las cuales se ve inmersa la persona, en donde gracias a estas, los sujetos generan singularidades específicas que permiten la expresión y representación de la persona, al igual que el de un colectivo social. Es por esto que gracias a las interacciones sociales que tiene la persona, se crea y se construye una identidad que es cambiante conforme a las situaciones o circunstancias que se presenten en la vida del individuo (Tovar y Sánchez, 2017).

Teniendo en cuenta, las dinámicas que tienen los videojuegos de realidad virtual específicamente Pokémon GO, no se puede dejar a un lado la noción de interacción tanto individual como colectiva, la cual genera intercambios de ideas, conocimientos, emociones y experiencias que permiten construir y deconstruir, la identidad de cada una de las personas que hacen parte de este juego, ya que, cada una de las diferentes experiencias vividas por las personas le permiten estar en una constante construcción y deconstrucción de sí mismo, evidenciando que la identidad no es un ente estático, si no que está en constante transformación (Larraín, 2001).

En cuanto a los vínculos, estos han sido entendidos por Bowlby (1998) como una forma mediante la cual se logra crear un lazo afectivo con otra persona, objeto o consigo mismo, que se ven establecidos en el espacio y que perduran en el tiempo. Por lo que, el construir vínculos se puede ver mediado por varios aspectos tales como afinidades, gustos, edades, interacciones, entre otros, que pueden generar alguna conexión entre una persona con algún objeto, con otra u otras personas, así como consigo mismo, es por esto que cuando un individuo logra crear un vínculo con otros se generan intercambios de cogniciones, experiencias, emociones y comportamientos (Hernández, 2008). De igual forma, es importante recalcar los contextos donde se desenvuelven las personas son relevantes tanto para el establecimiento como para el mantenimiento de los vínculos

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede plantear como relevante el poder ver los vínculos como un factor que influyen a la hora de generar diferentes experiencias y comprensiones, gracias a las particularidades que brinda este videojuego a las personas que lo juegan y que

además hacen parte de un grupo (Poke-Parche) que se creó con la finalidad de lograr agrupar personas que pudieran colaborar en la consecución de varios objetivos que el juego plantea,

Para finalizar, es importante mencionar que esta investigación se articula con la línea de investigación de la facultad de psicología: “psicología, contextos cotidianos y transformaciones sociales” en donde se plantea entender como un videojuego como Pokémon GO posibilita espacios para la construcción de la realidad, el desarrollo social y relacional e interaccional de aquellas personas que lo juegan, para de esta forma poder aportar al núcleo problemático “relaciones sociales”.

Pregunta de Investigación

En consecuencia y articulando lo anteriormente expuesto, surgió la pregunta de investigación: ¿Cómo el videojuego Pokémon GO permea la creación de vínculos y los procesos de construcción identitaria, en una persona que juega el videojuego?

Objetivos

Objetivo General

Identificar la forma en la cual un videojuego como Pokémon GO permea la construcción identitaria y los procesos vinculares en una persona del grupo Poke-Parche de la ciudad de Bogotá que juega al videojuego.

Objetivos Específicos

Visibilizar la manera en que se transforma la construcción identitaria de un jugador del videojuego Pokémon GO.

Interpretar la manera en la que los procesos vinculares se hacen presentes en un jugador del videojuego Pokémon GO.

Marco Teórico

Marco Disciplinar

Construcción Identitaria

La identidad es un concepto que a lo largo del tiempo se ha abarcado de múltiples formas, las cuales han manejado un gran margen de perspectivas dependiendo de las condiciones temporales, del contexto social y cultural en el que se desarrollen, es por esto que la identidad

puede llegar a ser entendida como una estructura que de manera individual el sujeto tiene ya preestablecida desde y durante su vida y que a su vez puede ser identificable por los otros, convirtiendo la identidad en un producto predecible frente a las condiciones del entorno (Cabruja, 1998; Gleitzer, 1997), desde esta perspectiva los sujetos dan cuenta de una construcción identitaria individual, en donde es más determinante la historia de vida del sujeto, que los entornos en donde este se encuentra inmerso.

Por otro lado, se encuentra la postura de Gergen (1996) que concibe la identidad como una construcción a partir de lo social, formada en los diferentes intercambios conversacionales ocasionados por las narraciones que se establecen en las relaciones de los sujetos, lo cual genera que la identidad se empiece a concebir como algo cambiante y en permanente construcción, esta perspectiva comprende que la identidad no es una característica estática en las personas, si no un proceso en construcción, donde es determinante las experiencias y relaciones de los sujetos.

Ahora bien, Toledo (2012) plantea que la construcción identitaria, surge mediante la interacción de la persona con su entorno, ya que, en estas interacciones mediadas por el lenguaje confluyen características sociales, psicológicas y/o culturales que nutren la vida de la persona, permitiendo que los sujetos puedan identificar elementos sociales, psicológicos, afectivos y/o evaluativos consigo mismo u otros.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante resaltar la forma en que el lenguaje se hace presente en la identidad, ya que esta se forja mediante las narraciones, pensamientos y acciones que se tienen frente nosotros mismos y al otro, permitiéndonos contarle a otros sobre si mismos, así como el poder escuchar lo que otros narran; de igual forma, es importante reconocer las experiencias de los sujetos, ya que estas contribuyen en la identidad de la persona (Shotter, 1997 citado por Toro y Paz, 2005). Lo anterior, se hace evidente en el momento en que los sujetos se sienten protagonistas de su vida, siendo seres activos que están dispuestos a construir nuevos significados y realidades, dando uso de la narrativa como un recurso para describir, analizar y reconocer los significados de su realidad.

Para complementar el concepto de narrativa, White y Epston (1993) afirman que esta no engloba la experiencia vivida en su totalidad, puesto que, en los relatos se seleccionan aquellos aspectos los cuales para cada persona fueron más significativos, con el fin de poder construir y comunicar su historia, en donde se da a conocer al otro sus pensamientos, sentimientos, experiencias y creencias.

Finalmente, para esta investigación fue relevante retomar el concepto de construcción identitaria, ya que, al ser Pokémon GO un juego de realidad virtual que invita a sus jugadores a interactuar con su entorno y a generar intercambios comunicacionales, experienciales y relacionales con otros jugadores, permitió conocer la manera en cómo estas dinámicas diferenciadoras que da el juego logran ser significativas dentro de las experiencias e interacciones del sujeto quien lo juega, demostrando como esto nutre la identidad de la persona.

Vínculos

En el transcurso de la vida, las personas van experimentando diferentes tipos de relaciones, en las cuales se van entablando diversos tipos de vínculos, en donde en unos casos pueden ser significativos y en otros no, como por ejemplo las relaciones con la familia, los pares, las instituciones, grupos, etc. Por este motivo, dentro de esta investigación se plantea la importancia de conocer sobre la Teoría del Vínculo, para comprender no solo la manera en que esto puede ser evidenciado en aquellas personas que comparten el gusto tanto por el mundo Pokémon como por el jugar Pokémon GO, sino también para aquellos que hacen parte del grupo Poke-parche de la ciudad de Bogotá.

Es importante, para nutrir esta investigación exponer nociones que desde la psicología se han generado en torno al vínculo, por tal razón se han tenido en cuenta diferentes perspectivas sobre éste, así como el papel que cumple dentro de la vida de las personas. Por ejemplo, desde una perspectiva psicoanalítica el vínculo se puede reconocer de dos maneras, una en la relación sujeto-objeto y la otra con relación a la vinculación entre sujetos. Es por esto que se ve el vínculo como una estructura inconsciente que une a dos o más personas u objetos, en donde se hace presente una relación de presencia (Bernstein, 1999 citado por Ramírez, 2018).

Siguiendo esta línea del psicoanálisis, desde la teoría de apego propuesta por J. Bowlby en 1976, se habla de un vínculo emocional que se desarrolla en etapas de la infancia, en donde el niño espera recibir seguridad emocional por parte de sus cuidadores, para un adecuado desarrollo personal. Es por esto que, el estado de seguridad, ansiedad o temor en gran medida se ve influenciado por la accesibilidad y capacidad de respuesta obtenida por la figura primaria de afecto, en otras palabras, el padre, la madre o el cuidador con quien debería de generar el vínculo.

Por otro lado, desde una postura sistémica, se da cuenta que el vínculo esta mediado por una relación de apego, el cual se evidencia en conjuntos de sensaciones repetidas que están

impregnadas en la memoria dando así un sentimiento de familiaridad, el cual le da a la persona herramientas perceptivas para el desarrollo con su entorno (Cyrulnik, 2004).

En el 2008, Hernández y Bravo señalan que el vínculo obedece a una actividad instintiva, la cual es desarrollada por el niño desde su nacimiento junto a las personas que se encuentran en su entorno. Ante esto, es probable que se genere un comportamiento de apego, hacia una persona preferida o específica, lo cual termina siendo relevante en la vida relacional y psicológica del sujeto debido a que fundamenta los vínculos sociales y familiares para la edad adulta.

Los vínculos se manifiestan mediante múltiples formas de comunicación como lo son la amistad, odio, amor, agresión, sexo, juego, rivalidad, entre otros, lo cual permite dar evidencia la naturaleza de la relación mediada por el vínculo.

Las concepciones mencionadas anteriormente muestran cómo estando bajo líneas y puntos de vistas diferentes se llega a la misma conclusión, la cual da cuenta de que el vínculo es relacional, que hace parte de la vida de las personas y se hace presente en sus procesos psicológicos y relacionales.

Debido a esto dentro de esta investigación se entiende el vínculo como aquello que une o conecta a una persona con los otros, consigo misma o con las cosas, por eso cuando los sujetos establecen vínculos, se logran crear intercambios de comportamientos, ideas y experiencias, que se pueden ver influenciados por diferentes modos de comunicación y afecto que se construyen en cada relación (Hernández, 2008).

Marco Interdisciplinar

Para el desarrollo de este apartado es importante generar comprensiones de los fenómenos desde las posturas de otras disciplinas, con la finalidad de aportar otras visiones frente a la construcción identitaria y los vínculos, por tal razón se retoma los conceptos que brindan los referentes teóricos en las disciplinas de la antropología y la sociología

Antropología

Desde la antropología se inició comprendiendo la identidad como una característica que se construía consensuadamente dentro de los grupos culturales establecidos, marcando así una diferencia identitaria solo en relación con otros grupos (Cañedo, 1999). Dando cuenta, que las comunidades o grupos sociales tenían una gran importancia dentro de la construcción identitaria,

pues era dentro de estos que se podía establecer y a su vez poder diferenciar frente a otras comunidades.

Posteriormente, se comprendió que la identidad no era una característica compacta ni compartida por toda una comunidad o cultura, por lo que la nueva noción empezó a girar en torno a unas características que se construyen a lo largo del tiempo junto al entorno, donde no se establecen como algo consistentes o con tendencias a perderse u olvidarse, sino más bien la identidad termina siendo una continua reconstrucción de unas características en la persona (Cañedo, 1999). Debido a esto, es importante entender la identidad como algo que se construye constantemente, y no como unas características particulares que se mantienen fijas en el tiempo, recordando que para esa continua construcción la cultura toma un papel importante al aportarle herramientas a las personas donde son estas quienes deciden si las adoptan o no, mas no como algo que es impuesto por las comunidades.

Continuando con las comprensiones generadas alrededor de la identidad Tilley (2015), plantea que para su abordaje se deben de reconocer las complejidades dentro de las reflexiones intrincas de las personas, así como de las construcciones tanto individuales como sociales de manera simultánea. Por lo tanto, se deben de reconocer que no es únicamente dentro de los contextos culturales y sociales se construye la identidad, si no está inmerso los procesos autorreflexivos que una persona puede crear alrededor de sus vivencias.

Para el reconocimiento de los procesos autorreferenciales, mencionados anteriormente, frente a la construcción identitaria de las personas, Tilley (2005) menciona el poder responder “quiénes somos, o quiénes somos frente a otros” (p, 10), para lo cual cada persona reconoce los diferentes hechos cruciales por los que pasa dentro de su realidad dinámica.

En concordancia con lo postulado anteriormente (Kuper, 2001) postula que para el descubrimiento de la identidad es necesario el dialogo entre uno mismo, los otros y el contexto social, ya que esto permite el desarrollo de la persona y la construcción de su identidad.

De esta forma se plantea el reconocimiento de las diversas dimensiones que se retroalimentan dentro el proceso de la construcción de la identidad, como lo son la interacción entre el pasado, presente y futuro, la autopercepción, la percepción realizada por los demás y los diversos contextos donde se ha desenvuelto una persona (Molano 2008). De esta forma, la identidad termina siendo una formación que se entrelaza de forma individual y colectiva por la

historia de vida de la persona, así como de sus diferentes contextos que se van alimentando por influencias exteriores.

Por último, dentro de la antropología toma relevancia el estudio de la identidad colectiva, ya que, esta es propia de cada sociedad y cultura, siendo una característica que está dentro de una continuidad indefinida, permeando a cada individuo permitiéndole así identificarse como miembro dentro de un grupo, lo cual puede verse ejemplificado en grupos familiares, comunitarios hasta por alguna etapa del ciclo vital. Por lo tanto, el entender la existencia de la identidad mediada por el desarrollo de la identidad colectiva da muestra que, al ser parte de un grupo o comunidad, se desarrollan diferentes características que pueden ser adoptadas y reconstruidas dependiendo de cómo la persona lo desee adaptar a su ser.

Al revisar las comprensiones dadas a la construcción identitaria desde la antropología, el retomar estas nociones en esta investigación es importante, ya que, al conectar el videojuego Pokémon GO y el grupo Poke-Parche con los relatos del participante se podrá identificar la forma en como él bajo este contexto cree que lo perciben los demás en contraste a como él se percibe y ha percibido a lo largo de su historia de vida.

De igual forma el aporte dado desde la identidad colectiva permite reconocer como el trabajar con un miembro del grupo Poke-Parche se pueden hacer comprensiones frente a rasgos característicos que han podido ser adoptados por el participante después de las distintas interacciones con los demás integrantes del grupo, así como el papel de este dentro del grupo.

Sociología

Para la disciplina de la sociología el estudio de los vínculos implica una comprensión marcada a partir de lo relacional, desde como la vida en sociedad esta mediada por los diferentes intercambios llevados entre individuos, donde los comportamientos y relaciones construidas permiten la configuración de la sociedad (Sánchez, 2008). Lo que da cuenta, que dentro del desarrollo de la sociedad los vínculos toman importancia por su constitución y relación, que permite el surgimiento de diversas interacciones que pueden generar diferentes redes y estas constituirse a lo largo del tiempo, ser pasajeras o ser destruidas afectando la vida en sociedad.

Por lo que es importante traer a colación el aporte de Sennett (2003), donde para cuidar y estructurar los vínculos es importante construir interacciones desde el reconocimiento y respeto

hacia el otro. De esta forma para un adecuado equilibrio relacional en la sociedad es importante el establecimiento de vínculos donde se pueda respetarse la individualidad de la otra persona.

Por otro lado, Paugam (2012) propone cuatro tipos de vínculos, los cuales se ven establecidos dentro de los diferentes tejidos sociales que rodean a una persona, y que cumplen una función de protección para la persona, estos son: el vínculo ciudadano, el cual refiere a la nacionalidad; el vínculo de participación orgánica, que da cuenta de la ocupación; el vínculo de participación electiva, referente a los contextos sociales en los que se desenvuelve; y por último el vínculo de filiación, que se muestra por la historia de vida familiar.

Al exponer los tipos de vínculos anteriormente mencionados, se puede conocer la forma en como dentro de las diferentes dinámicas sociales en las que se desarrolla un individuo existen vínculos ya sean explícitos o implícitos, debido a que esos 4 tipos de vínculos se complementan y entrecruzan, por lo que en cada contexto e interacción en la sociedad terminada siendo importante en las diferentes creaciones vinculares que puede establecer una persona (Paugam, 2012).

El poder abordar los vínculos de manera interdisciplinar en el presente trabajo investigativo, permite reconocer el papel que cada persona tiene dentro de la sociedad y como las diferentes interacciones que va creando dentro de esta le brinda herramientas para ir entablando los diferentes vínculos que tiene y desea tener en su vida, por lo que resulta interesante el ver como el vínculo que la persona fue construyendo en un principio se desarrolló con y por el videojuego Pokémon GO, posteriormente con otras personas, hasta llegar a configurar un grupo.

Marco Legal

Pokémon GO al igual que todos los juegos, tiene unas reglas y normas a seguir, que evidentemente para su buen uso, cada una de las personas que lo practiquen debe de seguir; Dentro de estas reglas encontramos: El adecuado uso de la plataforma, el respeto y cuidado por el otro y los espacios públicos, el compartir espacios públicos con otros entrenadores, así como el hacer equipo para batallar contra poderosos pokémones en incursiones y derrotar gimnasios para obtener recompensas (Niantic, 2016).

Así mismo, se da cuenta que al ser Pokémon GO un juego virtual, el cual es desarrollado por la empresa Niantic, se deben de acceder a los datos suministrados en los dispositivos móviles de las personas quienes hacen uso de este, ante esto es importante que cada jugador acepte unos términos y condiciones que proporciona la compañía para poder hacerse participe de este juego.

Al acceder a estas normas, la persona es consciente que la información brindada puede partir desde una dirección de correo electrónico hasta números de tarjetas de crédito y/o débito, pero que están regidas bajo las políticas de privacidad ofrecidas por la plataforma (Niantic, 2019).

A lo mencionado anteriormente, es relevante sumarle que dependiendo de la forma en que se acceda a este juego la información dada puede variar, es decir, si se accede desde un dispositivo iOS o Android, los datos recabados por la compañía no serán los mismos. Otro aspecto importante a tener en cuenta es que, al usar estos servicios, la compañía recaba y usa los datos de ubicación (GPS) de los dispositivos, así como los datos móviles y/o red Wifi, pues al juego usar un sistema en donde se ofrece una experiencia basada en la ubicación en el mundo real, se hace indispensable hacer uso de esto (Niantic, 2019).

Teniendo en cuenta lo anterior se realizó una revisión para conocer las leyes que en Colombia regulan el manejo y protección de datos, encontrando que la ley 1581 de 2012 sobre la protección de datos personales, la cual da cuenta de la protección al derecho que tienen todas las personas naturales para autorizar que la información ofrecida y almacenada en diferentes bases de datos o archivos dependiendo el ente, sea debidamente rectificada y actualizada si así lo desea el titular.

Otra ley importante, para resaltar es la ley 1273 de 2009 sobre delitos informáticos, la cual busca proteger la información y datos personales suministrados por las personas, y en donde se acceda a esta sin autorización, quien lo haya hecho podrá ser penalizado, con una carga carcelaria de entre 8 a 12 años. Dentro de esta ley, se encuentra el artículo 269 el cual habla sobre los efectos que conlleva la violación de los datos personales, este artículo especifica que “ el que, sin estar facultado para ello, con provecho propio o de un tercero, obtenga, compile, sustraiga, ofrezca, venda, intercambie, envíe, compre, intercepte, divulgue, modifique o emplee códigos personales, datos personales contenidos en ficheros, archivos, bases de datos o medios semejantes, incurrirá en pena de prisión de cuarenta y ocho (48) a noventa y seis (96) meses y en multa de 100 a 1000 salarios mínimos legales mensuales vigentes” (ley 1273, 2009; p.2).

Por último, cabe resaltar las leyes bajo las cuales como investigadores estamos en la obligación de cumplir y respetar, es por eso que la ley 1090 de 2006, es un pilar dentro de esta investigación pues es la que legitima el ejercicio de la profesión de la psicología, ante esto es relevante tener en cuenta la responsabilidad, confidencialidad, estándares morales y legales y competencia con el fin de velar por el bienestar de las personas y/o grupos participantes, así

mismo es importante tener en cuenta el principio de beneficencia y no maleficencia del código deontológico y bioético del psicólogo el cual busca el bienestar como principio general.

Además, se busca garantizar los parámetros de competencia como profesionales regidos bajo las conductas morales y éticas, los cuales como psicólogos se deben de desempeñar con calidad al momento de accionar. Así mismo, es importante que el psicólogo mantenga la información obtenida bajo el principio de la confidencialidad exceptuando el hecho de que la vida o integridad de la persona o tercero pueda correr riesgo. También como investigadores, basados en los principios del psicólogo, se debe dar cuenta de las posibles alternativas hacia las cuales se dirigen recursos y esfuerzos con la finalidad de respetar y cuidar la dignidad y bienestar de la investigación y los participantes (Congreso de Colombia, 2006).

Metodología

Para la presente investigación, se hizo uso de la investigación cualitativa, la cual es considerada para Denzin y Lincoln (1995) como una propuesta multimetódica, naturalista e interpretativa, ya que quien investiga bajo esta línea se encarga de indagar en contextos naturales, buscando interpretar los fenómenos investigados según los significados que las personas les otorgan. Dentro de la investigación cualitativa se hace uso de varias técnicas metodológicas tales como la historia de vida, la etnografía, la fenomenología, el estudio de caso, la teoría fundamentada, entre otros, con el fin de obtener datos descriptivos, así como las comprensiones de los significados de la realidad de cada sujeto (Vasilachis, 2006).

Marshall y Rossman (1999) mencionan una serie de características claves para el proceso de investigación cualitativa, las cuales se describen a continuación:

- El investigador cualitativo se ubica en la experiencia de las personas, generando una inmersión en la vida cotidiana de estos, abarcando la realidad del fenómeno seleccionado para el estudio, para de esta forma descubrir y conocer la perspectiva de los participantes.

- De igual forma, dentro de la investigación cualitativa se espera generar un proceso interactivo entre el investigador y los participantes, puesto que, al ir por una línea descriptiva y analítica, se busca privilegiar el comportamiento observable y las comprensiones habladas de los sujetos.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante que, como investigador cualitativo, se reconozcan los efectos que se pueden causar al abordar el objeto de estudio sobre las personas y

las situaciones, por esa razón es relevante mantener y buscar naturalidad dentro de las interacciones con las personas dentro de la investigación (Vasilachis, 2006).

De igual forma, se reconoce la importancia que tiene el adoptar un paradigma durante el desarrollo de esta investigación, ya que esto orienta al investigador frente a lo que va a hacer, así como muestra aquello que es permitido y lo que no lo es, para el desarrollo de una investigación legítima (Guba y Lincoln, 2002).

Es por esto que esta investigación estuvo bajo el paradigma construccionista, el cual propone que la persona se construye socialmente mediante las diversas prácticas relacionales y sociales que establece, de esta forma genera significados que se convierten en posibles discursos, al igual que guían las acciones y experiencias del sujeto, dando cuenta de la relación que tiene el contexto en la persona y está en el contexto (Paiva, 2008).

Gergen (1997), alude que la creación de la realidad de la persona se enmarca en contextos relacionales, puesto que, mediante procesos y prácticas sociales la persona logra crear construcciones discursivas sobre sí mismo y la realidad. Lo cual permite comprender que los sujetos elaboran conceptos, modelos y esquemas que dan sentido a su experiencia con relación a la interacción que las personas tienen con el mundo físico, social y cultural en el que se está inmerso, por lo cual estos modelos y esquemas configurados resultan modificables constantemente a través de nuevas experiencias.

Posicionarse desde el construccionismo implica reflexionar sobre la realidad y sobre el conocimiento de esta, de manera contextual y relacional, lo cual da cuenta que no puede entenderse una realidad como verdad científica y objetiva (Afonso, 2013).

Este paradigma resalta la importancia del lenguaje en el conocimiento de la realidad de las personas, puesto que permite una construcción del mundo de manera contextualizada, además de ser el medio por el cual se posibilita la co-construcción entre aquellos que comparten contextos específicos.

De igual forma el construccionismo enfatiza en la importancia de las relaciones sociales como espacio de construcción del mundo al ser la realidad siempre representada a partir de un punto de vista cultural y un lenguaje particular.

Por consiguiente, se planteó que este paradigma es acorde a la investigación, debido a que permitió que el investigador pudiese tener contacto con el sujeto participante en un escenario que

para él es natural, en donde se puede dar cuenta del contexto relacional y social en el que se encuentra la persona y de esta manera, conocer y comprender las diferentes construcciones discursivas del participante sobre sí mismo y su realidad.

Estudio de Caso

En el presente trabajo investigativo se hará uso del método de estudio caso, el cual se caracteriza por focalizarse en un número limitado de situaciones y hechos para poder abordar con una mayor profundidad el fenómeno a investigar, generando comprensiones holísticas y contextuales (Dooley, 2002).

Dentro de las características de esta metodología, está el abordar de forma intensiva una unidad, la cual puede ser desde una persona, una familia, una organización o una institución, para lograr abordar esta unidad se puede hacer uso de la entrevista, la observación, el autorreporte, entre otros, lo que puede dar cuenta que puede ser algo simple o complejo, pero siempre como referencia una unidad (Stake, 1994).

El método de estudio de caso es usado dentro de una investigación para poder comprender las dinámicas particulares presentes en contextos particulares, como en el caso de esta investigación, ya que se establece la particularidad que tiene el jugar a Pokémon GO y ser miembro del grupo Poke-parche que se dedica a esto. Para abordar estas dinámicas particulares se lleva a cabo un estudio de caso único y de esta forma poder recoger evidencia cualitativa que permita describir, verificar o generar una comprensión teórica (Eisenhardt, 1989).

Así mismo, esta metodología permite estudiar los fenómenos o temas específicos a investigar buscando dar respuesta al porqué y cómo ocurren, esto dado dentro de un contexto natural para el sujeto, para de esta forma permitir explorar la temática de manera profunda, con el fin de obtener un conocimiento mucho más amplio sobre esta, lo que puede contribuir al surgimiento de temas emergentes, para un mejor desarrollo dentro del ejercicio investigativo (Chetty, 1996).

Por los motivos antes mencionados, dentro de esta investigación se consideró pertinente el uso de esta metodología, puesto que permitió ahondar desde la dinámica y el contexto particular, en el que una persona juega el videojuego Pokémon GO y a su vez es miembro del grupo Poke-parche ubicado en la ciudad de Bogotá, en donde puede establecer diferentes vínculos con los integrantes de este grupo, permitiendo así la posibilidad de generar y co-construir su realidad,

partiendo de la idea de que la experiencia del sujeto es una antes de jugar al videojuego y de entrar al grupo y otra es la que está ahora.

Estrategias

Con la finalidad de cumplir con los objetivos planteados en el presente proyecto investigativo, se hará uso de las estrategias de recolección de información tales como la observación y la entrevista semiestructurada, y posteriormente se utilizará la estrategia del análisis de categorías para de esta manera poder brindar claridad frente a la información recolectada.

Observación

La observación como método para ser aplicada dentro de una investigación de corte cualitativo es un elemento clave, puesto que permite al investigador reconocer las diferentes situaciones que se pueden presentar dentro de un contexto específico, ya que, el evaluador al reconocer los focos temáticos que guían su proyecto investigativo puede establecer un registro fiel de los sucesos que ocurren, realizando una exploración intencionada frente a las situaciones que se desarrollan (Bracamonte, 2015).

El realizar un ejercicio de observación por parte de quien investiga no consiste simplemente en mirar, sino en buscar, lo cual exige estructurar la mirada y el pensamiento de los investigadores. Es por esto que la observación se lleva a cabo de una forma no sólo deliberada y consciente, sino de un modo sistemático, planificado, anotando los resultados de la observación, describiendo, relacionando, sistematizando y, sobre todo, tratando de interpretar y de captar los significados de los acontecimientos (Santos, 1999).

Con el fin de realizar un correcto ejercicio de observación, se debe de llevar a cabo el registro de la información recolectada, por tal razón, se tienen las notas de campo, que según Monistrol (2007) son ayudas para la organización y el almacenamiento de la información que surgen dentro del escenario de la observación, los cuales posteriormente terminan siendo relevantes ya que permiten que no se olviden y se recuerden los detalles observados para su futuro análisis, al igual que como material de referencia dentro de la validez y credibilidad frente a los datos recolectados.

Por tal motivo es importante reconocer los diferentes tipos de notas de campo que según Schatzman y Straus (1979, citados por Monistrol, 2007) se pueden usar dentro del ejercicio:

1. Notas de campo metodológicas: Hacen referencia a la descripción del desarrollo de las actividades llevadas a cabo durante la investigación, así como la explicación de la percepción generada por el investigador sobre su interacción social con el entorno evaluado.
2. Notas de campo teóricas: Se usan cuando el investigador busca establecer una construcción teórica en relación a la interpretación generada frente a la situación de estudio.
3. Notas de campo descriptivas: Son aquellas que se centran en la descripción del fenómeno de estudio y de sus diferentes categorías, informando explícitamente de cada detalla observado.

Teniendo cuenta lo mencionado anteriormente, dentro de esta investigación se hizo uso de las notas de campo descriptivas.

Entrevista Semiestructurada

La entrevista cualitativa, tiende a definirse como una conversación ordinaria, con algunas características particulares. Como una situación, normalmente entre dos personas, en la que se van turnando en la toma de la palabra, de manera que el entrevistador propone temas y el entrevistado trata de producir respuestas acordes a la consistencia del tema abordado (Callejo, 2002).

Alonso (1999) reconoce a la entrevista dentro de la investigación como un proceso comunicativo, en la cual se obtiene información de una persona, la cual se encuentra contenida en su biografía, entendiéndose por biografía el conjunto de las representaciones asociadas a los acontecimientos vividos por el entrevistado.

Ahora bien, al referirnos a entrevista semiestructurada damos cuenta de un instrumento el cual puede adaptarse a las diversas circunstancias que se van dando en la interacción con el entrevistado, por lo cual al aplicarla se busca hacer hablar al sujeto para poder entenderlo desde adentro, trabajando no solo con las palabras del sujeto si no también con sus formas de sentir (Corbetta, 2003).

Esta forma de entrevista posibilita la recolección y análisis del conocimiento y experiencia que poseen las personas sobre el tema, puesto que permite mostrar la forma en que actúan y reconstruyen su realidad (Alonso,1999).

Por tal razón, según Folgueiras (2017), es importante reconocer que para el desarrollo de esta forma de hacer entrevista se deben de tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Establecer ejes claves para poder abordarlos durante la entrevista, para esto es importante desarrollar un guion temático, que le permita al investigador inducir los temas a los cuales esperar obtener respuesta por parte del entrevistado, así como de poder conectar las respuestas de este con los diferentes ejes planteados.
- Las preguntas que se van a realizar deben de ser abiertas, con la finalidad de que el entrevistado pueda expresar sus ideas, opiniones, libremente con la finalidad de que el entrevistador pueda recoger profundamente la experiencia del relator.
- El desarrollo de la atención por parte del entrevistador es de suma importancia, ya que, este debe de poder introducir y construir nuevas preguntas a medida que el participante va anexando información relacionada con las categorías abordadas para el ejercicio, así como para las categorías emergente que pueden surgir durante la entrevista.

Por tal razón, la entrevista semiestructurada abordada durante la presente investigación tendrá como guía preguntas clave que aborden las categorías de vínculos y construcción identitarias, las cuales son buscaran dar respuesta a la pregunta y objetivos planteados dentro de del trabajo investigativo.

Análisis Categorical

Para este apartado es importante establecer una técnica para el análisis y sistematización de la información coherente con la metodología propuesta dentro de la presente investigación, por tal razón, se decidió hacer uso del tipo de análisis categorial, ya que, esta posibilita la interpretación del discurso para lograr de esta forma poder descubrir el sentido del contenido a analizar, el cual se da dentro de un contexto sistemático, para de esta forma lograr clasificar los resultados obtenidos mediante unas categorías establecidas, que contienen elementos comunes que se relacionan entre sí (Romero, 2005).

El abordar los significados que se les atribuyen a estas categorías y como estos cobran sentido en la realidad de la persona investigada, permite que el investigador pueda generar comprensiones sobre las narraciones recogidas frente a la experiencia, el contexto y el entorno relacional de la persona, por lo que se logra nutrir las comprensiones de las categorías planteadas

dentro de esta investigación, agregando que de esta forma pueden surgir categorías y subcategorías emergentes, que tras iniciar el ejercicio investigativo no llegaron a plantearse, por lo que de este modo se logra desarrollar un abordaje mucho más amplio frente a la realidad narrada por los participantes.

Para el abordaje de este tipo de análisis se deben de construir, relacionar y jerarquizar las categorías basándose en un modelo inductivo, de igual forma, se deben de organizar de manera flexible los significados que tienen más impacto para el sujeto (Urrea et al., 2013) frente a su concepción de los videojuegos, en este caso de Pokémon GO, como un fenómeno que permea la construcción identitaria y los procesos vinculares.

La categorización como estrategia de sistematización y de análisis de los datos es entendida como una clasificación de elementos a los que se les buscan aspectos en común, para de esta forma tras previamente haber definido sus criterios puedan ser agrupados (Andréu, s.f.), por lo tanto, respondiendo al objetivo de esta investigación se establecen los videojuegos, la construcción identitaria y los vínculos como categorías principales para conceptualizar y enriquecer mediante los relatos de los participantes.

Para continuar se debe de tener en cuenta el proceso de la codificación, la cual es entendida como un proceso de análisis en el que se fragmentan, conceptualizan e integran los diversos datos recolectados (Strauss y Corbin, 2002), teniendo en cuenta esto, para la presente investigación se tendrá en cuenta el tipo de codificación axial, ya que este se centra en relacionar las categorías establecidas con sus diferentes subcategorías, para lograr generar explicaciones más concretas y precisas sobre los fenómenos determinados, lo que le ayuda al investigador identificar cuales categorías pueden establecerse como intrascendentes y cuales como significantes para el desarrollo de la situación estudiada (Strauss y Corbin, 2002).

Partiendo de lo anterior se tiene en cuenta que las categorías definidas en la presente investigación fueron construcción identitaria con sus subcategorías identidad grupal e identidad individual; la categoría vínculos junto a las subcategorías amistad y relaciones sociales; y la categoría de videojuegos con las subcategorías de juego de cooperación y juego de estrategias.

Continuando con el desarrollo del análisis de categorial es importante que una vez se haya categorizado y fraccionado la información se establezca la recomposición de los datos, ya que durante este proceso se seleccionan las categorías que pueden dar respuesta de una manera más

acertada a la pregunta investigativa y los objetivos planteados, para de esta manera poder dar cuenta de la aparición de comprensiones emergentes que puedan nutrir el fenómeno planteado en la investigación (Bonilla y Rodríguez, 2005).

Para finalizar, es importante mencionar que con el fin de realizar la interpretación de las categorías se tienen en cuenta la herramienta de matriz de transcripción la cual busca facilitar la descripción narrativa de estas comprensiones.

Instrumentos

Los instrumentos usados dentro de esta investigación fueron:

1. Diario de campo: Este formato permite consignar las impresiones e interpretaciones del investigador frente a lo observado en el primer encuentro, además se da respuesta a objetivos específicos planteados para el desarrollo de la actividad.

El diario de campo estará en versión digital (Anexo 2). Sin embargo, tal como se menciona en el consentimiento informado, este no funcionaran como documento legal, técnico o de diagnóstico que pueda llegar a ser requerido por terceros.

Tabla 1

Formato de Diario de Campo

Fecha:	Hora:	Nombre del Observador:
Objetivo (s) de la actividad o del encuentro		
Descripciones generales (desarrollo del encuentro/actividad, clima, estados anímicos, dinámicas de relación significativas, relatos relevantes, personas que se relaciona)		
Conclusiones (relacionadas con el o los objetivos del encuentro/actividad)		
<i>Nota.</i> Ilustración del formato para realizar el diario de campo. Elaboración propia.		

2. Guion guía: Con la finalidad de desarrollar la entrevista semiestructurada se plantean las siguientes preguntas guías, con el objetivo de dar respuesta a las categorías principales de la investigación:

- *Categoría de vínculos:* ¿Cuál es el rol que usted cumple dentro del grupo?, ¿Existe algún elemento relacionado a Pokémon GO que los diferencie de otros grupos?, ¿Cómo es la convivencia que usted tiene con los miembros del grupo?, ¿La relación con todos los miembros del grupo es igual? Si no es así ¿A qué cree que se debe esto?, ¿Cree que su forma de actuar y relacionarse hacia los demás ha cambiado una vez ingresó al grupo Poke-parche? ¿El juego ha posibilitado o ha dificultado la forma de relacionarse con los demás?
 - *Categoría de construcción identitaria:* ¿La interacción con los miembros del grupo va más allá a solo el juego Pokémon GO?, ¿Cree que su forma de pensar ha cambiado una vez ingreso al grupo Poke-parche?, ¿Ha cambiado algo en su forma de ser después de haber ingresado al grupo?, si es así, ¿Me podría decir cuáles son esos cambios que percibe?, ¿Los espacios en donde se desarrolla el juego le han generado cambios en su vida?, ¿El juego ha generado algún cambio en su vida?
3. Matriz de transcripción: Para tener registro de las respuestas dadas por el participante en el transcurso de la entrevista se hizo uso de una matriz de transcripción en donde se consigna información sobre las diferentes intervenciones y relatos que las acompañan, además presenta descripciones sobre el lugar y las personas presentes.

Es importante mencionar que esta matriz estará en versión digital (Anexo 3) y solo tendrán acceso a esta el investigador y la docente tutora, además se aclara que como se menciona en el consentimiento informado, estas no funcionarán como documentos legales, técnicos o de diagnóstico que puedan ser requeridos por terceros.

Tabla 2

Formato de Matriz de Transcripción

Lugar de encuentro:	Fecha de encuentro:
Participantes: (Convenciones)	
Relato:	

Nota. Ilustración del formato a usar para la transcripción de la entrevista. Elaboración propia.

4. Matriz de categorización: Para poder lograr la organización y análisis de la información recolectada durante la entrevista dentro de las respectivas categorías y subcategorías establecidas previamente.

Adicionalmente, se aclara que los relatos consignados dentro de las respectivas categorías y subcategorías estarán de manera digital (Anexo 4).

Tabla 3

Formato Matriz de Categorización

Categorías de Análisis	Subcategorías
Vínculos	Amistad
	Habilidades Sociales
Construcción Identitaria	Identidad de grupo
	Identidad Individual
Videojuegos	Juegos de Estrategia
	Juegos de Cooperación

Nota. Categorías y subcategorías planteadas a desarrollar dentro de la matriz de categorización. Elaboración propia.

Teniendo en cuenta las categorías y subcategorías planteadas, a continuación, se presenta en la tabla 4 las descripciones que se plantea en este trabajo para cada una de estas.

Tabla 4

Descripción de Categorías y Subcategorías

Categorías	Descripción	Subcategorías	Descripción
Vínculos	Son una conexión que se desarrolla entre una persona con	Amistad	Relación afectiva, de carácter voluntario, en

	otras, con algún objeto o consigo misma, lo que permite que al crear algún tipo vinculo se puedan generar intercambios de experiencias cogniciones y comportamientos entre las personas		donde prevalece el deseo de proximidad con el otro, gracias al placer que se obtiene con el tiempo compartido. Conjunto de conductas que permiten al individuo a desarrollarse en un contexto interpersonal o individual, que le permite expresar sentimientos, deseos, actitudes, derechos u opiniones de un modo acorde a la situación. Cualidades con las que los individuos se definen a sí mismos en función de ciertas características compartidas.
		Habilidades Sociales	
	Conjunto de cualidades mediante las cuales cada persona se define a sí misma teniendo en cuenta las diferentes experiencias vividas, lo que da cuenta que cada sujeto puede estar en una constante construcción y deconstrucción de sí mismo, evidenciando que la identidad no es un ente estático, si no que está en constante transformación	Identidad de grupo	Construcción intersubjetiva de la cual surge la tensión entre las autopercepciones y las heteros percepciones que vive el sujeto en el momento de su socialización con el contexto.
Construcción Identitaria		Identidad Individual	
	Programa informático diseñado para el entretenimiento de las personas, el cual puede ser jugado mediante varios	Juegos de Estrategia	Lleva al jugador a decidir qué, cómo y cuándo hacer algo, de acuerdo con las opciones ofrecidas durante
Videojuegos			

dispositivos electrónicos, tales como teléfonos móviles, videoconsolas, y ordenadores.	una determinada trayectoria del juego. Jugar en conjunto, genera la posibilidad de compartir
Juegos de Cooperación	no solo los placeres que supone cada partida, sino también la elaboración de situaciones personales.

Nota. Tabla donde se ilustra las descripciones de las categorías y subcategorías planteadas.
Elaboración propia.

- Grabación de audio: Por último, durante la entrevista tal como se menciona dentro del consentimiento informado se hace uso de la grabación de audio, el cual facilitó el proceso de transcripción completo de la información que permitió realizar el análisis de datos.

Participantes

Para Mejía (2002), una muestra es una pequeña parte de una gran unidad de análisis de estudio, la cual brinda información sobre una totalidad. Es por esto que dentro de esta investigación se realizó un muestreo intencional, ya que se establecieron unos criterios que se consideraron convenientes para el desarrollo de las unidades de análisis que desarrolladas en la investigación (Martínez, 2006).

A continuación, se presentan los criterios de inclusión y exclusión que se tuvieron en cuenta a la hora de seleccionar la persona participante.

Tabla 5

Criterios de Inclusión y exclusión

Criterios de Inclusión	Criterios de Exclusión
Persona mayor de 18 años	Persona menor de 18 años
Persona que juegue Pokémon GO y haga parte del grupo Poke-Parche	Persona que no juegue Pokémon GO

Pertenecer al grupo Poke-Parche desde hace mínimo 1 año	Persona que no haga parte del grupo Poke-Parche
Persona que viva en la ciudad de Bogotá	Persona que no viva en Bogotá

Nota. Criterios establecidos mediante un método de muestreo intencional para la selección de la persona a participar en la investigación. Elaboración propia.

Procedimiento

En este apartado se explicarán cada una de las diferentes fases desarrolladas dentro de la presente investigación.

Fase 1: Definición del Fenómeno de Estudio

Al ver cómo día a día la tecnología sigue avanzando y entrando en la vida de las personas de diferentes maneras, el investigador se empezó a cuestionar cómo el que se haya creado un videojuego como Pokémon GO para dispositivos móviles (Smartphones), puede generar beneficios o perjuicios en las personas que hacen uso de este juego, por tal razón empiezan a surgir diversos interrogantes frente a la manera en que se ven y conciben los videojuegos en el desarrollo de las personas, en como un videojuego puede o no hacer partícipe a una persona de un grupo y como esto puede o no llegar a convertirse en el algo significativo para quien lo juegue. Este tipo de interrogantes ayudaron a generar las categorías disciplinares base de esta investigación: ***“vínculos y construcción identitaria”***.

Las categorías mencionadas anteriormente dieron lugar a la pregunta problema que guio y orientó este trabajo investigativo: ***¿Cómo el videojuego Pokémon GO permea la creación de vínculos y los procesos de construcción identitaria, en una persona que juega el videojuego?*** Esta pregunta se construye dentro de la institución “Universidad Santo Tomás” en compañía y guiada por un tutor de investigación.

Finalmente, se dio paso al desarrollo conceptual y categorial del fenómeno de estudio.

Fase 2: Construcción de Metodología y Estrategias

Una vez definido el fenómeno de estudio, el investigador empezó a reconocer las formas metodológicas posibles para el desarrollo del trabajo investigativo, con el fin de desarrollar una congruencia entre la pregunta problema, los objetivos del proyecto y las categorías disciplinares.

De esta forma, se da cuenta de una investigación cualitativa bajo un paradigma construccionista, puesto que su orientación guía y permite conocer la manera en que los participantes, desde su contexto, narran el significado de su realidad, además, se toma como método el estudio de caso ya que permite evaluar a profundidad la experiencia y construcciones creadas por el sujeto a investigar. Debido a esto, se toma como participante un hombre mayor de 18 años, a quien se accedió de manera intencional y con criterios de inclusión específicos, para ser partícipe de esta investigación.

Por tal razón, se generaron estrategias de recolección de información tales como la observación que comprende un diario de campo y la entrevista semiestructurada las cuales se llevarán a cabo en diferentes encuentros.

Fase 3: Contacto y Aplicación

Al contactarse con el participante, se conversa sobre la finalidad de la investigación mencionando que esta hace parte de un ejercicio académico, en el cual no está obligado a participar y en dado caso que no quiera continuar el participante puede abandonar sin problema la investigación, presentándole un consentimiento informado, el cual fue explicado y aclarado tras una lectura preliminar por parte del participante, para su posterior firma.

En el primer encuentro se realizó la observación en donde el investigador pudo observar al participante en un evento proporcionado por el juego Pokémon GO en donde el participante pudo encontrarse en un entorno natural. Para dar cuenta de lo observado el investigador hizo uso de un diario de campo.

Para el segundo encuentro, se lleva a cabo una entrevista semiestructurada, en donde se buscó mediante unas preguntas base postuladas por el investigador que el participante diera respuesta a las diferentes categorías base adjuntas al presente ejercicio investigativo.

Fase 4: Construcción de Resultados y Discusión

Una vez que se realizaron los encuentros con los participantes: la observación y la entrevista, se construyó el diario de campo, la transcripción de la entrevista y con su respectivo análisis de la información. De esta forma, se organizaron las narrativas recogidas dentro de la matriz de categorización, teniendo en cuenta las diferentes unidades de análisis planteadas, igualmente se debe de mencionar que tras la codificación se dio cuenta del surgimiento de categorías emergentes que contribuyeron para la comprensión del fenómeno.

Posteriormente se realizó la interpretación de los resultados, así como el proceso de discusión de estos, los cuales fueron contruidos en relación a los referentes teóricos y los hallazgos encontrados dentro de la presente investigación, para finalmente dar una respuesta a la pregunta problema planteada; y para cerrar se plantearon las respectivas conclusiones, aportes y limitaciones que genero el proceso investigativo.

Fase 5: Retroalimentación de Resultados

Los resultados obtenidos fueron compartidos con el participante, mediante una conversación de manera presencial. Durante este encuentro se comentaron las reflexiones generadas tras los encuentros realizados, así como de los diferentes análisis que se construyeron dentro de los resultados y conclusiones.

Consideraciones Éticas

Para este apartado, se tiene en cuenta la resolución 8430 de 1993 propuesta por el ministerio de salud de Colombia, el cual clasifica los aspectos éticos de las investigaciones con los seres humanos según los riesgos y efectos físicos, psicológicos y sociales que estas pueden generar.

Teniendo en cuenta lo anterior, según el artículo 11, la presente investigación esta categorizada como investigación de “riesgo mínimo”, debido a que esta no busca impactar en los aspectos físicos, sociales, psicológicos o conductuales del sujeto investigado o de algún miembro del grupo Poke-Parche, debido a que los procedimientos llevados a cabo se enfocaron en recolectar información directa del participante mediante el desarrollo de escenarios observacionales en un entorno natural y conversacionales reflexivos, con la finalidad de poder brindar unos resultados acorde a las apreciaciones dadas por el participante.

Adicionalmente, durante la investigación se hizo uso de los principios de beneficencia y no-maleficencia, responsabilidad, autonomía, confidencialidad, veracidad, Justicia y solidaridad postulados en el código Deontológico y Bioético de la ley 1090 del 2006, con la finalidad de velar por el bienestar del individuo.

El principio de responsabilidad se pudo ver reflejado al momento en que el investigador mediante sus prácticas busca asegurar que su actuar sea ejecutado de manera correcta, asumiendo su rol profesional y las posibles consecuencias que se puedan presentar durante el ejercicio investigativo (Congreso de la República, 2006).

De igual forma, se dio el manejo del principio de confidencialidad al hacer un adecuado uso de la información proporcionada por el participante, ya que es protegida por el consentimiento informado y el secreto profesional del psicólogo, aclarando que esta es protegida a menos que en algún momento presente un riesgo o daño evidente para el participante u otras personas. Teniendo en cuenta el consentimiento informado también se hizo uso del principio de autonomía y libertad, ya que, durante la exposición de este documento se le realiza una respectiva exposición sobre el trabajo investigativo y su finalidad, aclarándole las dudas surgidas (Meo, 2010), para posteriormente permitirle decidir si deseaba ser o no del proceso investigativo, así como la libertad de elección para decidir retirarse de este si en algún momento lo veía conveniente.

De manera similar, se buscó trabajar por el bienestar de la persona, evitando cualquier tipo de daño hacia este o la población en general y buscando un equilibrio entre los posibles beneficios y daños que se pudieran presentar durante el proceso investigativo tanto para el participante como para el psicólogo investigador, cumpliendo de esta manera con los principios beneficencia y no-maleficencia (Congreso de la República, 2006).

Para finalizar con los principios bioéticos manejados durante la investigación, se da cuenta que en el transcurso del ejercicio investigativo se llevó a cabo por parte del investigador el respeto hacia la otra persona, ya que se priorizaron cada uno de los escenarios pertinentes para el participante, evidenciando del principio de justicia y solidaridad (Escobar y Aristizábal, 2011).

Teniendo en cuenta el artículo 29 de la ley 1090 de 2006, todo tipo de grabación efectuada durante la investigación que sea en audio o video se realiza bajo el previo consentimiento del participante, buscando establecer la protección de la identidad de este, teniendo en cuenta que, si esta información debe ser conservada durante un tiempo determinado, según el artículo 30, será responsabilidad del investigador mantener la confidencialidad estos datos. Igualmente se aclara que, si en algún momento el participante llega a fallecer durante el tiempo en el que se conserva su información, el investigador debe conservar en secreto profesional esta información, según el artículo 50.

De igual forma, es importante tener en cuenta la ley 1266 de 2008 del *Habeas Data*, en donde se asegura que tras la autorización del participante se mantendrán custodiados los datos de manera privada y segura, en donde solo el investigador tiene acceso a esta información. Los datos brindados no serán utilizados como algún tipo de documentó legal o de diagnóstico psicológico, así como no serán entregados a terceros.

Es importante aclarar que en la presente investigación no se hizo uso de ningún tipo de sustancia peligrosa que pudiese impactar o poner en riesgo la salud e integridad del participante, el investigador o el medio ambiente.

Se aclara que la presente investigación no presenta algún conflicto de interés económico, ya que, no se presentó ningún tipo de remuneración económica por parte de la universidad o el investigador hacia el participante. También, se menciona que no se evidencia ningún tipo de conflicto de manera intelectual, ya que esta investigación se realiza con la finalidad de obtener la graduación del investigador; de la misma manera no se presentó ningún tipo de conflicto de pertenencia, debido a que la Universidad Santo Tomás tiene el completo acceso a esta investigación, así como a sus respectivos resultados, pero sin desconocer que el investigador es el principal autor de esta, en cuanto a los posibles conflictos por los derechos de autor dentro de la investigación no se utilizó ninguna patente bien sea intelectual o industrial que se relacione con la temática o las actividades a abordar; igualmente es relevante mencionar que durante el proceso no se realizó participación alguna por parte de menor de edad. Y para finalizar, se aclara que el participante de la investigación no tiene relación de consanguinidad alguna con el investigador, dando cuenta de la inexistencia de un posible conflicto de interés familiar.

Para las técnicas de recolección de información que se aplicaron en la investigación, tanto la entrevista como la observación, fueron instrumentos validados y utilizados previamente en varias investigaciones psicológicas, además dentro de las investigaciones cualitativas estas son métodos necesarios para una adecuada aplicación (Martínez, 2004). También es importante mencionar que el investigador a lo largo de su proceso universitario cursó varios espacios académicos que le contribuyeron a la hora de aplicar y entender los diferentes procedimientos y estrategias para el desarrollo de una adecuada investigación, con sus respectivas bases éticas.

Por otra parte, Moliner y St-vicent (2014) proponen que durante los ejercicios investigativos pueden surgir dilemas éticos por parte del investigador en relación con los participantes, teniendo en cuenta lo anteriormente planteado, se considera que no existió algún dilema ético durante el proceso, ya que en esta investigación se tuvieron presente los principios Deontológicos y Bioéticos mencionados anteriormente, además esta se realizó cumpliendo las normativas estipuladas para este tipo de ejercicios en el área de salud en Colombia, esto se evidenció en el uso de documentos legales tales como los enuncia el artículo 15 de la resolución 8430 de 1993, como por ejemplo lo es el consentimiento informado, que permitió al investigador

informar y aclarar el sentido de la investigación y la participación en esta a la persona, así como el mantener la confidencialidad en la identidad e información de este, por parte del psicólogo investigador, teniendo en cuenta que durante el proceso se llevó a cabo el uso de una grabación de voz, así como su respectiva transcripción para tener registro de la entrevista realizada. Se recuerda que se presentó impreso el consentimiento informado y se explicó este antes de la realización de los encuentros, para la debida firma del participante.

Desde la presente investigación se buscó comprender como un videojuego puede permear la construcción identitaria y los vínculos de una persona que es integrante de un grupo que se creó con la finalidad de reunir personas que juegan a Pokémon GO. Por tal razón, es conveniente abordar la pertinencia e impacto que se espera con la presente investigación, donde se busca poder aportar una forma diferente para mirar los videojuegos desde la psicología, tanto como con los efectos que estos pueden generar en la vida de las personas, como él de una visión desde los fenómenos de la construcción identitaria y los vínculos, principalmente en la población adulta.

También, es importante recalcar que dentro del ejercicio investigativo por parte del investigador están la responsabilidad ética al devolver los resultados y hallazgos encontrados tras la culminación de la investigación, ya que esto es un derecho al que tienen acceso el participante, así como una forma en la que el psicólogo puede retribuir y agradecer su participación dentro del proyecto (Ledón y Agramonte, 2005). El realizar la devolución de los resultados permitirá generar una transformación e impacto social en el participante puesto que se le brindará las diferentes compresiones construidas durante el ejercicio investigativo. La devolución de resultados se realizará una vez haya finalizado la investigación, esto se desarrollará, en un encuentro presencial entre el investigador y el participante.

Además, cabe recalcar que esta esta investigación nunca tuvo la finalidad de ser un proceso de intervención, aunque se aclara que no se estaba exento de que durante los espacios de la observación y la entrevista se presentaran algún tipo de movilizaciones emocionales por parte del participante, sin embargo, el hecho de que el investigador cursaba decimo semestre de psicología, le permitía tener las habilidades para brindar un primer auxilio psicológico. Aunque no se presentó alguna situación de dificultad, se tenía establecida la ruta de emergencia, en caso de ser requerida, mediante una posible remisión al Servicio de Atención Psicológica (SAP).

Resultados

Para iniciar este capítulo, es importante mencionar que para los encuentros realizados con el participante se realizó una planeación semiestructurada, ya que, se habían establecido unos ejes flexibles que estuvieron presentes durante las sesiones realizadas, los cuales permitieron que emergieran particularidades tanto en el desarrollo de la ejercicio de observación, como en los relatos del participante desarrollados durante la entrevista semiestructurada, permitiendo así indagar sobre los diferentes ejes planeados, partiendo desde la idea en donde es el sujeto participe de la investigación quien posee el conocimiento, basado desde su propia experiencia.

Al llevar a cabo el proceso de recolección de información, se hizo uso de los instrumentos de grabaciones de audio y diarios de campo los que permitieron comprender la realidad del participante en una perspectiva global. La información recolectada permitió que el investigador pudiese desarrollar el proceso del análisis de la información, por lo que fue necesario en primer lugar realizar la transcripción de la grabación del encuentro (Anexo 3), para el cual se entablaron unos códigos con la finalidad de organizar los datos y proteger la identidad del participante. Los códigos fueron asignados teniendo en cuenta la persona a la que pertenece el fragmento, donde E fue la abreviación para el investigador, para el participante se hizo uso de la letra P y con la letra I(#) se referencia el turno que el participante tuvo cada vez que intervino dentro de la entrevista.

Debido a lo anterior, se elaboró de manera manual la codificación de la información, con la finalidad de clasificar los discursos que nutren cada una de las categorías y subcategorías propuestas dentro del presente trabajo investigativo, así como de la respectiva categoría emergente. (Tabla 6). Todo esto se consignó en una matriz de categorización (Anexo 4), en donde se encuentran los fragmentos explícitos de las narrativas del participante dentro da cada una de las categorías y subcategorías planteadas, así como de aquella categoría emergente.

Tabla 6

Categorías y Subcategorías

Categorías de Análisis	Subcategorías
Vínculos (V)	Amistad (A)
	Habilidades Sociales (HA)

Construcción Identitaria (CI)	Identidad de grupo (IG)
	Identidad Individual (II)
Videojuegos (VJ)	Juegos de Estrategia (JE)
	Juegos de Cooperación (JC)
Salud y Bienestar (SB)	

Nota. Representación de las categorías y subcategorías con sus respectivas convenciones. Elaboración propia.

La tabla 6 ilustra la forma en que se organizan las categorías y subcategorías, además de las diferentes convenciones asignadas a cada una de estas. Como se muestra las categorías definidas para la presente investigación son: 1) Vínculos (V) de la cual se desglosan las subcategorías amistad (A) y habilidades sociales (HS); 2) Construcción identitaria (CI) de la que se desprenden las subcategorías identidad de grupo (IG) e identidad individual (II); 3) Videojuegos (VJ) que cuenta con las subcategorías juego de estrategia (JE), juego de cooperación (JC) y de igual forma da cuenta de la categoría emergente salud y bienestar (SB).

El uso de las convenciones asignadas permitieron al investigador organizar la información de tal forme que les permite a los lectores evidenciar como fueron codificados los relatos con sus respectivas categorías y subcategorías. Así, por ejemplo, un fragmento del relato que ha sido mencionado por el participante en el turno 18 y hace parte de la categoría de vínculos, específicamente en la subcategoría de habilidades sociales tendría el código P-I18-VHA.

Vínculos

Para el abordaje de la categoría de vínculos se entienden que son una conexión que se desarrolla entre una persona con otras, con algún objeto o consigo misma, lo que permite que al crear algún tipo vinculo se puedan generar intercambios de experiencias cogniciones y comportamientos entre las personas (Hernández, 2008).

Amistad

Esta subcategoría, se tiene en cuenta como una manera en la cual una persona de forma voluntaria genera una relación afectiva en donde prevalece el deseo de proximidad con el otro, gracias al placer que se obtiene con el tiempo compartido (Fernández, 2012). Teniendo en cuenta

lo anterior, en las narrativas de la persona se evidencian diferentes aspectos que permiten constatar esto:

“A veces con una interacción en hacer raids o un compartir, pues este compartir, enfocado al juego también, pero también enfocado como a una socialización, ya más personal, si, ósea, primero el juego y después como un compartir, hablar, distraerse un rato” (P-II3-VA)

Antes de continuar, es importante exponer el significado de las “raids”, término expuesto por el participante en su relato, que da cuenta como eje relacional importante dentro de las interacciones sociales mediadas por el juego. Las raids, llamadas en español incursiones, son una función del juego Pokémon GO, en donde el objetivo es reunir a los entrenadores con la finalidad de poder derrotar a un pokémon que se ha apoderado durante un rango de tiempo de un gimnasio, el desarrollar esta tarea les permite a los entrenadores que hicieron parte del reto tener recompensas como capturar al pokémon que vencieron y obtener objetos especiales. Así mismo, es importante resaltar que las incursiones tienen varios niveles de dificultad, lo que implica que dependiendo la dificultad será necesaria la participación y ayuda de más entrenadores. Para poder identificar el nivel del pokémon que aparecerá en la incursión, se tiene en cuenta el color del huevo (rosado, amarillo, negro, morado con blanco o rojo) que aparece en la parte superior del gimnasio minutos antes del inicio de la incursión.

Ahora bien, retomando lo mencionado previamente, se pudo evidenciar como mediante los relatos del sujeto, un videojuego como Pokémon GO que no se limita únicamente a ser jugado mediante el uso de un dispositivo electrónico estando desde la comodidad de la casa si no que invita también a las personas a jugar fuera de estas, para tener mayor provecho de las modalidades que brinda el juego, permite el desarrollo de interacciones entre las personas que lo juegan y de esta forma posibilitar socializaciones que pueden ir más allá del juego, brindado espacios para el compartir de distintas actividades, que no se limitan únicamente al intercambio de actividades relacionadas al videojuego si no a tener la oportunidad de brindar compañía e intercambios de experiencias.

“a veces armamos partidos de fútbol y distintas actividades, también hemos jugado baloncesto, hemos compartido digamos ehm, actividades como ir al cine, diferentes actividades” (P-I7-VA)

De igual forma se revela que al ser un grupo creado con el fin de encontrar personas que compartan el gusto por el videojuego, y que de esta forma puedan ir cumpliendo diferentes objetivos dentro de Pokémon GO, se han entablado vínculos que no se desempeñan únicamente en el rol de entrenadores que les brinda el videojuego, si no a ir más allá, como el querer compartir espacios que implican gustos particulares para cada persona, remarcando esto en las diferentes actividades que permiten una cohesión entre la persona y los demás miembros del grupo, esto evidenciado en diferentes actividades como el jugar fútbol, ir al cine, compartir onces, etc.

También es importante recalcar que las amistades se ven mediadas por factores determinantes como los son la edad de las personas, puesto que, una amistad no puede mantenerse únicamente por un gusto colectivo hacia algo, en este caso Pokémon GO, ya que, como menciona el participante, es importante conocer a las personas en aspectos como su profesión, lo que da cuenta que las personas de este grupo ya son mayores de edad que a su vez están terminando una carrera profesional o ya la han culminado, permitiendo desarrollarse profesionalmente y de esta forma poder compartir sus experiencias dentro del grupo, aportando desde sus conocimientos o vivencias a los diferentes integrantes del “Poke-Parche”

“Aparte de que uno conoce varias personas y en que se desempeñan, pues uno ha tomado ciertos consejos que esas personas le pueden a uno aportar a nivel de vida” (P-I14-VA)

“pues prácticamente todos los del grupo tienen alguna profesión o que están haciendo una profesión, están en el transcurso de ser profesionales” (P-I23-VA)

Por todo lo anterior dentro de la subcategoría de amistad, para la persona investigada, se evidencia que para un buen desarrollo dentro del grupo “Poke-Parche” resulta importante no solo el gusto compartido por jugar Pokémon GO, sino también el establecimiento de los diferentes espacios que permiten la compañía entre sus miembros y el conocer sobre la vida de los otros (como afición, edad, profesión) lo que al ir generando cohesión y afecto entre sus miembros invita a la creación y mantenimiento de espacios para el compartir tiempo entre ellos.

Habilidades Sociales

Esta subcategoría para Caballo en 2005 es interpretada como un conjunto de conductas que permiten al individuo a desarrollarse en un contexto interpersonal o individual, que le

permite expresar sentimientos, deseos, actitudes, derechos u opiniones de un modo acorde a la situación.

Entender las habilidades sociales desde las dinámicas descritas por el participante, permite comprender una correlación con la subcategoría anterior, ya que como menciona la persona, para una adecuada relación amistosa, afectiva, es necesario comprender al otro, entender las maneras de integración que no sobrepasen los límites que puedan incomodar o no a los otros miembros del grupo. Esto puede evidenciarse en los siguientes relatos:

“es como más entablar una amistad, más que un juego, ya que digamos los entrenadores Pokémon que están en el “Poke-parche” (P-II6-VHA)

“es como, integrarse una amistad, pero también saber hasta qué límite puede llegar” (P-I22-VHA)

Además, es importante reconocer que cada persona es diferente, lo que da cuenta que para una adecuada cohesión entre los miembros del grupo “Poke-parche” se deben de hacer presentes varios tipos de habilidades sociales, teniendo en cuenta esto, dentro de los relatos del participante se evidencio como hacen parte de su desarrollo las habilidades sociales básicas como las describe Esteves et al. en 2020, como el escuchar al otro, el iniciar y mantener una conversación, agradecer, etc.:

“aparte de que socializar con personas es bastante bueno” (P-II0-VHA)

“por eso también la idea de abrir este grupo, para poder interactuar con más personas” (P-III-VHA)

Así como las habilidades sociales complejas tales como el poder expresar sus pensamientos y emociones, así como el poder comprender el de las otras personas, tener empatía, la capacidad de reconocer un error y disculparse, etc. (Esteves et al., 2020):

“en el grupo pues hay distintas convivencias y uno sabe cómo tratar a cada persona” (P-II9-VHA)

“También hay que digamos que colocarse la mano en el corazón y mirar que esas personas realmente necesitan ayuda hay personas, como le digo que son muy solidarias, puede ser digamos económicamente ayuda a las personas, o también por medio de consejos” (P-I21-VHA)

De igual forma es importante resaltar que él no desarrollar ciertas habilidades sociales puede verse como algo negativo para la persona investigada y el grupo, ya que se reconoce que no solo por el hecho de jugar a pokémon GO se puede ser miembro del “Poke-Parche”, puesto que dentro de los diferentes espacios para el intercambio e integración de quienes lo juegan se realizan evaluaciones con el fin de determinar si una persona es aceptada o no, midiendo así la calidad de las habilidades sociales de los candidatos o futuros miembros para el grupo “Poke-Parche”:

“A veces en el grupo se hace un filtro en el cual uno analiza la persona y mira qué pasos puede tener o qué repercusiones puede tener frente al grupo en cuestión de que, si esa persona mete vicio o tiene malas mañas, etcétera” (P-II2-VHA)

Como se pudo evidenciar, la subcategoría de habilidades sociales dentro de la investigación toma relevancia al visibilizar cómo el hecho de que una persona juegue Pokémon GO no es garantía de poder ser miembro del grupo “Poke-Parche”, ya que, es importante en un primer momento reconocer en una persona que aún no es integrante del grupo como esta puede contribuir negativamente o positivamente dentro del grupo, y posteriormente ver si sus formas de ser y expresarse pueden o no afectar las dinámicas ya establecidas.

Lo que da cuenta que para establecer y mantener un vínculo no necesariamente es importante que las personas coincidan o compartan un gusto particular, en este caso el jugar a Pokémon GO, si no en lograr establecer una conexión que permita un desarrollo personal e intrapersonal entre las personas, lo que a su vez se entrelaza en la manera en que cada persona es capaz de expresarse y comprender la particularidad de otro sujeto, permitiendo así la creación de una relación afectiva entre las personas, que se mantiene mediante las diferentes experiencias que se van generando a lo largo del tiempo.

Construcción Identitaria

A la hora de abordar la presente categoría se tuvo en cuenta la identidad como un conjunto de cualidades mediante las cuales cada persona se define a sí misma teniendo en cuenta las diferentes experiencias vividas, lo que da cuenta que cada sujeto puede estar en una constante construcción y deconstrucción de sí mismo, evidenciando que la identidad no es un ente estático, si no que está en constante transformación (Larraín, 2001).

Identidad Grupal

Esta subcategoría se refiere a los significados distintivos con las que los individuos se definen a sí mismos en función de diferentes características compartidas dentro un grupo, una categoría social, una cultura, que están mediados por las constantes interacciones e integraciones sociales compartidas (López y Rodríguez, 2014). De esta manera, se puede ver como en los relatos del participante se logran identificar como dentro del “Poke-Parche” las personas mediadas por los diferentes intercambios experienciales se reconocen así mismas y de esta forma narran aspectos que los distinguen, en el grupo y frente a otros

“muchas personas en el grupo se identifican por que dan muy buenos consejos” (P-I23-CIIG)

Teniendo en cuenta que el videojuego, permite ahondar en diferentes dinámicas tales como combatir incursiones, generar intercambios de objetos o pokemones, enfrentar reclutas y lideres del Team GO Rocket, los cuales son entrenadores creados por los desarrolladores del juego que se caracterizan por llevar pokemones con un aura negativa lo que los hace más difíciles de derrotar, es importante reconocer las formas en que estas dinámicas le permite a los miembros del grupo convivir entre ellos puesto que como se mencionó anteriormente no es únicamente el compartir espacios del juego si no el saber intercambiar pensamientos, ideas o gustos particulares entre personas:

“por ejemplo, hay personas que son roqueras, montadoras, que son también personas serias, o personas que son aisladas pero que también aportan al grupo en cuestión de, cómo de consejos, como de ayudas, al igual este es un grupo que mantiene un lazo de amistad, pero también un lazo de colaboración” (P-II9-CIIG)

Dentro de las características de la identidad grupal se tiene la pertenencia frente al grupo, por eso el poder ser sus integrantes habitantes del mismo sector residencial les permite tener mayores intercambios relaciones en el día a día encontrando diferentes situaciones cotidianas que no se ven mediadas solo por el jugar a Pokémon GO:

“Son gente que vive en el mismo barrio, y que usted digamos salga temprano pues usted lo puede encontrarse en la calle o aportando una ayuda, o, hacer distintas actividades” (P-II6-CIIG)

Así mismo dentro de esta subcategoría se rescata el cómo se analiza a las personas que pueden o no ser parte del grupo, puesto que, en busca de no generar repercusiones con los miembros de quienes lo integran se realiza una evaluación de la forma de ser y actuar de quienes desean ser parte del “Poke-Parche”; esto se puede ver en cohesión con las relaciones sociales, desarrolladas anteriormente:

“A veces en el grupo se hace un filtro en el cual uno analiza la persona y mira qué pasos puede tener o qué repercusiones puede tener frente al grupo en cuestión de que, si esa persona mete vicio o tiene malas mañas, etcétera” (P-II2-CIIG)

El abordar esta subcategoría dentro de la presente investigación permite ilustrar la forma en que, aunque una persona tenga una determinada edad, pensamientos e ideas o aficiones diferentes, a las demás personas, al llegar a ser miembros de un grupo, pueden crear y compartir diferentes espacios que poco a poco los une como grupo, desarrollando una pertinencia frente a su grupo, con sus miembros y con el barrio donde viven, juegan y fraternizan.

Identidad Individual

Esta subcategoría se entiende como una construcción subjetiva de continuidad temporal, mediada por las diferentes autopercepciones y las heteropercepciones de la persona, en sus diversas interacciones con su entorno y su contexto (Iñiguez, 2001).

De esta manera, se demuestra que el participante pueda narrarse frente a su forma de actuar a lo largos de los años, así de ilustrar como esta forma de actuar le es reconocida dentro del grupo, desarrollando un rol dentro de este, y así desarrollar ciertas funciones que permiten evidenciar una correspondencia con esa manera de actuar y autoperibirse:

“Yo siempre he sido así tal como soy, muy sociable” (P-III-CIII)

“Soy una persona muy sociable, activa, soy colaborador en todos los sentidos, ehm, soy una persona activa” (P-I25-CIII)

También, se reconoce que para dar cuenta de la identidad individual las interacciones de la persona con su contexto y entorno son fundamentales puesto que esto permite construir o mantener la subjetividad de lo que se es o se puede ser, por eso, en la persona se manifiesta un cambio en su manera de pensar y tratar a las otras personas que lo rodean:

“Si mi forma de pensar ha cambiado, en la cuestión de que, no siempre interactúa con una persona, eso quiere decir que uno le pueda aportar esa amistad, ya que hay personas buenas, como malas no” (P-112-CIII)

Pero también está el caso en donde sin importar las interacciones entre la persona y su entorno la percepción de quien se es puede no cambiar y mantener en el tiempo:

“Siempre sigo siendo igual, ósea independientemente de que comparto un juego con demás personas, mi carácter social siempre ha sido igual, ósea la personalidad no debería cambiar un juego” (P-124-CIII)

El abordaje de la identidad individual dentro del proyecto investigativo, permite conocer la autopercepción que tiene el participante sobre su forma de ser, pensar y actuar, lo cual para lograr construir estas percepciones ha necesitado de varias experiencias a lo largo de su vida, dando cuenta de una concepción de sí mismo ya establecida que no ha cambiado en gran medida al empezar a compartir experiencias con los integrantes del grupo, pero aun así, en poca medida sus vivencias en varios espacios compartidos le ha permitido reconocer en sí mismo algunos cambios en su forma de pensar frente a las relaciones amistosas que se pueden configurar con otras personas.

Cada una de las experiencias que vive una persona ya sean positivas o negativas le permiten generar diversas construcciones y deconstrucciones sobre su identidad, lo que da cuenta de la relevancia que puede tener el contexto en donde cada persona interactúa y se desarrolla, por lo que en este caso un individuo que decide ser parte de un grupo en donde se comparten diversas vivencias y afinidades, como Pokémon, el jugar a Pokémon GO, el deporte, la música, entre otras, puede lograr generar cambios en los significados y subjetividades que antes no hacían parte de sí mismo, las cuales se ven marcadas por las diferentes experiencias que tiene dentro de su nuevo contexto.

Videojuegos

Esta categoría surge con la necesidad de comprender como un videojuego que brinda un contexto específico le permite a quien lo juega experimentar y conectar con su entorno y otras personas. Por lo tanto, es importante reconocer el significado que se tiene sobre lo que es un videojuego, para lo cual Gil y Vida en 2007 mencionan que este es programa informático

diseñado para el entretenimiento de las personas, el cual puede ser jugado mediante varios dispositivos electrónicos, tales como teléfonos móviles, videoconsolas, y ordenadores.

Juegos de Estrategia

Esta subcategoría se comprende desde la manera en que se le lleva al jugador a planificar, a establecer y decidir en qué momento y como desarrollar alguna estrategia para lograr algún objetivo dentro del juego (Garrido, 2013). Es por esto que dentro de las narrativas de la persona investigada se rescata como en Pokémon GO no solamente para poder cumplir varios objetivos se necesita de más jugadores, si no del conocimiento que cada persona tiene sobre los recursos que el juego le brinda para el desarrollo del personaje, así como del conocimiento sobre cada pokémon que le permite reconocer debilidades y utilidades a la hora de hacer uso de este.

“Mirar que pokémon le puede servir, en qué pokemones no invertir polvos (...) entonces cómo enfocarse a no malgastar el tiempo en cosas que no sirven” (P-I9-VJJE)

Retomando lo mencionado anteriormente por el participante, los polvos estelares hacen referencia a un aspecto relevante dentro del juego, ya que es uno de los recursos que permite subir los niveles a un pokémon, así como añadirle ataques para que este sea más fuerte y tenga mayor variedad a la hora de combatir en las incursiones.

Juegos de Cooperación

Dentro de las reglas de Pokémon GO está el interactuar con otros jugadores para logra objetivos, lo cual da cuenta de la importancia de la cooperación que debe de coexistir entre los diferentes entrenadores, es por esto que para Lim y Reeves 2007 el jugar de manera cooperativa es compartir y colaborar entre jugadores por un mismo fin.

Lo que da cuenta que “Poke-Parche” no es únicamente un grupo de personas que se ven entrelazadas por su gusto a Pokémon, sino también por la necesidad de mejorar dentro del juego y poder cumplir los diferentes objetivos grupales que este videojuego ofrece, permitiendo la creación de espacios para la integración e interacción de sus miembros:

“Las actividades de “Poke-parche” Ehm de Pokémon GO, se desarrollan los días miércoles” (P-I13-VJJC)

Además, se muestra como la participación del sujeto no se limita únicamente a la interacción con los miembros del grupo, sino también como a partir de sus conocimientos y

avances en el desarrollo de su personaje en el videojuego poder enseñar a otros jugadores a tener un mejor desempeño dentro de este y prosperar sanamente el desarrollo del juego:

“Guiar a las personas en cómo tener una mejor, un mejor desempeño en el juego, de cómo no estresarse, de cómo poder digamos vivir sanamente en la mente, de cómo no estresarse a nivel de juego” (P-I9-VJJC)

Como se pudo evidenciar, las particularidades que brinda el videojuego Pokémon GO posibilita que quienes lo jueguen puedan generar diferentes interacciones no solo con otros jugadores si no con el medio que los rodea, permitiendo así que si se desea avanzar y mejorar dentro del juego sus jugadores puedan conocer no solo parques, calles, ciudades si no también personas que pueden llegar a convertirse en algo más que un conocido mediado por el videojuego. Teniendo en cuenta esto, tiene sentido que las personas quieran establecer grupos en donde quieran colaborar para lograr mejorar su personaje, es por esto que el grupo “Poke-Parche”, toma importancia para esta investigación, ya que aunque fue creado para desarrollar interacciones alrededor del juego, sus miembros han contribuido en la creación y mantenimiento de diferentes espacios que al final no terminan mermados únicamente por el videojuego, sino también por la creación de lazos afectivos que brinda compañía, afecto, comprensión, etc. entre quienes integran este grupo.

Salud y Bienestar

Esta categoría surgió de manera emergente al identificar mediante los relatos del participante como el videojuego logro generar en las aportaciones a su estado físico, mental y social.

De esta manera se retoma el concepto de salud brindado por Barbosa y Urrea en el 2018, donde exponen que la concepción de bienestar se da de manera subjetiva dependiendo de etapa en la que se encuentra una persona, ya que, para lograr un óptimo desarrollo físico, mental y social es una tarea personal, conociéndose a sí mismo identificando que hábitos personales, sociales, alimenticios contribuyen para una buena salud.

Por eso que Pokémon GO al ser un juego que busca implementar el salir a las calles, caminar e interactuar de diversas maneras tanto con otras personas como con el ambiente permite generar estos cambios que muchos videojuegos no hacen:

“Tanto en la parte física como mental, pues en la parte física, como es un juego en el que tiene que si o si salir; eh, pues he mejorado el estado físico, no, y pues también mental porque pues la cuestión de que uno hace ejercicio, pues también mejora la parte mental” (P-II0-SB)

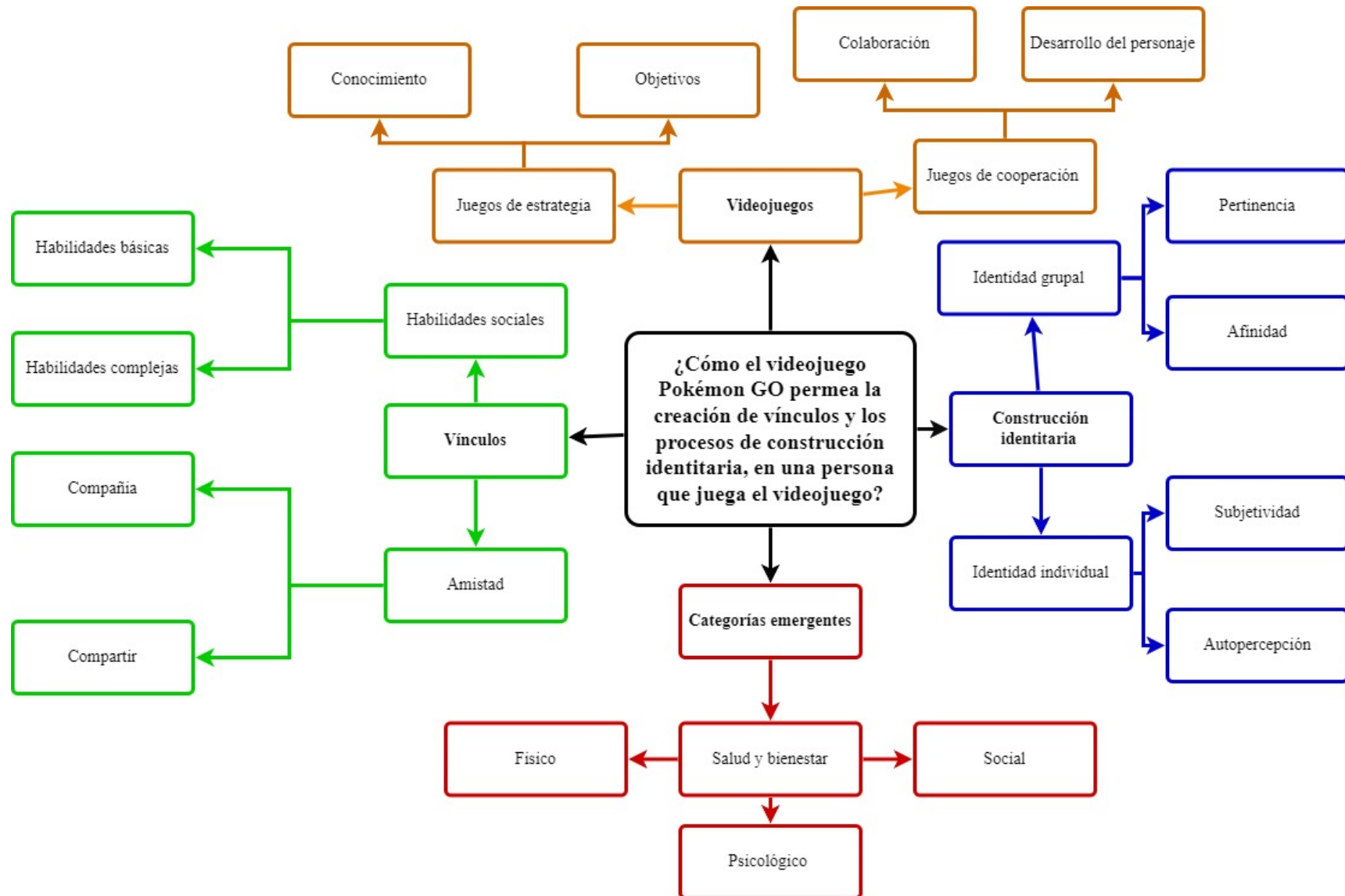
De igual forma, se resalta como Pokémon GO incentiva a generar espacios para la integración y conocimiento de otras personas, de esta forma se pueden establecer relaciones sociales donde el compartir con el otro de manera física y presencial termina siendo importante dentro para seguir disfrutando de este videojuego.

“pues es un juego que es bastante chévere pues jugar, por la cuestión de interactuar con las personas” (P-III-SB)

“pues no he tenido la oportunidad de jugar otros juegos donde pueda compartir con más personas” (P-II5-SB)

Figura 1

Mapa mental



Nota. Mapa mental de las categorías y subcategorías planteadas y emergentes en relación a la pregunta problema. Elaboración propia

Para finalizar, cabe resaltar que Pokémon GO no solo es un videojuego que le permite vivir a la persona tener el rol de entrenador pokémon, si no el de poder vivir diferentes experiencias, como el explorar varias zonas de un barrio, de una ciudad, así como también el poder relacionarse con diferentes personas que se puedan conocer mientras se juega al videojuego y como lo es en este caso el poder crear una pequeña comunidad, un grupo de personas que aparte de compartir espacios para jugarlo, han logrado establecer conexiones en donde existe el respeto al otro, la camaradería y la cooperación entre sus integrantes.

Así que, desde las narrativas e ideas compartidas por el participante, se entiende que el videojuego Pokémon GO gracias a sus dinámicas ha contribuido en su vida no solo en la creación y participación de un grupo, sino también en su autopercepción y bienestar físico, social y psicológico.

Discusión de Resultados

Para el desarrollo de este apartado se plantea un proceso de dialogo, articulación e interpretación entre los referentes teóricos, los resultados expuestos anteriormente y los diferentes marcos de referencia e instrumentos usados en la presente investigación, donde se buscó dar respuesta a la pregunta ¿Cómo el videojuego Pokémon GO permea la creación de vínculos y los procesos de construcción identitaria, en una persona que juega el videojuego?

Por tal razón, es importante comprender como un videojuego como Pokémon GO puede contribuir o no al establecimiento, fortalecimiento o mantenimiento de los vínculos que una persona puede tener. De esta forma resulta interesante entender como un videojuego le brinda a quienes lo juegan muchas posibilidades para experimentar diferentes sensaciones, emociones, pensamientos y experiencias y en este caso Pokémon GO mediante la posibilidad de adentrarse en entornos físicos, permite establecer contacto presencial con otras personas que igualmente jueguen, para de esta forma poder colaborar mutuamente en varios aspectos del juego así como para solucionar diferentes objetivos que plantea el juego (Pokemon.com, 2019).

En este orden de ideas, el entender el vínculo como una forma de unir o establecer una conexión entre una persona con los demás, consigo misma o con objetos, y que una vez entablada esa unión le permita a la persona poder vivenciar diferentes intercambios de experiencias, cogniciones y comportamientos (Hernández, 2008) posibilita abordar como el crear un grupo con personas que comparten el gusto por el videojuego posibilita no solo el poder lograr superar

objetivos grupales dentro del juego sino que además le permitió a las personas que hacen parte de este grupo crear una comunidad con un horario establecido para poder compartir diferentes experiencias mientras se juega.

Al fomentarse estos espacios para las interacciones entre los miembros del grupo se da cuenta como menciona Burutxaga, et al. (2018), que estos se pueden ir conociendo entre sí, logrando fomentar socializaciones, intercambios sobre sus pensamientos, creencias e intereses comunes contribuyendo a la construcción de vínculos entre quienes hacen parte del grupo. De esta forma se pudo evidenciar como el participante reconoció que a medida que se comparten espacios surgen conversaciones donde pueden conocer al otro, ya sea desde su forma de pensar hasta sobre sus aficiones, lo cual promueve que se entablen actividades que potencian el vínculo entre ellos y el grupo.

Teniendo en cuenta las diferentes herramientas que posibilita el videojuego Pokémon GO para generar espacios de intercambios y diferentes tipos de comunicaciones entre quienes lo juegan, como el hacer grupos para combatir incursiones, intercambiar objetos, pokémones, hasta el poder combatir entre entrenadores, permite que debido al tiempo que comparten los miembros del grupo nazca un deseo en el compartir con el otro, lo que contribuye a que cada persona sea capaz de reconocer que acciones, valores, creencias pueden estar presentes dentro de la relación sin afectar a los demás, para de esta forma ir desarrollando, construyendo o fortaleciendo los vínculos a lo largo del tiempo (Baquero, et al., 2017). Por lo que es relevante interpretar que Pokémon GO no es solo un pasatiempo que al genera diversión al jugarlo, sino también una herramienta que le permite a las personas conocer a otros, crear amistades que les aportan a su desarrollo y crecimiento personal, ya sea desde sus conocimientos o sus experiencias.

De igual forma, se rescata como para el poder crear y mantener un vínculo se debe de poder entender al otro, respetarlo y comprender sus necesidades, sin dejar de lado el bienestar propio (Sennett, 2003), ya que como se pudo evidenciar dentro de los relatos del participante esto es fundamental dentro de la construcción y mantenimientos de vínculos, así como de la creación de amistades, puesto que aunque puedan existir varias personas que jueguen en la misma zona donde se creó el grupo y donde se mantienen sus participantes, el cuidar quienes pueden o no ser partícipe de esto termina siendo un punto clave dentro de la estabilidad de las relaciones del grupo. Anclando esto último, el poder crear y desarrollar vínculos sanos permite que cada persona pueda generar entornos de seguridad y de desarrollo emocional (Burutxaga, et al., 2018)

lo que se puede ver evidenciado dentro del grupo Poke-Parche, al sus miembros incentivar y crear actividades que fomenten compartir más allá del videojuego, así como del control que se tiene sobre las personas que pueden o no ser integrantes del grupo.

Es importante ver tal y como lo mencionan Aranda y Jordi (2013) en su libro “Aprovecha el tiempo y juega: Algunas claves para entender los videojuegos” un videojuego dentro de sus límites y su buen manejo puede generar múltiples beneficios en la vida de las personas, desde el desarrollar o mejorar la habilidad de tomar decisiones hasta el desarrollo de herramientas y habilidades de socialización, por tal razón es importante rescatar como el videojuego Pokémon GO potencia la creación de vínculos entre las personas que lo juegan y no termina siendo un vínculo virtual momentáneo que se limite al intercambio de conocimiento sobre un juego sin profundizar más allá en el intercambio social (Jenkins, et al., 2017)

En cuanto a la construcción identitaria se reconoce desde Larraín (2001) como la capacidad que tiene cada persona de definirse así misma con base a sus experiencias vividas, dando cuenta que la identidad se encuentra en constante transformación, por esto se pudo ver como el participante reconoce que a lo largo de su vida ha logrado ser una persona social, que le ha gustado conocer e interactuar con las personas que pasan por su vida, ejemplificando desde sus narrativas su subjetividad frente a sus cualidades, pero que al poder adentrarse al grupo Poke-Parche ha podido entender que existen varias formas para tratar a los demás, desde la comprensión y el respeto, lo cual antes no tenía previsto, pero que tras las diferentes experiencias con los integrantes del grupo ha logrado aplicar esto en su vida y en sus relaciones con los demás.

En consecuencia de que como el grupo Poke-Parche le ha aportado nuevas comprensiones a la persona investigada, es relevante resaltar las diferentes formas en que al sus miembros reunirse a jugar a Pokémon GO han logrado construir una unidad grupal en donde prevalece un sentido de pertenencia frente sus integrantes y lo que es el Poke-Parche , dando cuenta de esa identidad grupal que desde De la Torre y Tejada (2007) se define como singularidades específicas que permiten la representación y expresión de un colectivo social, mediada por las constantes interacciones e integraciones sociales.

Adicionalmente, las diferentes experiencias vividas por cada uno de los integrantes permite identificar que al crearse espacios para múltiples actividades del grupo se puedan compartir las construcciones que cada uno tiene sobre sí mismo y la vida, como lo evidencio el participante al comentar que cada persona tiene sus particularidades y desde estas le brinda

compañía, colaboración y consejos de vida, teniendo en cuenta las diferentes experiencias y contextos de estos como por ejemplo sus rangos de edades, gustos y carreras profesionales. De esta forma el ver la identidad de cada persona permeada por los diferentes contextos y experiencias vividas que se tienen resalta la concepción de la identidad como un rasgo que se crea y construye de manera dinámica bajo múltiples situaciones o circunstancias (Tovar y Sánchez, 2017).

Ahora bien, en contraste a otras investigaciones consultadas como la de Allen (2020) que encontró que los videojuegos aportan aspectos positivos en la vida psicológica de la persona y aspectos negativos en la vida social de esta, por las limitaciones establecidas dentro las interacciones sociales, la presente investigación encontró que dentro de las particularidades del videojuego Pokémon GO, esto no es del todo real, puesto que las dinámicas de este juego posibilita las interacciones sociales, así como diferentes aspectos de bienestar físico y psicológico positivos en la personas que lo juegan y en este caso integran el grupo Poke-Parche, lo que resalta una de las características principales para la construcción identitaria y es cada una de esas experiencias sociales e interaccionales que tienen las personas y que le aportan en sus concepciones para la construcción y deconstrucción de su identidad (Paramo, 2008).

También es importante traer a colación que, así como lo planteó Aranda y Sánchez (2013), un videojuego puede aportar en los rasgos identitarios de las personas ya que los puede retar, los invita a tomar decisiones y actuar de determinada manera para lograr sus objetivos y estos aplicarlo en su día a día, en el caso de la presente investigación es posible agregar que el videojuego Pokémon GO dentro sus características también le aporta al jugador en sus rasgos identitarios al brindar experiencias sociales que le permiten adoptar en su identidad cambiar, fortalecer o crear nuevos rasgos identificables en la vida de las personas.

Teniendo en cuenta de la categoría emergente de bienestar y salud dentro de la investigación resulta importante ver como Pokémon GO, permite abarcar posibilidades en conductas saludables y de bienestar en las personas, puesto que permite a las personas salir de sus casas, caminar, trotar o correr diferentes espacios de donde se viva mientras se juega y comparte con otras personas. Por eso el reconocer que lo videojuegos pueden ser una herramienta que incentive a un estilo de vida activo, y conductas saludables permitirá que más personas de manera responsable deseen hacer usos de estos para incluir en varios aspectos de sus vidas (Beltrán y Valencia, 2011).

En cuanto a los videojuegos como una forma de ver sus implicaciones sociales y culturales en la vida de quienes los juegan y quienes no (Newman, 2004), es importante reconocer como se evidencio en varias investigaciones y en esta, que es posible estudiarlos más allá de la trivialidad entre los aspectos negativos y positivos que dan en la vida de las personas, puesto que positivamente se puede aportar en aspectos como por ejemplo en la educación, la sociabilidad, la toma de decisiones y en el bienestar psicológico, social y físico, entre otros; en cambio al reconocer solo los posibles efectos negativos como la adicción, de violencia, de aislamiento social entre otros se puede caer en el error de no entender los videojuegos como un fenómeno que permea la vida de las personas en todos sus contextos y edades y que con un buen control y desarrollo le puede aportar mucho a las personas y la sociedad.

Además, es importante mencionar que dentro del presente trabajo investigativo hizo falta el abordar como las diferentes dinámicas del juego pueden afectar a otro jugadores que tal vez no conocen o tienen la oportunidad de hacer parte de un grupo, puesto que puede que no consigan avanzar en diferentes objetivos u obtener varios logres que de manera grupal se realizan; también como las dinámicas de seguridad que se pueden manejar en los contextos en donde se juegue, puesto que se reconoce que no siempre dentro de las ciudades y varios lugares es posible jugar con el teléfono celular puesto que no se está exento a que algo malo pueda pasar. Y, por último, el cómo se manejan las relaciones dentro de las redes sociales como Facebook, WhatsApp, Messenger, puesto que eso puede posibilitar diferentes dinámicas dentro de la construcción y mantenimiento de los vínculos entablados.

Por lo tratado dentro del actual apartado de la discusión, el abordar en esta investigación la forma en que un videojuego puede permear los vínculos y construcción identitaria de una persona resulto interesante al ver la interconexión que tienen cada una de estas categorías, puesto que como se evidencio gracias a las particularidades que brinda Pokémon GO, se pueden crear comunidades o pequeños grupos dentro de una ciudad donde existen espacios para la interacción e integración social presencial lo que facilita el surgimiento de diferentes vínculos entre las personas que lo integran así como la construcción y reconstrucción en diferentes cualidades o rasgos identitarias que las personas identifican en sí mismas y que crean alrededor de las dinamias del grupo creado, en este caso en torno al Poke-Parche.

Conclusiones

Teniendo en cuenta los objetivos planteados y el desarrollo de la presente investigación, a continuación, se expondrán las conclusiones a las que se llegaron:

- ✓ Entender como un videojuego mediante sus dinámicas puede ayudar a establecer vínculos, permitió comprender que al ser seres sociales podemos hacer uso de varias herramientas que nos brindan los avances tecnológicos para la construcción y mantenimiento de estos, ya que no es solo usar las nuevas formas de comunicación para establecer vínculos atreves de la virtualidad si no el poder reconocer que el compartir un gusto especifico hacia algo en este caso un videojuego como Pokémon GO abre la puerta para generar espacios presenciales de integración e interacción.
- ✓ El crear pequeños grupos con un puede generar que en las personas se establezcan nuevas dinámicas en su vida, como se vio en este caso el poder conocer nuevas personas, otras formas de pensar y concebir la vida, lo que puede resultar en algo positivo para las personas puesto que el poder contar con una persona para realizar diferentes actividades que disfrutan
- ✓ La construcción identitaria y los vínculos pueden verse como aspectos que se interconectan y que se desenvuelven en la vida de las personas, ya que pueden perjudicar o aportar beneficios a cada ser humano, debido a la forman en se pueden concebir estas categorías, porque, así como se puede encontrar contextos donde las personas no le aportan nada a nuestras experiencias e intercambios relaciones, existe la posibilidad de conocer sujetos que le puedan aportar desde sus conocimientos y experiencias algo a la vida de los demás.
- ✓ Es importante reflexionar en cómo se conciben los videojuegos y los usos que se le dan a estos, ya que esto permitirá abordar este fenómeno social desde distintas perspectivas en donde como psicólogos e investigadores podremos aportar múltiples nociones en la forma en que se pueden desenvolver estos en la vida de las personas.

- ✓ La identidad de las personas tal y como se vio está en constante transformación y esta mediada por los diferentes contextos y circunstancias que le rodean a las personas, puesto que como se pudo evidenciar dentro de los relatos del participante, la identidad no es la misma una vez se es partícipe de un grupo, se pueden aprender y formar nuevas cualidades, así como transformar y fortalecer cualidades concebidas a lo largo de la vida.
- ✓ Se concluye que no existe una única forma de mantener y crear un vínculo, puesto que esto depende más del contexto y forma de ser de cada una de las personas, ya que se pueden compartir gustos frente al deporte, la música, los videojuegos, el arte, entre otros, pero si no es capaz de reconocer al otro, respetarlo, haber desarrollado unas adecuadas habilidades sociales, el vínculo puede verse afectado o simplemente no establecerse.
- ✓ La forma en que cada persona se auto percibe es fundamental a la hora de relacionarse con los demás, puesto que esto permite el dar a conocerse y ser identificado de una forma ya sea positiva o negativa ante los demás, así como el poder reconocer en que se puede aportar o no en la vida de los demás.
- ✓ Aunque la investigación fuese realizada con una persona mayor de edad, se concluye que la metodología desarrollada puede adaptarse a cualquier etapa del ciclo vital en donde se encuentren personas que juegan a Pokémon GO, puesto que el poder reconocer y narrar la propia experiencia permite que se dé cuenta de la forma en como este videojuego puede o no aportar en la vida de las personas que hacen uso este.
- ✓ Igualmente, es importante el pensar una investigación en donde se pueda abordar a más personas del grupo o una persona de varios grupos contruidos en relación al videojuego con la finalidad de reconocer los efectos o nociones contruidas en la individualidad de cada persona o al interior de diferentes grupos, puesto que se pueden tener en cuenta diferentes contextos socioeconómicos, relacionales y experienciales, que puedan brindar nociones distintas a las recogidas dentro del presente trabajo.
- ✓ Los videojuegos mediante los múltiples géneros y categorías que ofrecen pueden impactar en la vida de las personas, ya que estos pueden retarlos, aportarles

conocimiento, hacerlos tomar decisiones, generar diversión o estrés, pero todo depende de quienes los jueguen saber aplicar de manera positiva las diferentes habilidades adquiridas en su propia vida.

Aportes, Limitaciones y Sugerencias

Teniendo en cuenta los resultados logrados y la discusión y las conclusiones planteadas se reconocerán los aportes, limitaciones y sugerencias que en el presente trabajo investigativo se encontraron.

Aportes

- ✓ Como aportes para la disciplina, para futuras investigaciones el presente trabajo investigativo permite crear nuevas versiones contextuales, relacionales y discursivas acerca del uso de la tecnología y los videojuegos, en cuanto a las repercusiones e impactos que pueden generar en la vida de las personas, ya que, como se evidencio estos pueden ser positivos al poder usarlos de una manera adecuada.
- ✓ Aunque hoy en día exista la posibilidad de generar vínculos virtuales mediante las redes sociales o plataformas creadas con este fin, el poder articular la tecnología para posibilitar que las personas establezcan vínculos personales permiten que se generen percepciones de bienestar al poder interactuar con el otro.
- ✓ El poder reconocer como varios aspectos psicológicos pueden interconectarse entre sí y con diferentes fenómenos que abordan la vida de las personas permite que el abordarlos sea una tarea que permita generar conocimiento y nuevas concepciones sobre la realidad de las personas.
- ✓ Por último, el poder visibilizar como un videojuego que posibilita el establecer espacios donde se pueden construir diferentes experiencias, e intercambios relacionales y de conocimiento puede permear aspectos importantes de la vida de las personas, en este caso la construcción identitaria y el establecimiento de vínculos
- ✓ Para la línea de investigación de la facultad: “Psicología, contextos cotidianos y transformaciones sociales” el aporte que la investigación brinda es el poder reconocer e indagar como los fenómenos que habitualmente no se investigan tanto

y que rodean la realidad de las personas permean la vida de estas, lo cual puede incentivar a abordar y generar nuevas concepciones que le aporten a la academia.

- ✓ En cuanto a los aportes que el trabajo de grado le dejó al instigador, se reconoce que este ejercicio permitió fortalecer lo aprendido durante los diferentes espacios académicos cursados, así como poder llevar esto a contextos específicos genera en mí que se desarrollen ejercicios autorreflexivos frente a mi responsabilidad y rol como investigador y futuro psicólogo.
- ✓ Además, permitió reconocer las limitaciones que se pueden tener al llevar un ejercicio como estos y el poder reconocer la manera en que se pueden encontrar soluciones para solventarlas de la mejor manera.
- ✓ También, he de destacar que el poder conocer las experiencias de la persona investigada me ha permitido reconocer la importancia que tiene la individualidad de cada persona, puesto que esto hace que cada ser humano sea diferente y único.

Limitaciones

- ✓ Dentro las limitaciones encontradas, se rescata el abordar la investigación con una sola persona, aunque es un método válido, se hace importante el reconocer el vínculo y la construcción identitaria bajo las narraciones de más personas para no quedarse con un único punto de vista.
- ✓ Adicionalmente, se consideró como una limitación, el encontrar pocas fuentes investigativas que articularan los videojuegos, en especial con la particularidad que brinda Pokémon GO, con los fenómenos psicológicos abordados dentro de la investigación.
- ✓ Para finalizar, el encontrar personas que deseen participar en ocasiones se torna complicado, puesto que aunque se da cuenta de un consentimiento informado y explicación sobre el ejercicio investigativo algunas personas creen que puede ser algo asociado a una intervención, así como el que los puedan ver de una forma extraña al tener determinada edad y dedicar tiempo a jugar un videojuego que por los prejuicios que se pueden tornar al otras personas asociar que es para sujetos menores de edad o que tiene mucho tiempo libre en sus días.

Sugerencias

- ✓ Este trabajo investigativo invita a quienes en el futuro deseen seguir investigando o explorando sobre los videojuegos y sus formas de permear en la psicología y la vida de las personas que se permitan entender lo que son los videojuegos, reconocer las diferentes sensaciones y experiencias que pueden generar en las personas, ya sean positivas o negativas.
- ✓ Igualmente, se invita a explorar en diseños que permitan abordar más experiencias en las personas, así como el poder introducir investigaciones que permitan reconocer como fenómenos como los vínculos y la identidad pueden verse en diferentes personas o en diferentes grupos que comparten un determinado tipo de videojuego.
- ✓ Finalmente, se postula para una posible y futura investigación las preguntas problema de ¿Cómo un videojuego puede tener impacto en diferentes etapas del ciclo vital? Y ¿Cómo se construyen y establecen las dinámicas vinculares en personas que juegan videojuegos que como dinámicas solo permiten el estar conectado desde un punto fijo?

Referencias

- Afonso Ribeiro, M. (2013). Reflexiones epistemológicas para la orientación profesional en América Latina: Una propuesta desde el construccionismo social. *Revista Mexicana de Orientación Educativa*, 10(24), 02-10.
- Afonso, S., y Aguilera, Á., L. (2021). Desigualdades en el mundo de los videojuegos desde la perspectiva de los jugadores y las jugadoras. *Investigaciones Feministas*, 12(2), 677-689.
<https://doi.org/10.5209/infe.60947>
- 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>
- Alonqueo, B, P., y Rehbein, F, L., (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Ultima década*, 16(29), 11-27
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362008000200002>
- 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>
- Barr, M. (2017). Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial. *Computes & Education*, 113, 86-97.
- Beltrán, C. V. J., Valencia, P. A. y Molina, A. J. P. (2011). Los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: revisión de la investigación. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 10* (41) pp. 203-219.
<Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista41/artvideojuegos190.htm>

- Bonilla, E y Rodríguez, P. (2005). Manejo de datos cualitativos. Más allá del dilema de los métodos: La investigación en ciencias sociales. pp 243- 309. Bogotá. Colombia.
<https://laboratoriociudadut.files.wordpress.com/2018/05/mas-alladel-dilema-de-los-metodos.pdf>
- Breuer, J., Vogelgesang, J., Quandt, T., y Festl, R. (2015). Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 305–328.
<https://doi.org/10.1037/ppm0000035>
- Burutxaga, 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-yvinculo-una-propuesta-de-delimitacion-y-diferenciacion-conceptual/>
- Cabruja, T. (1998). Psicología Social Crítica y Postmodernidad. Implicaciones para las Identidades Construidas bajo la Racionalidad Moderna. *Revista Antrophos, Huellas del Conocimiento*, 177, 49-58
- 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>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *adicciones*, 26(2), 91-95.
- Castellana, M., Sánchez, X., Graner, C., y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del psicólogo*, 28(3), 196-204.

- Chetty, S. (1996). The Case Study Method for Research in Small-and Medium-Sized Firms. *International Small Business Journal*, 15(1), 73-85. <https://doi.org/10.1177/0266242696151005>
- Colegio Colombiano de Psicólogos. (2009). Ley 1090 de 2006. https://www.infopsicologica.com/documentos/2009/Deontologia_libro.pdf
- Congreso de la República. (2006). Ley 1098. Código de Infancia y Adolescencia. Recuperado de: https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- Congreso de Colombia. (2009, 05 de enero). Ley 1273 de 2009. De la protección de la información y de los datos. Diario Oficial N° 47.223. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1273_2009.html
- Congreso de la república. (2019). Ley estatutaria 1581 de 2012. Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1581_2012.html
- Coulson, M., y Ferguson, C. (2016). The Influence of Digital Games on Aggression and Violent Crime. In: Kowert R, Quandt T, editors. The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games. 1st ed. New York: Routledge; 2016. p. 54-73.
- De la Torre, S. & Tejada, J. (2007). Estilos de vida y aprendizaje universitario. *Revista Iberoamericana de Educación*, vol 44. pp 101-131. <https://rieoei.org/historico/documentos/rie44a06.pdf>
- Del Moral, M.E. (2014). Advergames & Edutainment: Fórmulas creativas para aprender jugando. En Revuelta, F., Fernández, M.R., Pedrera, M.I. & Valverde, J. (coords.). Ponencia Inaugural del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE 2013), 1-3 de octubre 2013. (pp. 13-24). Cáceres: Universidad de Extremadura.

- Del Moral, M. E., Guzmán, A. P., y Fernández, L. C. (2018). Game-Based learning: Increasing the logical-mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of Primary School Students. *NAER, Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(1), 31-39.
- Denzin, N. K., y Lincoln, Y. S. (1995). Transforming Qualitative Research Methods: Is It a Revolution? *Journal of Contemporary Ethnography*, 24(3), 349-358.
<https://doi.org/10.1177/089124195024003006>
- De Sanctis, F., Distéfano M. J., Mongelo, M. C. (2017). Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos [en línea] *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115-131. Disponible en:
<https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/6180>
- Dooley, L. M. (2002). Case Study Research and Theory Building. *Advances in Developing Human Resources*, 4(3), 335-354.
- Eisenhardt, K. M. (1989). Building Theories from Case Study Research, *Academy of Management Review*, 14 (4): 532-550.
- Fabregat, R. (2013). Realidad aumentada, videojuegos y cambio climático. *Ingeniería E Innovación*, 1(2).
<https://doi.org/10.21897/23460466.773>
- Gergen, K. (1996). Realidades y relaciones: aproximaciones a la construcción social. España: Paidós Ibérica.
<https://goo.gl/HzkJXA>
- Gleitzer, M. (1997). Identidad, Subjetividad y Sentido en las Sociedades Complejas. *Flacso*. México.

- Griffiths, M. D. (2016). Gaming addiction and internet gaming disorder. In R. Kowert & T. Quandt (Eds.), *The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games* (pp. 74–93). Routledge/Taylor & Francis Group.
- Guba, E., & Lincoln, Y. (2002). Paradigmas en competencia en la investigación cualitativa. *Por los rincones. Antología de métodos cualitativos en la investigación social*, 113-145.
- Hernández, J. F. & Cano, A. P. (2016). La transmisión de valores y responsabilidad social a partir de los videojuegos. *Sphera Publica*, 1(16), 114-131
- Hernández, A. (2008). Vínculos, Individuación y Ecología Humana. Hitos para una Psicología Clínica Compleja. Editorial Universidad Santo Tomás.
- Kuper, A. (2001). Cultura. La versión de los antropólogos. Barcelona: Paidós.
- Larraín, J. (2001). *La identidad chilena*. Santiago, Chile: Lom Ediciones.
- López, C. (2013). El videojuego como práctica discursiva contemporánea. Pokémon y la naturalización de la realidad social neoliberal. Tesis doctoral. Barcelona, Departamento de Psicología Social, Universidad Autónoma de Barcelona.
- López Raventós, C., (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura*, 8(1), 1-15.
- Marshall, C. & Rossman, G. B. (1999). *Designing Qualitative Research*. Thousand Oaks, California: Sage.
- Marín, V., Morales, M. y Reche, E. (2020). Aprendizaje con videojuegos con realidad aumentada en educación primaria. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVI (Número especial 2), 94-112.
- Molano, O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista opera*, (7), 69-84.

Monistrol, O. (2007). El trabajo de campo en investigación cualitativa (II). *Nure Investigación*. (29). pp. 1 - 4.

<http://www.nure.org/OJS/index.php/nure/article/view/350/341>

Niantic (2016). Niantic Soporte.

<https://niantic.helpshift.com/hc/es/6-pokemon-go/section/377-gyms-raids/?p=web&l=es>

Niantic (2019). Niantic Soporte.

<https://niantic.helpshift.com/hc/es/6-pokemon-go/section/42-shop/?p=web&l=es>

Newman, J. (2012). Videogames (2nd ed.). *Routledge*.

<https://doi.org/10.4324/9780203143421>

Novak, E., y Tassell, J. (2015). Using video game play to improve educationmajors' mathematical performance: An experimental study. *Computers in Human Behavior*, 53, 124-130.

Olazábal, B. R. D., y Zegarra, M. V. E. (2017). Procrastinación e intereses a los videojuegos en ingresantes a la escuela de psicología de una universidad privada. *AIAN*, 8(1), 4–14.

<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/PAIAN/article/view/545>

Page, Z. E., Barrington, S., Edwards, J., y Barnett, L. M. (2017) Do active video games benefit the motor skill development of non-typically developing children and adolescents: A systematic review, *Journal of Science and Medicine in Sport*, Volume 20, Issue 12, 2017, Pages 1087-1100, ISSN 1440-2440.

<https://doi.org/10.1016/j.jsams.2017.05.001>.

Paiva, V. (2008). A psicologia redescobrirá a sexualidade? *Psicologia em Estudo*, 13(4), 641-651.

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>

Pereira Henríquez, F., & Alonzo Zúñiga, T. (2017). Towards a conceptualization of videogames as electronic multimodal discourses. *Anagramas Rumbos Y Sentidos De La Comunicación*, 15(30), 51-64.

<https://doi.org/10.22395/angr.v15n30a2>

Piekarski, W. y Thomas, B. (2002). ARQuake: the outdoor augmented reality gaming system.

Commun. ACM 45, 1 (January 2002), 36–38.

<https://doi.org/10.1145/502269.502291>

Pokémon Go.com, (2019). *Niantic support*. Niantic, Inc.

<https://support.pokemongo.nianticlabs.com/hc/es>

Powers, K, L., Brooks, P, J., y Aldrich, N, J. (2013). Effects of video-game play on information processing: A meta-analytic investigation. *Psychon Bull Rev* 20, 1055–1079 (2013).

<https://doi.org/10.3758/s13423-013-0418-z>

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>

Sánchez, J., Saenz, M., & Garrido, J. M. (2010). Usability of a multimodal video game to

improve navigation skills for blind children. *ACM Transactions on Accessible Computing*

(TACCESS), 3(2), 1-29.

<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1857920.1857924>

Schwartz, S. (2007). The Structure of Identity Consolidation: Multiple Correlated Constructs or One Superordinate Construct? *Identity Journal: An international journal of theory and research*, 7(1), 27 - 49.

<https://www.tandfonline.com/doi/ref/10.1080/15283480701319583?scroll=top>

Sennett, R. (2003). *El respeto*. Barcelona. Anagrama.

<http://polsocytrabiigg.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/152/2019/03/Sennett-Richard-El-respeto.pdf>

Stake, R.E. (1994). Case studies. En N.K. Denzin y Y.S. Lincoln (Dirs.). *Handbook of qualitative research* (pags. 236-247). London: Sage.

Strauss, A. y Corbin, J. (2002). codificación axial. Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría undamentada. (pp., 133 - 156). Localidad (Antioquia, Colombia): Editorial Universidad de Antioquia

Tilley Bilbao, C. D. (2015). Antropología e identidad. Reflexiones interdisciplinarias sobre los procesos de construcción identitaria en el siglo XXI.

Tobar, H. (2013). AR Learning Videogame For Kids With ADHD Symptoms. 118.

10.13140/2.1.1515.3444.

Toledo, M. I. (2012). Sobre la construcción identitaria. *Atenea (Concepción)*, (506), 43-56.

<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-04622012000200004>

Toro, A. & Paz, C. (2005). *Construcción de identidad en mujeres adultas que ejercen la prostitución vinculada a un programa de ayuda estatal*.

<http://hdl.handle.net/10554/8019>.

- Tovar, P. y Sánchez, P. (2017). Construcción y reconstrucción narrativa de la identidad y el fortalecimiento de la resiliencia en personas egresadas del sistema (Tesis de pregrado). Universidad Santo Tomás. Bogotá, Colombia. Unidad de Investigación y Posgrado (2005). *Proyecto de investigación institucional PROIN*. Universidad Santo Tomás. Bogotá, Colombia.
- <http://www.ustamed.edu.co/images/documentos/institucional/08%20proyecto%20investigativo%20proin.pdf>
- Urra, E, et al. (2013). El análisis del discurso como perspectiva metodológica para investigadores de salud. *Enfermería universitaria*, 10(2), 50-57.
- <http://www.scielo.org.mx/pdf/eu/v10n2/v10n2a4.pdf>
- Universidad Santo Tomás. (2010). Líneas de investigación. Psicología, contextos cotidianos y transformaciones sociales
- Vasilachis, I., et al (2006). La investigación cualitativa. Barcelona, España
- Villalustre, L., y Del Moral, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, (27), 13-31.
- White, M., Epston, D (1993). Medios narrativos para fines terapéuticos. *Revista de Trabajo Social*, 4(1), 129- 131.
- <https://es.scribd.com/doc/157105104/60206495-Medios-Narrativos-Para-Fines-Terapeuticos-White-Epston>

Anexos**1. Consentimiento Informado*****CONSENTIMIENTO INFORMADO***

Ciudad y fecha: _____

Edad: _____

Contacto en caso de emergencia: _____ Numero celular: _____

Yo _____ he sido informado por el psicólogo en formación de la Universidad Santo Tomás _____, acerca de la investigación titulada “Procesos de creación de vínculos y de construcción identitaria permeadas por el videojuego Pokémon GO”, la cual tiene como objetivo identificar la forma en la cual un videojuego como Pokémon GO permea la construcción identitaria y los procesos vinculares en una persona

que juega a Pokémon GO, en el cual de manera voluntaria acepto participar, siendo la duración de la misma de 2 sesiones que tendrán una duración aproximada entre 30 a 45 minutos, una individual en donde se realizará una entrevista la cual será grabada. La otra será dentro de un evento del juego en donde se hará un registro de observación de las dinámicas que se desarrollen.

Así mismo, me han dicho que conforme al artículo 15 de la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud, se mantendrá confidencialidad frente a la información que proporcione; sin embargo, estoy informado que los resultados de este estudio serán utilizados con fines académicos y podrán ser publicados a través de medios de divulgación de interés científico, guardando la confidencialidad mencionada con anterioridad. Así mismo, se da cuenta que conforme la ley 1581 de 2012, puedo conocer, actualizar y rectificar la información recogida dentro del proceso investigativo, igualmente se me informa que los resultados obtenidos se me retroalimentaran alrededor de 30 días, vía correo electrónico o personalmente si así lo requiere.

Teniendo en cuenta el artículo 11 de la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud este trabajo investigativo esta categorizado como una investigación sin riesgo, lo que refiere a que no se realizara ninguna intervención intencionada a factores biológicos, fisiológicos, psicológico o sociales al participar de la investigación. Así, manifiesto que he sido informado por el psicólogo en formación que la investigación no tendrá fines terapéuticos sino indagatorios. De todas formas, en caso de emergencia, se me brinda la línea telefónica del SAP (Servicio de Atención Psicológica) de la Universidad Santo Tomás 5878797 extensión: 1941 -1942, celular: 3103864208 y el correo electrónico: *psicologiasap@usantotomas.edu.co*.

Autorizo efectuar la grabación de audio en el total de las sesiones, con propósitos únicamente académicos e investigativos los cuales una vez finalice la investigación, serán archivados para dar soporte a los resultados. Hago constar que el presente documento da cuenta de lo acordado en esta relación profesional, y que ha sido leído y comprendido por mí en su totalidad, otorgando mi consentimiento de manera libre y voluntaria al ser mis dudas respondidas de manera satisfactoria, sabiendo que no recibiré ningún obsequio o remuneración económica por mi participación en la investigación y conociendo los riesgos y beneficios de la misma.

Se da cuenta que _____ es testigo de la información suministrada en el presente consentimiento y actúa como garante de la transparencia del proceso investigativo, firmando libremente el presente documento.

Comprendo que es mi derecho decidir no participar en la investigación y que no habrá ninguna consecuencia desfavorable para mí o para mi familia. Por otro lado, entiendo que si decido participar en la investigación puedo retirarme en el momento que así lo disponga, otorgo **SI** _____ **NO** _____ en forma libre mi consentimiento a el psicólogo en formación _____ identificado con cedula de ciudadanía No. _____, con número celular: _____ y correo electrónico: _____ asesorado por el director _____ identificado con cedula de ciudadanía No. _____, y número de celular _____ para mi participación en esta investigación.

Se me hace entrega de una copia física del consentimiento informado SI _____ NO _____

Firma del participante

No. de identificación

Testigo

No. de identificación

Firma del investigador:

Nombre del investigador:

C.C.

Contacto:

2. Diario de Campo

Fecha:	06 – 06 – 2021	Hora:	11:00 AM – 3:00 PM
Nombre del observador			
Objetivos de la actividad	• Recolectar información acerca de la construcción identitaria de la persona mediada por el juego. • Recolectar información sobre la forma en que se ven los vínculos de la persona con los demás miembros del grupo.		
Descripciones Generales (desarrollo del encuentro, estados anímicos, dinámicas de relaciones significativas, relatos relevantes)			
El encuentro se llevó a cabo en el parque Ciudad Montes, en el cual se reunieron varios miembros del grupo Poke-Parche, tanto hombres como mujeres, en donde se pudo ver que algunas personas asistieron con sus hijos o hijas, debido a que se llevó a cabo el evento del día de la comunidad, del pokémon Gible, el cual se desarrollaría desde las 11:00 am hasta las 5:00 pm, el cual podría salir con mayor probabilidad en su versión variocolor y solo durante esas horas al ser evolucionado a su forma final llamada Garchomp podría adquirir un ataque especial. Tras iniciar el evento los miembros del grupo iniciaron a caminar a lo largo del parque con la finalidad de tener mayores probabilidades de conseguir el pokémon con buenas estadísticas y en su versión variocolor. Durante el trayecto se pudo ver como en varias ocasiones se entablaban conversaciones en mini grupos, acerca del juego, del clima, del cómo ha estado el otro, del que hacer después del evento, a qué lugar ir a comer y realizar cambios, etc. Además, pude observar como para varias personas que estaban en el parque les llamaba la atención que un grupo de personas estuvieran caminando de un lado al otro con sus celulares como foco de atención, en ocasiones gritando y corriendo de un punto a otro punto porque se tenía información de un pokémon con buenas estadísticas. En un momento del recorrido, dos jóvenes aproximadamente de unos 15-16 años se acercaron a uno de los miembros del grupo y les preguntaron que, si jugaban Pokémon GO y si tenían alguna comunidad, a lo que esta persona les respondió que sí y que, si vivían por el sector y			

querían ser partícipes del grupo, para colaborar en futuros eventos o demás tenían que hablar con Rafael, para a el poder hacerlos miembros de este y agregarlos al WhatsApp del grupo. Posteriormente, Rafael, los presento ante los miembros del grupo que estaban en el lugar tanto con el nombre del personaje y el equipo que tienen en el juego, como con el nombre de los jóvenes.

Durante varios momentos pude observar que varios de los integrantes del grupo se sentían cómodos entre sí, compartían bebidas, refrigerios hasta baterías portátiles, mostrando como el espacio que estaban compartiendo les permitía un tiempo de escape fuera de la realidad cotidiana.

Al llegar las 2:30 de la tarde varias personas del grupo empezaron a despedirse y retirarse del parque, pues como pude notar ya tenían varios pokemones tanto variocolor como de buenas estadísticas, los que se quedaron, decidieron ir a un asadero a solo 2 cuadras del parque para poder ir a almorzar y hacer cambios de los diferentes pokemones conseguidos.

Conclusiones (relacionadas con el o los objetivos del encuentro)

En relación con el primer objetivo se da cuenta como el hecho de que la persona del estudio pertenezca al grupo Poke-Parche y ser una persona con un rol importante dentro de este le da una identidad no solo grupal si no le permite reconocer su papel dentro de este grupo, dando cuenta de lo relevante que es el contexto y las relaciones con el otro dentro del proceso de construir su identidad. También se pudo evidenciar como la persona se narra ante los demás en varios aspectos de su vida, permitiendo entender que el juego y los espacios que comparten hacen parte del desarrollo de la persona pero que no es lo único que lo define.

En cuanto al segundo objetivo se pudo ver que se hacía evidente dentro de cada una de las relaciones que estaban entabladas y que se fueron estableciendo. De igual manera se resalta el hecho de como durante el trayecto se mantuvieron varias interacciones de apoyo, escucha, camaradería, y de espacios para expresar aspectos de la vida de la persona no relacionados netamente con el juego.

3. Transcripción de la Entrevista

Lugar de encuentro: Parque Carabelas**Fecha de encuentro:** 9 de junio 2021**Participantes:** - Investigador: E

- Participante: P
- Intervención: I#

Relato:

E: Eh, buenas tardes, será que me podría hacer el favor, y me regala su nombre

P(I1): _____

E: Don _____ qué pena, que edad tiene

P(I2): __ años

E: Don _____ me podría decir a que se dedica usted

P(I3): Estudio derecho, actualmente desempleado

E: Será que me podría regalar por favor su estrato socioeconómico

P(I4): Mi estrato socioeconómico es 3

E: Me podría decir el barrio en el cual vive

P(I5): Carabelas

E: Okey, Bueno don _____, así como le explique con anterioridad, pues, esto, esta entrevista que estamos haciendo es para una investigación para mi grado en... Psicología, entonces, teniendo en cuenta eso, pues me gustaría empezar las preguntas... bueno, haciendo énfasis en... ¿Cómo es la interacción que usted tiene con los miembros del grupo, eh... bueno, ¿cómo es la interacción con los miembros del grupo?

P(I6): Pues enfocado al juego, el énfasis, o la amistad que tenemos ya dentro del grupo, pues, de amigos, de puro amigos, pues compartimos ya no solo un juego si no distintas actividades

E: Teniendo en cuenta esas distintas actividades, ¿me podría indicar algunas de ellas?

P(I7): Como ir a montar en cicla, a veces armamos partidos de fútbol y distintas actividades, también hemos jugado baloncesto, hemos compartido digamos ehm, actividades como ir al cine, diferentes actividades, hasta compartir onces

E: Okey, y teniendo en cuenta eso ¿sabría cuántos miembros están en el grupo?

P(I8): Uy aproximadamente, haciendo un cálculo aproximado como unos 30 o más integrantes del grupo

E: ¿Y dentro de ese grupo más o menos usted qué rol cumpliría?

P(I9): Soy administrador

En la cuestión de guiar a las personas en cómo tener una mejor, un mejor desempeño en el juego, de cómo no estresarse, de cómo poder digamos vivir sanamente en la mente, de cómo no estresarse a nivel de juego, es como dejarlo algo más fácil sin necesidad de ver el lado complicado del juego. Ejemplo, mirar que Pokémon le puede servir, en qué pokemones no invertir polvos, cual es la parte más difícil del juego entonces cómo enfocarse a no malgastar el tiempo en cosas que no sirven

E: Y teniendo en cuenta, todos esos cambios que usted me dice y los roles que usted cumple, ¿usted cree que ha percibido cambios en su forma de ser una vez ingresado al juego he ingresado al grupo

P(I10): Uy claro, tanto en la parte física como mental, pues en la parte física, como es un juego en el que tiene que si o si salir, eh, pues he mejorado el estado físico, no, y pues también mental porque pues la cuestión de que uno hace ejercicio, pues también mejora la parte mental, aparte de que socializar con personas es bastante bueno

E: Mmm entiendo, teniendo en cuenta esos cambios que usted percibe, me podría decir cómo era usted antes de entrar al grupo “Poke-parche”

P(I11): Pues yo no, pues no vea que yo siempre he sido así tal como soy, muy sociable, por eso también la idea de abrir este grupo, para poder interactuar con más personas

E: ¿Y teniendo en cuenta eso, eh, no solo en lo social si no en su forma de pensar ha cambiado algo? teniendo en cuenta la socialización que tiene a diario con las personas del grupo o...

P(I12): Si mi forma de pensar ha cambiado, en la cuestión de que, no siempre interactúa con una persona, eso quiere decir que uno le pueda aportar esa amistad, ya que hay personas buenas,

como malas no. A veces en el grupo se hace un filtro en el cual uno analiza la persona y mira qué pasos puede tener o qué repercusiones puede tener frente al grupo en cuestión de que, si esa persona mete vicio o tiene malas mañas, etcétera

E: Okey, teniendo en cuenta esos filtros de selección, ¿usted me podría decir digamos también esos espacios donde se encuentran o se desarrollan esas actividades, como terminan siendo o como son en sí?

P(I13): Eh pues en las actividades de “Poke-parche” Ehm de Pokémon GO, se desarrollan los días miércoles. A veces con una interacción en hacer raids o un compartir, pues este compartir, enfocado al juego también, pero también enfocado como a una socialización, ya más personal, si, ósea, primero el juego y después como un compartir, hablar, distraerse un rato.

E: Okey, y teniendo en cuenta esas diferentes interacciones, en esos diferentes espacios, ¿usted ha podido evidenciar en usted cambios que la personas le aporten en su vida?

P(I14): Uy claro, aparte de que uno conoce varias personas y en que se desempeñan, pues uno ha tomado ciertos consejos que esas personas le pueden a uno aportar a nivel de vida

E: Okey entiendo, bueno, me gustaría saber ahora un poco ¿que si existe digamos algún elemento relacionado a Pokémon GO que de pronto los diferencie de otros grupos?

P(I15): Pues no, la verdad pues solo manejo grupo Pokémon GO, pues es un juego que es bastante chévere pues jugar, por la cuestión de interactuar con las personas, muy pocos juegos eh, pues no he tenido la oportunidad de jugar otros juegos donde pueda compartir con más personas, la verdad no sabría enfocarme en ese punto

E: Okey, teniendo en cuenta el grupo “Poke-parche” ¿qué diferencia cree usted como administrador del grupo frente a otros grupos que puedan estar en la ciudad o en el mismo mundo?

P(I16): Mmm bueno no sé, es como más entablar una amistad, más que un juego, ya que digamos los entrenadores Pokémon que están en el “Poke-parche” son gente que vive en el mismo barrio, y que usted digamos salga temprano pues usted lo puede encontrarse en la calle o aportando una ayuda, o, hacer distintas actividades. Uno nunca sabe en la vida que uno pueda esperar de esa persona ya que la vida es incierta, por ejemplo, usted hoy es estudiante, mañana puede ser psicólogo uno no sabe cuándo podría tener que necesitar de la ayuda de esa persona

E: ¿Es decir que el mismo grupo ha ayudado a entablar diferentes lazos no solo con el entrenador Pokémon si no...

P(I17): Si no con el jugador profesional también

E: Y lo que es la persona

P(I18): Exacto

E: Okey, entiendo, ¿teniendo en cuenta eso, me gustaría saber también cómo es la convivencia que se vive dentro del grupo, o que usted tiene con los miembros?

P(I19): Ah no pues sí también, en el grupo pues hay distintas convivencias y uno sabe cómo tratar a cada persona, no, por ejemplo, hay personas que son roqueras, montadoras, que son también personas serias, o personas que son aisladas pero que también aportan al grupo en cuestión de, cómo de consejos, como de ayudas, al igual este es un grupo que mantiene un lazo de amistad, pero también un lazo de colaboración

E: Y en cuanto a esos lazos de amistad y colaboración, ¿me podría dar como ejemplos que de pronto lo envuelvan a usted en eso?

P(I20): Claro, por ejemplo, tenemos el caso de Jimmy y Dago que él hace poquito se le enferma la gata y pues el necesita de ayuda económica y pues este grupo le brinda la mano

E: Bonito gesto ¿No?

P(I21): Claro, si porque no todo en la vida es juego, no, en ese aspecto, también hay que digamos que colocarse la mano en el corazón y mirar que esas personas realmente necesitan ayuda

E: Teniendo en cuenta pues un poco lo que usted mencionaba frente a la convivencia de hay que saber diferenciar con cada uno y demás, ¿eso quiere decir que la relación con los miembros del grupo no es igual con todos?

P(I22): Exacto, si es como también como una persona la identifica, se identifica en su carácter, no, entonces uno tampoco puede hacer los mismos chistes que como una persona con la que usted ha convivido toda la vida, ¿sí?, es como, integrarse una amistad, pero también saber hasta qué límite puede llegar

E: Entiendo, y teniendo en cuenta eso, ¿me podría decir cómo esas características que usted mencionaba que lo identifican a uno, como que hacen parte de la personalidad, del carácter que también mencionaba en algunos?

P(I23): Claro, por ejemplo, hay personas, como le digo que son muy solidarias, puede ser digamos económicamente ayuda a las personas, o también por medio de consejos, muchas personas en el grupo se identifican por que dan muy buenos consejos, al igual como le digo, la cuestión del filtro se analiza a la persona, que sea una persona de bien. Y pues prácticamente todos los del grupo tienen alguna profesión o que están haciendo una profesión, están en el transcurso de ser profesionales

E: Okey, entiendo, para ir cerrando me gustaría saber, pues usted menciona que antes de entrar al juego era muy social y demás, pero quisiera saber ya siendo el administrador del grupo, desarrollándose con más personas, digamos fuera de las que normalmente venía desarrollándose, ¿Quería saber si el juego ha posibilitado o ha dificultado su forma de relacionarse con los demás?

P(I24): No, no, igual, siempre sigo siendo igual, ósea independientemente de que comparto un juego con demás personas, mi carácter social siempre ha sido igual, ósea la personalidad no debería cambiar un juego

E: Okey, y teniendo en cuenta esa respuesta que me acaba de dar ¿Me podría decir su personalidad, con es fuera y dentro del juego?

P(I25): Claro, soy una persona muy sociable, activa, soy colaborador en todos los sentidos, ehm, soy una persona activa. Por ejemplo, ayudó a las personas que normalmente lo necesitan, como en el caso de Jimmy, también en dar consejos, a veces dar muchos consejos en cuestiones de vida personal, no, muy normal, como una persona del común pero que realmente se abre a la gente

E: Okey, bueno listo, le agradezco mucho su participación, pues como le había mencionado esto es completamente confidencial, con fines académicos, y nada pues le agradezco mucho, y pues que siga disfrutando tanto del grupo como de el mismo juego

P(I26): Listo, muchas gracias, Felipe por la entrevista

E: Gracias, hasta luego

P(I27): Gracias

4. Matriz de Categorización

Categorías	Subcategorías	Unidad de Análisis
Vínculos (V)	Amistad (A)	“el énfasis, o la amistad que tenemos ya dentro del grupo, pues, de amigos, de puro amigos, pues compartimos ya no solo un juego si no distintas actividades” “A veces con una interacción en hacer raids o un compartir, pues este compartir, enfocado al juego también, pero también enfocado como a una socialización, ya más personal, si, ósea, primero el juego y después como un compartir, hablar, distraerse un rato” “aparte de que uno conoce varias personas y en que se desempeñan, pues uno ha tomado ciertos consejos que esas personas le pueden a uno aportar a nivel de vida” “es como más entablar una amistad, más que un juego, ya que digamos los entrenadores Pokémon que están en el “Poke-parche”
	Habilidades Sociales (HA)	“Como ir a montar en cicla, a veces armamos partidos de fútbol y distintas actividades, también hemos jugado baloncesto, hemos compartido digamos ehm, actividades como ir al cine, diferentes actividades, hasta compartir onces” “guiar a las personas” “aparte de que socializar con personas es bastante bueno” “yo siempre he sido así tal como soy, muy sociable, por eso también la idea de abrir este grupo, para poder interactuar con más personas” “es como, integrarse una amistad, pero también saber hasta qué límite puede llegar”
Construcción Identitaria (CI)	Identidad de grupo (IG)	“haciendo un cálculo aproximado como unos 30 o más integrantes del grupo” “A veces en el grupo se hace un filtro en el cual uno analiza la persona y mira qué pasos puede tener o qué repercusiones puede

		tener frente al grupo en cuestión de que, si esa persona mete vicio o tiene malas mañas, etcétera” “las actividades de “Poke-parche” Ehm de Pokémon GO, se desarrollan los días miércoles” “son gente que vive en el mismo barrio, y que usted digamos salga temprano pues usted lo puede encontrarse en la calle o aportando una ayuda, o, hacer distintas actividades” “en el grupo pues hay distintas convivencias y uno sabe cómo tratar a cada persona, no, por ejemplo, hay personas que son roqueras, montadoras, que son también personas serias, o personas que son aisladas pero que también aportan al grupo en cuestión de, cómo de consejos, como de ayudas, al igual este es un grupo que mantiene un lazo de amistad, pero también un lazo de colaboración” “pues prácticamente todos los del grupo tienen alguna profesión o que están haciendo una profesión, están en el transcurso de ser profesionales”
	Identidad Individual (II)	“Soy administrador” “guiar a las personas” “yo siempre he sido así tal como soy, muy sociable, por eso también la idea de abrir este grupo, para poder interactuar con más personas” “Si mi forma de pensar ha cambiado, en la cuestión de que, no siempre interactúa con una persona, eso quiere decir que uno le pueda aportar esa amistad, ya que hay personas buenas, como malas no.” “aparte de que uno conoce varias personas y en que se desempeñan, pues uno ha tomado ciertos consejos que esas personas le pueden a uno aportar a nivel de vida” “, si es como también como una persona la identifica, se identifica en su carácter, no” “soy una persona muy sociable, activa, soy colaborador en todos los sentidos, ehm, soy una persona activa.”

Videojuegos (VJ)	Juegos de Estrategia (JE)	“mirar que Pokémon le puede servir, en qué pokemones no invertir polvos, cual es la parte más difícil del juego entonces cómo enfocarse a no malgastar el tiempo en cosas que no sirven”
	Juegos de Cooperación (JC)	“guiar a las personas en cómo tener una mejor, un mejor desempeño en el juego, de cómo no estresarse, de cómo poder digamos vivir sanamente en la mente, de cómo no estresarse a nivel de juego” “Pues no, la verdad pues solo manejo grupo Pokémon GO, pues es un juego que es bastante chévere pues jugar, por la cuestión de interactuar con las personas”
Salud y Bienestar (SB)		“tanto en la parte física como mental, pues en la parte física, como es un juego en el que tiene que si o si salir, eh, pues he mejorado el estado físico, no, y pues también mental porque pues la cuestión de que uno hace ejercicio, pues también mejora la parte mental” “no he tenido la oportunidad de jugar otros juegos donde pueda compartir con más personas, la verdad no sabría enfocarme en ese punto” “Pues yo no, pues no vea que yo siempre he sido así tal como soy, muy sociable, por eso también la idea de abrir este grupo, para poder interactuar con más personas”