

RELATOS DE JÓVENES DE VILLAVICENCIO DE 18 A 28 AÑOS SOBRE LA
VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS DESDE LA TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN
HUMANA.



GISELT NATALY MONTOYA PULGARIN
JUAN CAMILO RAMIREZ BAQUERO
JUAN ESTEBAN TORRES DELGADO



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
VILLAVICENCIO

2026

RELATOS DE JÓVENES DE VILLAVICENCIO DE 18 A 28 AÑOS SOBRE LA
VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS DESDE LA TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN
HUMANA.

GISELT NATALY MONTOYA PULGARIN
JUAN CAMILO RAMIREZ BAQUERO
JUAN ESTEBAN TORRES DELGADO

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Psicólogos

Asesora

Mg. PAOLA ANDREA DÍAZ DUQUE
Magíster en psicología clínica y de la familia

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
FACULTAD DE PSICOLOGÍA
VILLAVICENCIO

2026

Autoridades Académicas

P. Álvaro José ARANGO RESTREPO, O. P.

Rector General

P. Adrián Mauricio GARCÍA PEÑARANDA, O. P.

Vicerrector Académico General

P. Luis Antonio ALFONSO VARGAS, O. P.

Rector Seccional Villavicencio

P. Juan Francisco CORREA HIGUERA, O. P.

Vicerrector Académico Seccional Villavicencio

Mg. Julieth Andrea SIERRA TOBÓN

Secretaria General Seccional Villavicencio

Mg. ANDREA CAROLINA CAÑÓN SIERRA

Decana de la Facultad de Psicología

Contenido

	Pág.
Resumen	9
Abstract.....	10
Problematización	11
Planteamiento del problema	11
Justificación	14
Objetivos.....	17
Objetivo General	17
Objetivos Específicos	17
Marcos de referencia.....	18
Marco epistemológico	18
Constructivismo social	18
Marco paradigmático.....	19
Pensamiento complejo de Morín	19
Marco disciplinar.....	21
Axiomas.....	22
Los relatos	23
Violencia.....	25
Interacción digital y videojuegos.....	26
Marco multidisciplinar	27
Marco legal.....	30
Ley 1480 de 2011	30
Ley 1581 del 2012	31
Ley 1090 del 2006	31
Declaración universal de los derechos humanos	31
Ley 2564 de 2026	32
Ley 2489 de 2025	32
Antecedentes.....	33

Internacionales	33
Nacionales	39
Regionales	41
Método	42
Actores	43
Estrategias	43
Entrevista semiestructurada.....	43
Genograma.....	44
Historieta	44
Procesamiento de la información.....	46
Análisis categorial	46
Procedimiento.....	47
Consideraciones éticas.....	49
Resultados.....	50
Genograma	51
Relatos dominantes	56
Nivel de contenido y relación.....	56
Comunicación digital y analógica	60
Relaciones simétricas y complementarias	64
Historieta	66
Relatos alternos	70
Nivel de contenido y relación.....	70
Comunicación digital y analógica	73
Relaciones simétricas y complementarias	75
Discusión	78
Conclusiones.....	81
Aportes.....	83
Sugerencias.....	85
Limitaciones	86
Referencias bibliográficas	87
Anexos.....	90

Lista de Tablas

Pág.

Tabla 1. Matriz de sistematización de resultados: Contenido y relación.....	56
Tabla 2. Matriz de sistematización de resultados: Comunicación digital/ analógica	60
Tabla 3. Matriz de sistematización de resultados: Relaciones simétricas y complementarias	64
Tabla 4. Matriz de sistematización de resultados, relatos alternos: Nivel de contenido y relación	70
Tabla 5. Matriz de sistematización de resultados, relatos alternos: Comunicación digital y analógica	73
Tabla 6. Matriz de sistematización de resultados, relatos alternos: Simétricas y complementarias	75

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1 Genograma P1	51
Figura 2. Genograma P2	53
Figura 3. Genograma P3	55
Figura 4. Historieta P1	67
Figura 5. Historieta P2	68
Figura 6. Historieta P3	69

Lista de Anexos

	Pág.
Anexo a. Consentimientos informados.....	90
Anexo b. Guión entrevista primer encuentro	96
Anexo c. Guion entrevista segundo encuentro.....	98
Anexo d. Matriz de sistematización de resultados	101

Resumen

Esta investigación tiene como propósito comprender las pautas de violencia presentes en la vida de la población joven consumidora de videojuegos a través de la identificación de relatos y experiencias brindadas por los actores. La falta de estudios exhaustivos sobre esta temática en el ámbito nacional y local, especialmente en el departamento del Meta, subraya la importancia de ampliar el conocimiento sobre este tema.

Es por esto por lo que, desde una metodología cualitativa, se busca abarcar este fenómeno mediante la aplicación de entrevistas semiestructuradas que permitan relatar libremente las experiencias vividas en la realidad virtual presente en los videojuegos y el alcance que pueden tener en la presentación de pautas violentas que puedan representar un riesgo para quien los consume y las personas a su alrededor.

Palabras Clave: Videojuegos, Violencia, Relatos, Experiencias, Interacción.

Abstract

The purpose of this research is to understand the patterns of violence present in the lives of young video game consumers by identifying the stories and experiences provided by the actors. The lack of comprehensive studies on this topic at the national and local levels, especially in the department of Meta, underscores the importance of expanding knowledge on this subject.

For this reason, from a qualitative approach, we seek to address this phenomenon through the use of semi-structured interviews that allow participants to freely recount their experiences in the virtual reality present in video games and the extent to which these experiences may contribute to the presentation of violent patterns that could pose a risk to those who consume them and the people around them.

Key Word Videogames, Violence, Stories, Experiences, Interaction.

Problematización

Planteamiento del problema

En los últimos años, los videojuegos han dejado de ser vistos únicamente como un pasatiempo para convertirse en un fenómeno cultural que atraviesa múltiples dimensiones de la vida social. Hoy hacen parte del lenguaje cotidiano de niños, jóvenes y adultos, desempeñando un rol significativo en la educación, la economía y las formas de interacción que surgen en entornos digitales. Teniendo en cuenta que más allá del entrenamiento, permiten desarrollar habilidades cognitivas como la toma de decisiones o la resolución de problemas, y fomentan la cooperación a través del trabajo en equipo. Incluso en el ámbito educativo se han incorporado como herramientas pedagógicas que estimulan la motivación y el aprendizaje (Núñez et al., 2020).

Su papel sigue siendo controversial, porque mientras algunas investigaciones destacan sus aportes al desarrollo cognitivo y social, otras advierten sobre los posibles riesgos por la exposición a contenidos violentos o del tiempo excesivo de juego. Estas posturas dan cuenta de la tensión entre lo lúdico y lo simbólicamente violento, especialmente en los jóvenes, para quienes los videojuegos representan no solo una forma de diversión, sino también un espacio de interacción cargado de significados emocionales y culturales (Núñez et al., 2020).

Aun así, su presencia en la vida contemporánea continúa integrándose en diferentes contextos como: educativos, clínicos y sociales, mostrando su capacidad para adaptarse a distintos propósitos y entornos. Su expansión ha transformado la manera en que las personas se comunican, aprenden y establecen relaciones con otros (Núñez et al., 2020).

De acuerdo con García (2018), el auge de los videojuegos como una de las principales formas de ocio entre niños y jóvenes también ha despertado inquietudes frente a los mensajes que transmiten. El contenido violento presente en muchos de ellos ha motivado discusiones sobre las posibles consecuencias de su consumo en la población joven, en especial en relación con comportamientos agresivos y la normalización de la violencia.

Las interacciones violentas siguen siendo una preocupación global. A nivel internacional, se manifiestan en múltiples escenarios como lo son: conflictos armados, terrorismo, abusos o violaciones de derechos humanos que se reflejan en la fragilidad de las interacciones sociales y a la persistencia de agresión como respuesta a la diferencia (Hassan, 2024).

En el caso colombiano, la violencia se ha configurado como una realidad histórica que atraviesa lo político, lo social y lo familiar. Desde el conflicto armado hasta la violencia urbana, esta experiencia colectiva ha dejado huellas profundas en las generaciones jóvenes, quienes han crecido en entornos donde la agresión puede parecer parte del día a día. En muchos casos, esta exposición constante lleva a la naturalización de ciertos comportamientos o expresiones violentas (López, 2018).

Villavicencio no es ajena a esta realidad. En esta ciudad, la violencia se ha hecho presente de múltiples maneras, afectando especialmente a los jóvenes, que han crecido en medio de tensiones sociales, inseguridad y desigualdad. Frente a este panorama, los videojuegos emergen como un espacio simbólico donde los jugadores no solo se entienden, sino que también canalizan emociones, construyen identidades y exploran modos de relación con otros. No obstante, persiste el interrogante sobre cómo interpretan la violencia que allí se presenta: ¿la viven como simple competencia o como una extensión de la agresión cotidiana? (Díaz, 2024).

La exposición constante a contenido violento, ya sea en videojuegos, redes sociales o medios audiovisuales se han convertido en una característica de la vida moderna. Diversas investigaciones advierten que este contacto repetido puede afectar en el desarrollo emocional y social de los jóvenes, generando insensibilidad y respuestas agresivas ante la frustración (Funk et al., 2004; Galán, 2018). El acceso inmediato a este tipo de contenidos, facilitado por la tecnología, demuestra la necesidad de reflexionar sobre los efectos de esta exposición en los procesos de socialización y en la construcción de significados sobre la violencia.

En este contexto, los videojuegos pueden entenderse como escenarios de representación y aprendizaje simbólico. A través de sus relatos digitales como historias, personajes y misiones, los jugadores recrean y reinterpretan la violencia, dándole distintos sentidos según su experiencia personal y el entorno en el que viven (López, 2018). Para algunos jóvenes, estos espacios funcionan como un escape a sus problemas o para otros, pueden moldear acciones de agresión con competencia extrema. Por ello, comprender cómo los jugadores narran y resignifican la violencia dentro de estos entornos virtuales resulta clave para ampliar la mirada sobre el fenómeno (Díaz, 2024).

Desde el constructivismo, cada individuo interpreta esas experiencias de acuerdo con su historia personal, su aprendizaje y su contexto cultural, generando sentidos únicos frente a los mismos contenidos (Platas, 2020). A esto se suma la teoría del Priming de Berkowitz y Rogers, la

cual sugiere que observar o participar en actos violentos, incluso virtuales, puede activar respuestas emocionales o conductuales agresivas (García, 2018).

La popularidad de los videojuegos es innegable. En países latinoamericanos como Chile, cerca del 90% de los adolescentes participa de forma habitual en actividades relacionadas con los videojuegos (Gutiérrez-Coba et al., 2020). Aunque esta práctica puede favorecer la comunicación y la conexión entre personas de distintas partes del mundo, el uso excesivo o desregulado también conlleva riesgos para la salud física y mental, como el sedentarismo, la fatiga, la ansiedad o el aislamiento (Turner & Smith, 2020).

En consecuencia, se plantea el interrogante central de esta investigación: **¿De qué manera los jóvenes relatan las pautas de violencia en su interacción con los videojuegos?**

Este estudio se inscribe en la línea de investigación “Abordajes psicosociales en el ámbito regional”, al centrarse en los relatos de jóvenes de Villavicencio entre 18 y 28 años. Porque busca comprender como, a través de sus relatos, los jugadores construyen significados sobre la violencia y la comunicación en los entornos virtuales que habitan. Además, se reconoce que dichos relatos no surgen de manera aislada, sino que están atravesados por los contextos sociales, culturales y familiares propios de la región. En el departamento del Meta, los jóvenes han crecido en escenarios donde ciertas formas de violencia se han naturalizado históricamente y donde existen modos particulares de interacción, jerga y dinámicas sociales que permean en la manera en que interpretan la agresión en los videojuegos.

De este modo, explorar sus relatos permite entender cómo estos factores territoriales, culturales y generacionales moldean la forma en que los jóvenes experimentan, expresan y resignifican la violencia dentro del universo de los videojuegos.

Justificación

La tecnología ha sido desarrollada dentro de la sociedad como respuesta a diversas problemáticas y bajo múltiples propósitos, transformando así la forma de vida de quienes acceden a ella, todo esto al punto de convertirse en uno de los principales elementos de las sociedades humanas (Parrales & Bravo, 2024). Entre sus servicios de mayor alcance y crecimiento es pertinente resaltar el fenómeno generado por los videojuegos

La novedad de este estudio reside en que los videojuegos, como fenómeno en expansión y sujeto de múltiples procesos de investigación en las últimas décadas, han modificado la manera en que la humanidad interactúa y construye sus vínculos sociales. Este campo se ha caracterizado por un constante cambio de enfoque con base a sus propósitos y su relación con la vida social ya que, inicialmente, el énfasis fue el diseño de videojuegos educativos, pero con el paso del tiempo el análisis de su potencial pedagógico ha sido identificado en juegos creados con otros fines. Estas transformaciones evidencian que su nivel de inmersión permanece en debate, sujeto siempre a variaciones históricas y contextuales (Pinzón, 2023).

De igual forma, los procesos de desarrollo y avance tecnológicos han facilitado el consumo de videojuegos mediante múltiples y avanzados sistemas operativos mediados por diversos dispositivos como videoconsolas, móviles y equipos de computación, lo que incrementa su población y refuerza la complejidad del papel que se les atribuye en la sociedad actual (Pinzón, 2023).

En este sentido, Reyes y Sosa (2020) señalan que los videojuegos son un fenómeno en constante expansión, cada vez más presente en la vida cotidiana de los colombianos. Aquí se ubica una de las principales razones para desarrollar esta investigación, dado que, si bien en el ámbito internacional existe un mayor avance, a nivel local se observan vacíos. Explorar cómo los jóvenes relatan y otorgan sentido a los videojuegos, en especial cuando en esos relatos aparecen referencias a pautas de violencia, constituye una vía para interpretar los significados que construyen en torno a su experiencia digital y relacional.

Navarro (2023) propone mediante una investigación realizada con 4153 participantes, clasificándolos según el tipo de videojuegos que consumen, su frecuencia y su sexo, que las personas presentan mayores inclinaciones hacia la violencia al consumir videojuegos de manera más frecuente.

Por otro lado, Espinoza et al (2023) identificaron la presencia de violencia simbólica a través del chat de voz incluido en el videojuego “valorant” pero de igual manera resaltaron la imposibilidad de reconocer el grado de afectación percibido por quienes recibían insultos al tratarse de un contexto digital donde responder a la violencia no era una opción obligatoria.

Los aportes para la población juvenil de Villavicencio, entre 18 y 28 años, se orientan hacia la introspección y el cuestionamiento frente al contenido que consumen y la manera en que este permea en sus pautas de interacción. Desde el ámbito disciplinar, la investigación amplía el cuerpo de conocimiento de la psicología sobre los videojuegos y su vínculo con la violencia, particularmente en un contexto donde no se identifican estudios locales que articulen estos fenómenos.

Investigaciones recientes, como la de Marín et al. (2024), sugieren que la exposición frecuente a videojuegos con clasificación +18 puede relacionarse con una baja disposición empática. Este fenómeno se ha vinculado con el tiempo de exposición semanal y la inmersión prolongada desde etapas tempranas. Sin embargo, esta condición no se interpreta como un factor único o determinante, ya que otras dimensiones de la vida humana también intervienen en la configuración de tales comportamientos. Lo anterior resalta la importancia de un enfoque que reconozca la complejidad y multidimensional del fenómeno.

En consecuencia, esta investigación contribuye tanto al cuerpo teórico de la psicología como al panorama social de las juventudes modernas, al comprender cómo éstas construyen, expresan o transforman sus percepciones sobre la violencia en el marco de los videojuegos. Este ejercicio no pretende confirmar ni descartar de manera definitiva hipótesis preexistentes, sino generar un espacio para que los propios jóvenes expresen cómo entienden estas experiencias y los significados que atribuyen a ellas, cuestionando o replanteando ideas como las señaladas por Sosa y Reyes (2020) en torno a los videojuegos como fuente permanente de violencia.

El valor social y comunitario de la investigación radica en que, al situarse en Villavicencio, reconoce relatos juveniles atravesados por dinámicas históricas, sociales y territoriales. Así, permite identificar factores de riesgo y de protección presentes en estas experiencias, en concordancia con el ODS 16, que promueve la construcción de sociedades pacíficas e inclusivas, la prevención de la violencia y el fortalecimiento de la cultura de paz. De igual forma, la investigación se articula con los planes de desarrollo nacional y departamental, que destacan la

relevancia de fortalecer la salud mental, prevenir la violencia en contextos cotidianos y promover la participación de la juventud en procesos de transformación social.

Finalmente, se considera que esta investigación puede beneficiar no solo a los jóvenes de Villavicencio, sino también a la sociedad en general, al aportar herramientas para comprender y abordar de manera más equilibrada el rol de los videojuegos en la configuración de interacciones y significados relacionados con la violencia. De este modo, contribuye al diseño de estrategias orientadas a un desarrollo juvenil positivo y resiliente (Forero, 2018).

Objetivos

Objetivo General

Comprender los relatos frente a las pautas de violencia de los jóvenes en la interacción con el uso de los videojuegos

Objetivos Específicos

- Identificar las tipologías de violencia que experimentan los jóvenes en la interacción por medio de los videojuegos, a partir de las escaladas simétricas y complementarias presentes en sus relatos.
- Caracterizar las formas de comunicación analógica y digital presentes en los relatos de jóvenes sobre su experiencia con videojuegos.
- Describir los niveles de contenido y de relación en las interacciones relatadas por los jóvenes.

Marcos de referencia

Marco epistemológico

La presente investigación se sustenta en una epistemología de carácter cualitativo, situada en los marcos del constructivismo social donde el conocimiento se concibe como una construcción contextual, relacional y dinámica. Desde esta mirada, conocer no implica descubrir verdades objetivas preexistentes, sino comprender los procesos mediante los cuales los jóvenes producen significados sobre su realidad a través del lenguaje, la experiencia y la interacción con su entorno.

Constructivismo social

Por otro lado, el constructivismo (Piaget, 1970 y Vygotsky, 1978) contribuye a esta visión al señalar que los individuos construyen activamente su conocimiento a partir de la experiencia y la interacción con su entorno. Además, autores como Berger y Luckmann (2003) destacan que el conocimiento y la realidad social emergen de procesos de socialización y construcción simbólica en la vida cotidiana. En esta línea, Cubero (2005) enfatiza la relatividad del conocimiento, reconociendo que los significados son construcciones históricas, culturales y vivenciales que dependen de los contextos específicos en los que se desarrollan. Flores (2004) y Retamozo (2012) amplían esta visión al señalar que las verdades no son absolutas, sino versiones contextualizadas que reflejan la diversidad de perspectivas dentro de los grupos sociales.

Aplicado al objeto de esta investigación, el constructivismo social permite indagar cómo los jóvenes de Villavicencio, entre 18 y 28 años, construyen y configuran sus significados sobre la violencia en los videojuegos. Partiendo de la idea de que los significados atribuidos a la violencia emergen del diálogo entre el jugador, su entorno y los relatos culturales a los que está expuesto. Así, esta postura epistemológica permite acceder a la complejidad de las interpretaciones que los jóvenes elaboran en torno al fenómeno, reconociendo su carácter subjetivo, simbólico y socialmente mediado.

De igual forma, el constructivismo social brinda el marco para comprender cómo, a través del lenguaje y la comunicación, los relatos juveniles expresan pautas de violencia, en coherencia con una visión cualitativa y relacional del fenómeno. Este posicionamiento epistemológico orienta

la investigación hacia la comprensión de los relatos como escenarios donde se configuran significados y sentidos, a partir de sus propias experiencias y contextos sociales, en lugar de asumir una relación causal predeterminada.

Marco paradigmático

En el marco del paradigma sistémico complejo, el pensamiento complejo de Edgar Morin ofrece una base epistemológica y metodológica sólida para abordar fenómenos contemporáneos que no pueden ser comprendidos desde una lógica lineal o fragmentada. En el caso de esta investigación, que busca explorar los significados y relatos contruidos por jóvenes de Villavicencio frente a la violencia en los videojuegos, este enfoque se vuelve particularmente pertinente, porque permite integrar la subjetividad, el contexto y la multiplicidad de factores que intervienen en la construcción del fenómeno. Entendiendo que el pensamiento complejo reconoce que la realidad social es dinámica, contradictoria e interconectada, por lo que estudiar los relatos juveniles sobre la violencia implica ir más allá de causas únicas o explicaciones simplificadas, para adentrarse en los entramados de sentido que emergen en la interacción entre lo individual, lo cultural y lo simbólico.

El estudio de relatos dominantes y significados de los jóvenes de Villavicencio acerca del papel de los videojuegos en sus pautas violentas requiere de un enfoque metodológico que permita comprender las complejidades y subjetividades presentes en este fenómeno. Tal como señalan Miguélez (2011) y platas (2020), este tipo de mirada no busca medir ni establecer relaciones causales simples, identificarlas múltiples dimensiones que componen la experiencia de los jóvenes con los videojuegos, entendiendo que cada uno construye sentidos diferentes según su historia y su contexto.

Pensamiento complejo de Morín

Este paradigma, propuesto por Edgar Morin, plantea que la realidad no puede entenderse como una suma de partes aisladas, sino como un sistema vivo y dinámico en el que todo está conectado. Desde esta perspectiva analizar los relatos juveniles implica reconocer que la violencia, más que un hecho puntual, es una experiencia que se configura en relación con otros elementos:

la familia, el entorno social, la cultura digital y las propias emociones del jugador. Por eso, comprender los relatos que surgen en torno a los videojuegos requiere mirar lo individual y lo colectivo al mismo tiempo, entendiendo que ambos niveles se intercambian y se transforman mutuamente.

Principios aplicables. Desde el pensamiento complejo, tres principios orientan particularmente esta investigación

Principio de recursividad. Reconoce que la relación entre los videojuegos y las percepciones sobre la violencia no es de causa y efecto, sino de retroalimentación constante. Los jugadores interpretan los relatos del juego, pero a la vez transforman esos relatos con su propia experiencia.

Principio hologramático. Plantea que cada parte del sistema contiene algo del todo; así, cada joven refleja en su forma de jugar y narrar una parte de las dinámicas sociales y culturales que lo atraviesan

Principio dialógico. Invita a aceptar la coexistencia de elementos opuestos: los videojuegos pueden ser, a la vez, espacios de entretenimiento, de aprendizaje y de representación simbólica de la violencia.

Bajo esta mirada, la violencia en los videojuegos no se entiende como una característica fija o inherente, sino como un fenómeno relacional que toma forma en la interacción entre el jugador, el contenido del juego y el contexto en el que ocurre. Los jóvenes no son receptores pasivos, sino actores activos que reinterpretan, negocian y resignifican lo que viven en el entorno digital. En este sentido, los videojuegos pueden ser como escenarios de agresión que no siempre implican la comprensión del daño a un otro real, como en espacios donde se transgreden o se transforman las pautas de violencia aceptadas dentro de la comunidad gamer, generando dinámicas que no corresponden a los límites sociales habituales.

Por tanto, esta investigación asume que no existe una única forma de experimentar o comprender la violencia en los videojuegos. Cada jugador crea su propio relato a partir de sus experiencias, creencias e interacciones y responde también de diversas maneras. En este sentido, el paradigma sistémico complejo ofrece una manera de mirar el fenómeno desde la totalidad, entendiendo que los significados que los jóvenes otorgan a los videojuegos son el resultado de múltiples interacciones entre lo personal y lo colectivo, lo virtual y lo real, lo simbólico y lo cotidiano.

Finalmente, la investigación se orienta por preguntas exploratorias que buscan captar los relatos y significados que los jóvenes de Villavicencio elaboran frente a la violencia en los videojuegos. El propósito es comprender como relatan sus experiencias, cómo resignifican las interacciones que viven en los entornos digitales y de qué manera estos relatos se articulan con su contexto sociocultural. Profundizando en las formas en que los jóvenes explican, interpretan y construyen su relación con los videojuegos.

En coherencia con ello, el paradigma sistémico complejo se articula con metodologías cualitativas que permiten acercarse a los relatos y a las experiencias subjetivas de los jugadores. Técnicas como las entrevistas en profundidad, los grupos focales y la observación participante, facilitan el acceso a dimensiones relacionales y simbólicas que podrían pasar desapercibidas desde otros enfoques (Beltrán & Bernal, 2020). No obstante, desde la complejidad se reconoce que ninguna metodología, por sí sola, agota la comprensión del fenómeno, cada uno ofrece una lectura parcial que, al integrarse, amplía y enriquece la comprensión del objeto de estudio.

Marco disciplinar

Este marco reúne los conceptos psicológicos que sustentan las categorías de análisis propuestas en la investigación. Desde una perspectiva sistémica y comunicacional, se abordan los procesos relacionales, los modos de comunicación y la construcción narrativa que permite comprender cómo los jóvenes organizan y expresan sus experiencias en torno a la violencia dentro de los entornos digitales. En este sentido, los videojuegos no se entienden como categoría analítica, sino como el escenario relacional y simbólico donde se presentan las pautas comunicativas.

Inicialmente, la comunicación, entendida como un proceso relacional constante e inevitable, constituye el eje central para comprender cómo las personas expresan significados, emociones y relaciones (Lasso et al., 2020). En este sentido resulta fundamental el aporte del teórico de la comunicación Paul Watzlawick, quien plantea que la comunicación se desarrolla en múltiples niveles que permiten comprender cómo los mensajes no solo se transmiten, sino que también se transforman en el entramado de las relaciones humanas. Su propuesta de los cinco axiomas constituye un marco clave para analizar las dinámicas comunicacionales.

En el presente estudio se retoman: es imposible no comunicar, el nivel de contenido y relación, la distinción entre comunicación digital y analógica, puntuación como secuencia de

hechos y la complementariedad y simetría en la interacción, por considerarse especialmente pertinentes para la comprensión de los relatos de los jóvenes en torno a los videojuegos.

Axiomas

Es imposible no comunicar. El axioma que plantea que todo comportamiento humano tiene un valor comunicativo, incluso cuando no existe una intención explícita de transmitir un mensaje. Desde esta perspectiva, toda acción, silencio, reacción o ausencia de respuesta constituye una forma de comunicación dentro de una interacción. En los entornos digitales y particularmente en los videojuegos, este principio permite comprender que las acciones.

Contenido y relación. El axioma que sostiene que toda comunicación posee un nivel de contenido y un nivel de relación permite reconocer que más allá de la información transmitida, todo mensaje expresa información (contenido) y define simultáneamente la forma del vínculo (relación). Este axioma permite comprender que los relatos de los jóvenes sobre la violencia en los videojuegos no solo describen hechos, sino que revelan cómo se posicionan frente a los otros jugadores y al entorno digital (Rosas, 2024).

Comunicación digital y analógica. Por su parte, la distinción entre comunicación digital y analógica amplía la comprensión de los relatos, al mostrar que el intercambio comunicativo no se limita al lenguaje verbal y explícito (digital), sino que incluye elementos implícitos como el tono, los gestos y las expresiones simbólicas (analógicos). En los entornos digitales, esta distinción se amplía con el uso de emojis, emotes, acciones en el juego y recursos visuales, performativos y contextuales (Lasso et al., 2020).

Puntuación como secuencia de hechos. El axioma plantea que las personas organizan las interacciones estableciendo un orden de acontecimientos que les permite interpretar el origen y desarrollo de un conflicto. Cada participante tiende a identificar un punto de inicio que justifica sus propias acciones como respuestas a las conductas del otro, configurando así diferentes interpretaciones de una misma interacción.

Relaciones simétricas y complementarias. Las interacciones pueden organizarse en dinámicas de igualdad (simetría) o diferencia (complementariedad). Este axioma aporta al análisis de cómo se configuran los relatos juveniles en relación con la violencia en los videojuegos. En las interacciones simétricas, los participantes tienden a establecer dinámicas de igualdad, mientras que en las complementarias se generan posiciones diferenciadas que organizan el vínculo entre los actores. Reconocer estas pautas en los relatos posibilita identificar las maneras en que los jóvenes negocian roles, jerarquías y sentidos dentro de sus experiencias comunicacionales (Lasso et al., 2020).

En este marco, los axiomas de Watzlawick constituyen herramientas conceptuales que permiten comprender la comunicación no como un simple canal de transmisión, sino como un proceso relacional en el cual se configuran significados y se expresan vínculos. Esta perspectiva resulta central para el presente estudio, pues posibilita explorar cómo, a través de sus relatos, los jóvenes de Villavicencio construyen sentidos en torno a la violencia en los videojuegos desde una mirada cualitativa, sistémica y situada.

Los relatos

El relato es la principal forma en que el ser humano construye y da sentido a su realidad, ya que permite organizar experiencias y otorgar coherencia a la interacción social, lenguaje integra diferentes dimensiones que permite a las personas dar significado a su historia mediante el lenguaje, la emoción y contexto de esta forma los relatos permiten escenarios discursivos en los cuales los sujetos interpretan y significan diferentes realidades (Estupiñán, 2017).

Por lo tanto, el relato permite construir significados que reconocen lo explícito y lo implícito de la interacción, en este sentido los relatos no son construcciones individuales de realidad, por el contrario, son expresiones que se articulan en tramas amplias que permiten una constante interacción, de esta forma permite crear espacios de interacción simbólica donde se encuentran diferentes historias, relaciones y condiciones culturales que lo posibilitan (Estupiñán, 2017).

En la investigación los relatos de los jóvenes de Villavicencio permiten explorar la forma en que construyen realidades en torno a la violencia presente en los videojuegos, estas nuevas formas de interactuar por medio de la construcción de nuevos lenguajes permiten visibilizar cuales

son los discursos dominantes y alternos que están presentes en la cultura digital de los jóvenes, por lo tanto, el análisis de los relatos permite comprender la complejidad de los significados construidos en un contexto digital

Relatos dominantes. Son expresiones de realidad compartidas en un contexto social o cultural determinado, estas se originan de ideas que se comparten las cuales repercuten la forma en que las personas significan sus experiencias, sin embargo, estos relatos pueden llegar a restringir las formas en que se interpreta la realidad ya que establecen ideas que no dan a lugar a la comprensión de diferentes formas de entender una realidad (Cubero, 2005). En los jóvenes estos relatos suelen estar permeados por discursos de violencia, género o competitividad lo que se va integrando en el mundo de los videojuegos y en un entorno cotidiano (Estupiñán, 2019).

Relatos alternos. Son aquellas versiones que emergen cuando las personas o los grupos cuestionan los marcos establecidos por los relatos dominantes y construyen sentidos diferentes a partir de su propia experiencia. Estos relatos abren la posibilidad de resignificar los acontecimientos, visibilizando aspectos olvidados o silenciados dentro de los discursos hegemónicos (Retamozo, 2012).

Ahora bien, los relatos alternos no solo surgen frente a discursos externos provenientes de la cultura, los grupos sociales o las familias, también emergen cuando los jóvenes cuestionan sus propios relatos, es decir, cuando se reconoce que la historia que contada sobre sí mismos o sobre la violencia en los videojuegos no resulta suficiente para explicar su experiencias y este proceso de cuestionamiento permite reorganizar la forma en que interpretan sus interacciones digitales y favorece la construcción de significados flexibles y situados. En el ámbito juvenil, los relatos alternos pueden surgir en la manera en que los jugadores resignifican los contenidos de los videojuegos, generando lecturas propias que se distancian de los discursos generalizados sobre la violencia o el entretenimiento, y construyendo sentidos situados que responden a su contexto social y relacional.

En este sentido, la distinción entre relatos dominantes y alternos permite comprender cómo los jóvenes de Villavicencio articulan sus experiencias con los discursos sociales y culturales, configurando sentidos diversos sobre la violencia y los videojuegos. En esta investigación, los relatos dominantes y alternos no funcionan únicamente como un referente conceptual transversal,

sino que se articulan y permiten identificar como los participantes explican, organizan y significan sus experiencias en torno a la violencia en los videojuegos

Violencia

La violencia no se aborda como categoría, sino como un concepto disciplinar clave para comprender la organización de los relatos y las interacciones. Se reconoce como un fenómeno social y multifactorial que tiene sus orígenes en el desequilibrio de poder entre los miembros de una comunidad, provocando daños tanto para quien la aplica como para quien la sufre, es posible de prevenir y puede manifestarse en cualquier contexto social, de igual forma es posible explicar la violencia desde un enfoque bio-psico-social como una integración de diversos factores individuales, relacionales, sociales y culturales (Rodríguez et al., 2020).

Por su parte Armenta (2020) propone el uso del término “violencias” pues según esta autora la cotidianidad de la violencia ha llevado a establecer una unión directa con las acciones físicas dejando de lado sus otros alcances y limitando los parámetros de análisis del concepto.

Expresiones de violencia. La literatura psicológica describe diversas expresiones mediante las cuales la violencia puede manifestarse en las relaciones humanas. Entre estas, el maltrato constituye una de las formas más estudiadas, entendida como un conjunto de comportamientos que, por acción u omisión, atentan contra la integridad de una persona desde el ámbito físico y psicológico (Linares, 2012). En este sentido, el maltrato no se presenta como una categoría analítica de la investigación, sino como un referente conceptual que permite comprender la dimensión relacional de ciertos relatos juveniles.

Maltrato Psicológico. El maltrato psicológico tiende a generar un mayor daño que el maltrato físico exceptuando casos de heridas graves o mortales, ya que, según lo mencionado por Linares (2012), no es la lesión en sí la que más hace sufrir a la persona, sino la carga que representa el hecho de quien se la hizo. A partir de esto se puede identificar el aspecto relacional y su importancia en las consecuencias del maltrato sobre una persona.

Maltrato físico. Se comprende como toda pauta relacional que afecta o representa una amenaza para la integridad física, salud o a la vida de la persona víctima de este, es una eventual consecuencia del maltrato psicológico y es definido como una pauta debido a la naturaleza rutinaria de la misma, esto convierte al maltrato en un patrón estable (Linares, 2012).

Comparte con el maltrato psicológico la importancia de su carácter relacional pues más que específicamente personas que maltratan son las formas de relación las que permiten el desarrollo de pautas de maltrato que moldean las relaciones interpersonales (Linares, 2012).

De igual forma, según lo mencionado por santana et al (2020) el maltrato físico se categoriza en dos dimensiones según la gravedad de la lesión categorizándolo en traumas físicos que producen lesiones severas y pueden llegar a causar la muerte y traumas físicos que no significan un riesgo sustancial para la vida de la persona.

Interacción digital y videojuegos

La interacción en contextos social presenciales se construye mediante el intercambio verbal y no verbal: gestos, tono, proximidad, contacto visual y corporalidad, elementos que permiten asignar significado a la relación. Desde una comprensión psicológica y comunicacional, estos componentes configuran la relación y orientan la lectura del mensaje. Por otra parte, en los entornos digitales, aunque las manifestaciones se transforman, no desaparecen. La interacción sigue siendo relacional, pero se expresa a través de recursos propios del medio como emotes, imágenes, audios, símbolos visuales o acciones dentro del juego que cumplen funciones comunicativas similares. Así, lo digital no constituye un nivel inferior de comunicación, sino un escenario distinto, donde los significados se codifican mediante herramientas propias del medio (Correa et al., 2024).

Por ello, desde una perspectiva disciplinar, se reconoce que los contextos físicos y digitales implican formas distintas de interacción, sin embargo, ambos configuran pautas comunicativas reales. En esta investigación, esta distinción resulta clave para comprender cómo los jóvenes construyen y relatan la violencia en los videojuegos. Los entornos digitales funcionan como espacios relacionales donde emergen códigos, roles y dinámicas que, aunque no ocurren en un espacio físico, permean indirectamente en la interacción entre jugadores. Además, estas

herramientas permiten establecer relaciones sin compartir presencialidad, evidenciando cómo la tecnología amplía y transforma las formas contemporáneas de relación (Correa et al., 2024).

Los videojuegos, en este marco, han sido definidos históricamente desde descripciones básicas como “juegos de ordenador” hasta comprensiones más amplias tales como “todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos que pueden ser utilizados en diferentes soportes” (Maté, 2023). La RAE por su parte define a los videojuegos como un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico. Para esta investigación se retoma la definición de Agudelo y Montoya (2024), quienes plantean que los videojuegos lejos de ser solo pasatiempos encarnan relatos digitales que moldean la percepción y las actitudes de sus audiencias juveniles, sirviendo como espejos de la sociedad y como constructores de mundos alternativos.

Marco multidisciplinar

Comprender los significados que los jóvenes de Villavicencio construyen en torno a la violencia en los videojuegos requiere una mirada que trascienda los límites disciplinares, no solo por lo propuesto desde el enfoque sistémico complejo que guía esta investigación, sino por la naturaleza del fenómeno. La interacción digital, la juventud, la violencia simbólica y los videojuegos son realidades que se configuran en múltiples planos, tanto sociales, culturales, tecnológicos y jurídicos como comunicativos, por lo cual requiere ser estudiado desde distintos campos del conocimiento. Así, este estudio integra aportes de la psicología, la sociología, la antropología, el derecho, la comunicación, el trabajo social, la medicina, marketing y los estudios sobre tecnología y cultura digital, reconociendo que cada disciplina ofrece una lectura parcial pero complementaria. Esta articulación permite comprender el fenómeno desde su complejidad y ampliar la interpretación de los relatos juveniles como construcciones situadas, relacionales y permeadas por múltiples dimensiones.

En este sentido, se vuelve importante considerar los videojuegos, no solo como fenómenos recreativos, sino que también, como expresiones culturales que se permiten dinámicas sociales más amplias, desde una mirada antropológica, los videojuegos no se limitan únicamente al ocio, sino que son entendidos como productos culturales que permiten a los jóvenes espacios donde pueden construir una identidad mediante rituales e interacciones sociales. En este sentido

Rodríguez Barrientos (2022), menciona que estos espacios digitales no solo median el entretenimiento, sino que también fomentan procesos de construcción identitaria en los cuales las personas co-construyen una realidad junto con la tecnología y le da un significado, lo que permite el sentido de pertenencia y de relación con otros.

Por otro lado, la sociología, entiende que los videojuegos violentos actúan como mediadores simbólicos capaces de transmitir ideas, mensajes y formas de entender los diferentes contextos sociales, por ende, no se considera la violencia como un efecto directo de los videojuegos, por el contrario, es un fenómeno que se va dando a partir de una construcción colectiva y cultural, donde los videojuegos violentos solo son formas de expresión de problemáticas que ya existen en la sociedad. En este sentido Fernández (2023) plantea que los videojuegos son artefactos comunicativos capaces de transmitir valores y roles dentro de las estructuras sociales, lo que abre la posibilidad no solo de transmitir ideologías violentas y conflictivas, sino resignificar su aplicación como herramientas educativas capaces de promover nuevos valores y mayor adaptabilidad social.

En la industria de la publicidad y del consumo, los videojuegos violentos se utilizan como herramientas estratégicas que aprovechan su capacidad de inmersión para sumergir al usuario en entornos simulados y generar un fuerte apego emocional, de esta manera no solo se busca ofrecer entretenimiento, sino construir realidades alternas donde la publicidad y los mensajes de consumo se integran de manera casi imperceptible para los jugadores (Galástica, 2024).

Este proceso permite que la industria moldee las experiencias y vínculos de los usuarios a través de dos formas, la primera mediante la normalización de la violencia, al presentarla como un elemento lúdico y competitivo que forma parte natural del juego, y mediante la manipulación del comportamiento, utilizando sistemas de logros, dinámicas de competencia e inmersión narrativa que refuerza el consumo y actitudes deseadas, de esta forma los videojuegos violentos funcionan como un sistema en el que el entretenimiento, el mercado y la construcción simbólica de la realidad se articulan para captar y atraer a jóvenes usuarios.(Galástica,2024)

Desde el campo de la Medicina, particularmente desde campos como la salud pública, la psiquiatría y la neurociencia, se ha evidenciado que el uso de videojuegos genera múltiples efectos sobre el cuerpo y el cerebro, tanto positivos como negativos. Por un lado, el uso excesivo y desregulado puede asociarse a efectos adversos como el sedentarismo, la obesidad, los trastornos del sueño y la fatiga visual, afectando directamente la salud física de los adolescentes y su calidad

de vida (Huedo-Medina et al., 2019). Sin embargo, investigaciones recientes como las de Carvajal (2014) y Bavelier et al. (2012) han mostrado que ciertos videojuegos especialmente los de acción y estrategia pueden contribuir positivamente áreas del cerebro relacionadas con la atención, la percepción, la coordinación motora, la planificación estratégica y la memoria. Estas dinámicas activan mecanismos de plasticidad cerebral y desarrollo cognitivo, y han sido exploradas incluso como herramientas con potencial terapéutico. Así, la medicina ofrece una visión dual: por un lado, alerta sobre los riesgos fisiológicos del consumo desmedido de videojuegos; y por otro, reconoce sus posibilidades como medio de estimulación cerebral y aprendizaje. Este enfoque permite complementar la mirada psicológica, al incorporar dimensiones neurobiológicas, preventivas y educativas que enriquecen la comprensión del fenómeno en estudio.

Por otro lado, el trabajo social aborda la violencia y los videojuegos desde una mirada contextual y estructural, en la cual la exclusión social, la desigualdad, el conflicto y la falta de oportunidades repercuten la forma en que los jóvenes se relacionan en entornos digitales (Castro y morales, 2021). En diferentes contextos los videojuegos funcionan como una forma de entretenimiento, de escape o de socialización brindando diferentes realidades y formas de violencia, desde este sentido el Trabajo social brinda una mirada social de la construcción de la violencia en contextos sociales complejos (Granillo, 2020).

Además, desde el derecho, la relación entre videojuegos y violencia juvenil se aborda desde una mirada que combina protección de derechos, regulación de contenidos y responsabilidad social. En Colombia, la Ley 1554 de 2012 establece la clasificación de videojuegos según su contenido, aunque en la práctica prevalece el sistema internacional ESRB (Entertainment Software Rating Board), que orienta su distribución por edades y niveles de violencia (Congreso de Colombia, 2012).

Los descriptores de edad se categorizan de la siguiente manera: Everyone para todas las edades, Everyone over 10 para gente de 10 años en adelante, Teen para gente mayor de trece años, Mature para gente mayor de 17 años, Adults only para adultos mayores de edad y Rating pending para la ausencia de clasificación. Los descriptores de contenido son más amplios y cumplen con la función de resumir el contenido encontrado en el juego y así mismo explicar por qué se encuentra en el descriptor de edad elegido (González, 2023).

Esta regulación busca proteger a los menores frente a contenidos sensibles, pero también abre el debate sobre la responsabilidad de desarrolladores, distribuidores y familias frente al uso

de estos productos culturales. Desde esta perspectiva, el Derecho aporta una lectura crítica que complementa la visión psicológica, al ubicar el fenómeno en el marco de los derechos fundamentales, la necesidad de alfabetización digital y la creación de políticas públicas que garanticen entornos digitales seguros y socialmente responsables (Maya, 2019).

Desde la economía los videojuegos son muy importante para las industrias culturales y creativas ya que estos generan beneficios lucrativos importantes permitiendo generar empleo juvenil avances tecnológicos y más consumo digital, sin embargo, la existente insuficiencia en la regulación legal de contenidos permite maximizar la rentabilidad en los videojuegos en pro de un interés económico sin importan los relatos de violencia que se difunden entre los jóvenes, dejando como evidencia la falta de neutralidad de la industria al instrumentalizar la violencia con el fin de generar más impacto emocional por lo tanto un consumo constante (Cadena, 2021).

Esta perspectiva multidisciplinar permite evitar reduccionismos y comprender que la relación entre videojuegos y violencia no puede explicarse únicamente como un efecto individual o directo, sino que debe entenderse como una construcción simbólica compleja, donde confluyen factores sociales, económicos, culturales, legales, emocionales y tecnológicos. Así, la investigación se alinea con una visión sistémico-compleja del fenómeno, reconociendo que los significados atribuidos a la violencia en los videojuegos son el resultado de múltiples interacciones, relatos y condiciones estructurales que configuran la experiencia juvenil contemporánea.

Marco legal

Ley 1480 de 2011

Artículo 1. Enfocado en las generalidades de la ley de las cuales resaltan principalmente el objetivo de la protección del consumidor y el acceso a información adecuada sobre el producto a utilizar (Congreso, 2011).

Artículo 3. Encargado de la descripción de los derechos y deberes del consumidor, para aspectos de esta investigación es importante resaltar el derecho a recibir información completa y veraz sobre el producto que, como consumidor, se desea adquirir (Congreso, 2011).

Ley 1581 del 2012

Ley enfocada en la protección a la información brindada por parte de los participantes, reconoce y protege el derecho que tienen los mismos a conocer, rectificar y actualizar los datos entregados a los investigadores durante la aplicación de la metodología (Minambiente, s.f).

Resolución 8430 de 1993. La presente investigación será desarrollado acorde a lo mencionado en esta resolución, más específicamente en el capítulo I del título II donde se abarcan los parámetros relacionados a la investigación con humanos y el riesgo mínimo que la misma representa para sus participantes voluntarios. De igual forma se considera pertinente mencionar la aplicación de un consentimiento informado acorde a las necesidades de la investigación donde los participantes dejen clara la voluntariedad de su participación (Minsalud, s.f.).

Ley 1090 del 2006

Esta ley abarca diversos campos aplicados de la psicología pues es la encargada de establecer las normas de prestación de servicios, confidencialidad e investigación de la disciplina, para el caso de esta investigación su consideración es indispensable pues dictamina los parámetros a cumplir durante su desarrollo (Congreso de Colombia, 2006).

Declaración universal de los derechos humanos

Artículo 12. Es deber de los investigadores asumir el compromiso de evitar la formación de prejuicios o conclusiones arbitrarias ajenas a las desarrolladas como parte de la investigación sobre la vida de los participantes y la información brindada por los mismos (Naciones Unidas, 1948).

Artículo 19. Es primordial respetar la libertad de opinión como derecho inherente a todas las personas, este derecho es uno de los principales para tener en cuenta debido a la naturaleza de la investigación pues la opinión y narrativa de los participantes son el eje principal de la misma (Naciones Unidas, 1948).

Ley 2564 de 2026

Ley enfocada en la prevención de acciones que representen un riesgo para la salud mental en niños, niñas y adolescentes a través del entorno digital mediante procesos como la sensibilización, visibilización y protección hacia personas expuestos a estos contextos (Congreso de Colombia, 2026).

Ley 2489 de 2025

Esta ley establece las necesidades y el manejo bajo los cuales deben desarrollarse los entornos digitales con el fin de promover el buen uso de los mismos y fortalecer su potencial en la población más joven (Congreso de Colombia, 2025).

Antecedentes

Para sustentar teóricamente esta investigación y comprender el estado actual del conocimiento en torno a la relación entre videojuegos, juventud y relatos de violencia, se llevó a cabo una revisión documental rigurosa y sistemática de estudios previos. El proceso incluyó un total de 28 fuentes académicas, de las cuales 7 corresponden a investigaciones desarrolladas en el contexto nacional (Colombia), 20 a estudios internacionales y 1 estudio regional (Meta), permitiendo contrastar perspectivas tanto locales como globales. Dentro del conjunto internacional, 7 documentos están escritos en idiomas distintos al español, lo cual enriquece el análisis con miradas producidas en diversos escenarios culturales y epistemológicos. Esta revisión no solo permitió identificar las principales tendencias investigativas y categorías analíticas predominantes, sino también los vacíos y limitaciones que justifican la pertinencia del presente estudio. En este sentido, estos antecedentes ofrecen un marco interpretativo que contribuye a situar esta investigación dentro del campo contemporáneo de las ciencias sociales y humanas. Del mismo modo, posiciona esta investigación dentro de los debates actuales en torno a la juventud, la cultura digital y las expresiones de violencia desde una mirada interdisciplinaria, destacando que, aunque en los antecedentes revisados los jóvenes no desarrollan procesos de resignificación, si se evidencian vacíos que motivan a explorar cómo ellos interpretan y otorgan sentido a la violencia en entornos digitales interactivos.

Internacionales

El ámbito internacional brindó un mayor aporte de información para el desarrollo de esta investigación pues, como se ha mencionado anteriormente, los videojuegos hacen parte de un fenómeno global que se encuentra en auge y su alcance genera múltiples debates en diferentes dimensiones del ser humano.

En primer lugar, es pertinente considerar la investigación titulada “The dark and bright side of video game consumption: Effects of violent and prosocial videogames” realizada por Greitemeyer (2022) en la cual a partir de una revisión de múltiples estudios sobre el tema en cuestión logra concluir que el contenido propio de los diferentes géneros de videojuegos determina

en gran parte su rol en la vida de las personas, la aparición de agresividad, las pautas de interacción social y su funcionamiento en el sistema que los rodea.

Complementando esto aparece la investigación realizada por Howe y Cionea (2021) de título “Beyond hours of video gameplay: Connections between verbal aggressiveness, genre preference, and technology used” en la cual, mediante la aplicación de un cuestionario online a 435 estudiantes, postulan la existencia de variables que determinan los efectos y el alcance de los videojuegos en la vida de las personas tales como el medio de reproducción, según lo mencionado por los autores son los jugadores de consolas quienes más presentan una agresividad verbal, el contenido del videojuego y el tiempo que dedican a los mismos también representan un factor fundamental en la aparición de esta agresividad.

Por otro lado, es importante tener en cuenta la investigación denominada como “Análisis de los efectos de los videojuegos en jóvenes: Una perspectiva desde la experiencia y la investigación” realiza por Maté (2023) en la cual realiza múltiples entrevistas abiertas a diferentes participantes con un rango etario entre los 18 y 24 años donde toma sus relatos para identificar los posibles efectos que pueden tener los videojuegos en la vida de los mismos, como principal conclusión resalta que los efectos positivos (Mejora de habilidades y relaciones sociales) y los negativos (Adicción y problemas de salud) hacen parte de un sistema más complejo donde no son los únicos causantes de las dificultades que popularmente se les atribuyen.

Incluyendo la dimensión visual de los videojuegos y la relación que guarda con el alcance de sus “enseñanzas” es posible encontrar la investigación de nombre “Violencia y masculinidad hegemónica en los videojuegos. Análisis del contenido visual del videojuego gears of war” realizada en México por Sánchez (2020) en la cual mediante la semiología de la imagen se logra llegar a la conclusión de que el videojuego conocido como “gears of war” puede llegar a transmitir imágenes que refuerzan conceptos como la masculinidad hegemónica y los estereotipos. A partir de esta investigación fue posible realizar un acercamiento al contenido visual que pueden ofrecer los videojuegos y el papel de estos en la aparición de ideas y conceptos en los video jugadores.

Estableciendo una relación causal entre los videojuegos y sus posibles efectos se encuentran desde Israel Braverman et al (2020) con un estudio transversal titulado “Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning” que llegó a la conclusión de que los videojuegos pueden tener efectos variados sobre las personas que los consumen en función de su

contenido y nivel de competitividad o cooperación pues los que requieren de un establecimiento de alianzas en función de un objetivo tienden a mejorar las habilidades sociales en los jugadores.

En contraste con lo mencionado, surge una investigación compuesta por dos estudios comparativos realizada en Estados Unidos titulada “Video games, frustration, violence and virtual reality: Two studies” por Ferguson et al en el año 2021 donde por medio de dos experimentos donde uno expuso a su población por medio de realidad virtual a contenido violento y otro a contenido no violento. A partir de esto se postuló que el contenido y dificultad de los videojuegos no son un factor relevante para la aparición de comportamientos agresivos pues ninguna de las poblaciones presentó un incremento en sus verbalizaciones agresivas.

La exposición a variables como discursos de odio, sexismo, violencia verbal y psicológica son una constante para las mujeres consumidoras de videojuegos según lo descubierto en la investigación realizada por Ramiro et al (2025) bajo el título “Androcentrism and Violence in Online Video Games: Perpetuation of Gender Inequality” la cual consistió en el uso de grupos focales con la intención de identificar experiencias relacionadas a la vulnerabilidad de la mujer en los videojuegos, como resultado fue posible identificar la prevalencia de discursos enfocados al sexismo y odio hacia la mujer dentro de videojuegos que requieran cooperación o competencia con otros jugadores.

Hablando de una manera globalizada sobre el alcance de la tecnología en la sociedad y su desarrollo se encuentra una investigación llamada “Impacto del uso de la tecnología en la sociedad ecuatoriana actual” realizada en Ecuador por Bravo y Parrales (2024) sobre el impacto que ha tenido y la formación de relaciones interpersonales mediante la intervención de este invento mediante una metodología mixta y el uso de instrumentos como observación directa y cuestionarios. Fue posible concluir que efectivamente la tecnología ha tenido un impacto significativo en las diferentes dimensiones de la sociedad pues ha generado un cambio en la forma de comunicarse, de aprender, de generar ganancias y de subsistir.

Bacino (2020) por su parte realiza un aporte al fenómeno de los videojuegos y su alcance con su investigación “Ajedrez y videojuegos ¿Héroes o villanos?” donde por medio de una investigación conceptual e histórica recalca la importancia de la individualidad de cada jugador pues postula que el papel de los videojuegos varía según la persona que los use y la forma en la que percibe el mundo que tiene a su alrededor, es imposible negar las experiencias personales, los aprendizajes y la forma de crianza como factores determinantes en el uso de videojuegos.

La investigación titulada *Deshumanización y legitimación de los conflictos armados en los videojuegos* de González e Igartua (2020), realizada mediante un análisis de contenido a 62 videojuegos populares en España (2005-2015), evidencia cómo estos productos promueven discursos que justifican la guerra, deshumanizan al enemigo y presentan la violencia como legítima. Esta propuesta resulta clave para el presente estudio, al mostrar cómo los videojuegos pueden actuar como vehículos de ideologías que configuran la percepción juvenil de la violencia, aportando una base interpretativa para analizar los relatos que emergen desde la experiencia subjetiva de los jugadores.

En la investigación titulada “*Ansiedad y agresión en niños expuestos a videojuegos violentos en la ciudad de Ambato: análisis comparativo*” (Fiallos López, 2022), se abordó el impacto de la exposición a videojuegos violentos en los niveles de ansiedad y agresividad en una muestra de 131 niños entre 7 y 11 años, mediante un enfoque cuantitativo, descriptivo y de corte transversal. Aunque se trata de una población distinta a la propuesta en esta investigación, el estudio resulta relevante al evidenciar la posible relación entre el contenido violento de los videojuegos y la aparición de comportamientos agresivos o respuestas ansiosas. A través de instrumentos psicométricos, se concluyó que no existen diferencias estadísticamente significativas entre los grupos comparados, lo cual abre el debate sobre la necesidad de abordar estos fenómenos desde perspectivas más comprensivas y contextuales, como la que plantea esta investigación cualitativa con jóvenes en el contexto colombiano.

Por otra parte, En el estudio “*Videojuegos violentos y disposición empática en adolescentes*” propuesto por Orozco et al. (2024), se analizó desde un enfoque cuantitativo la relación entre el consumo de videojuegos +18 y los niveles de empatía en adolescentes de Machala, Ecuador. Encontraron que quienes juegan videojuegos clasificados como +18 presentan menores niveles de disposición empática, especialmente en la dimensión de malestar personal, asociada a la evitación del sufrimiento ajeno. Este estudio, aunque cuantitativo, resulta relevante para la presente investigación al evidenciar cómo los videojuegos pueden incidir en procesos afectivos y sociales, y refuerza la necesidad de comprender, desde una mirada sistémica, cómo los jóvenes resignifican estas experiencias en función de sus contextos y trayectorias.

Desde una perspectiva interdisciplinar entre el arte y el diseño Obando Franco (2022), desarrolló un proyecto titulado “*El diseño de microvideos para prevenir el desarrollo de conductas violentas ocasionadas por el uso desmesurado de videojuegos en jóvenes de 18 a 25 años*”, Obando

Franco (2022) desarrolló una propuesta educativa en Lima, Perú, basada en un enfoque mixto. A través de encuestas y entrevistas, identificó cómo el uso excesivo de videojuegos puede relacionarse con agresividad, aislamiento y falta de control emocional. Aunque su énfasis fue preventivo y comunicacional, aporta elementos clave para comprender la dimensión psicosocial del fenómeno y la necesidad de abordar relatos juveniles en torno a la violencia y el consumo digital que permitan comprender cómo los jóvenes significan su relación con los videojuegos y la violencia.

Desde una perspectiva de género, con la investigación titulada desigualdad de género y violencia en los videojuegos: un análisis desde las experiencias video lúdicas de la juventud, utilizando una metodología cualitativa, concretamente un enfoque fenomenológico-hermenéutico, mediante el cual se exploró las experiencias de los participantes en torno al uso de videojuegos y su relación con la violencia. Calderón y Gómez (2023) analizaron las experiencias virtuales de jóvenes en España mostrando los videojuegos multijugador online como espacio donde genera desigualdad entre los hombres y mujeres

Este estudio es relevante para la presente investigación, ya que muestra cómo los relatos de los videojuegos no solo entretienen, sino que también configuran identidades, relaciones de poder y significados sobre la violencia en contextos socioculturales específicos.

Del mismo modo, la investigación de Martínez Verdú (2023) ofrece una mirada sociocultural y de género sobre el consumo de videojuegos en jóvenes universitarios en España, centrándose en cómo estas plataformas pueden reproducir desigualdades, estereotipos y distintas formas de violencia simbólica y digital. Usando un enfoque cuantitativo, se las diferencias digitales en el uso de videojuegos y las experiencias de violencia de género entre hombres y mujeres. Por lo tanto, este estudio brinda a la investigación una mirada de las escaladas de poder y la construcción de significados existente en los videojuegos.

Este estudio resulta relevante para la presente investigación, al mostrar que los videojuegos no solo operan como entretenimiento, sino también como espacios donde se configuran relaciones de poder y significados sociales, lo cual refuerza la necesidad de analizar cómo los jóvenes resignifican estas experiencias dentro de sus contextos culturales, narrativos y relacionales.

Por otra parte, Garzón Jaime (2021) con su investigación titulada videojuego violento y su incidencia en el estado emocional de un niño de 7 años en la unidad educativa Adolfo María Astudillo Del Cantón Babahoyo, desarrolló un estudio de caso clínico en Ecuador que analiza la

incidencia del uso excesivo de videojuegos violentos en el estado emocional de un niño de siete años. Esta investigación encontró que problemas como la ansiedad impulsividad y comportamientos agresivos están relacionados a juegos de violencia como el titulado Free Fire.

Desde un enfoque mixto, se aplicaron pruebas psicométricas y técnicas cognitivo-conductuales para intervenir en el caso, destacando la influencia de los factores familiares y el contexto digital en el desarrollo emocional infantil. Este estudio resulta relevante para la presente investigación al evidenciar cómo las experiencias con videojuegos violentos pueden adquirir significados complejos y diferenciados, especialmente en etapas tempranas del desarrollo, y refuerza la necesidad de abordar estos fenómenos desde una comprensión sistémica y contextualizada.

Dentro de los antecedentes internacionales destaca El folleto elaborado por Rodney et al. (2020), con apoyo de la UNESCO, el cual ofrece un enfoque integral sobre la violencia como fenómeno social, destacando su carácter complejo, multifactorial y preventivo, especialmente en contextos educativos. A partir de una mirada biopsicosocial se examina las causas de la violencia en niños y jóvenes, así como en sus consecuencias, enfocándose en las relaciones de poder desiguales y en dinámicas normalizadas.

Por otro lado, Galviz-armenta (2020) en su artículo muestra una mirada interdisciplinaria de la violencia enfocándose en su construcción contextual y social, esta autora habla de la violencia no como un hecho aislado sino como el resultado de múltiples formas estructurales y culturales de interacción y relaciones sociales mediadas por un sistema de jerarquía y poder. Esto resulta clave para entender la violencia como una construcción social en que los jóvenes resignifican su contexto y trayectoria relacional

En conclusión, los antecedentes internacionales muestran la importancia de visualizar todas las dimensiones culturales, simbólicas y relacionales que están presentes en los relatos de los jóvenes de sus experiencias con videojuegos violentos. Particularmente, el enfoque sistémico-relacional propuesto por Linares (2012) refuerza la importancia de comprender los significados contruidos por los jóvenes como parte de sistemas más amplios de interacción, en los que los videojuegos no actúan como causas directas, sino como escenarios donde se configuran y negocian relatos de sentido.

Nacionales

A continuación, se presentan los antecedentes desarrollados en el contexto colombiano, los cuales permiten comprender cómo ha sido abordada la relación entre videojuegos, juventud y violencia desde las realidades sociales, culturales y educativas del país. Si bien la revisión documental evidenció un creciente interés en el tema a nivel internacional, se identificó que solo siete estudios nacionales han profundizado en esta línea de investigación, lo cual resalta la novedad y pertinencia del presente trabajo dentro del ámbito académico colombiano. Estos aportes ofrecen una base contextual significativa, al tiempo que evidencian vacíos teóricos y metodológicos que justifican la necesidad de ampliar la comprensión del fenómeno desde enfoques alternativos como el sistémico complejo.

Lopera Sosa y Arbelaez Reyes (2020), en su investigación de Manifestación de la frustración en jóvenes adultos que hacen un uso frecuente de los videojuegos en la ciudad de Medellín, abordan la relación entre el uso de videojuegos y la expresión de la frustración desde un enfoque psicoanalítico, los autores proponen una lectura de la frustración, no solo como una respuesta emocional al fracaso, sino también como un medio simbólico a través del cual los sujetos procesan tensiones internas vinculadas con la agresividad, la autoimagen y el deseo de escape frente a la realidad. A partir de entrevistas semiestructuradas con jóvenes adultos, evidenciaron que los videojuegos funcionan tanto como disparadores como moduladores de frustración, dependiendo del vínculo que el jugador establezca con la experiencia de juego.

Por otro lado, Díaz Pinzón (2023) en su estudio Prácticas de consumo de los videojuegos en los estudiantes de educación secundaria, se realiza un análisis correlacional entre el género de los estudiantes y diversos atributos relacionados con el uso de videojuegos, como el tiempo de juego, la cantidad de videojuegos conocidos y jugados, así como la frecuencia de uso, por medio de una muestra de 330 estudiantes de la Institución Educativa General Santander en Soacha, el autor utilizó encuestas de reactivos cerrados y pruebas estadísticas no paramétricas como el chi-cuadrado y el coeficiente de contingencia, encontrando relaciones significativas entre el género y los patrones de consumo de videojuegos. El estudio evidencia que los estudiantes hombres tienden a dedicar más tiempo a los videojuegos y a tener un mayor conocimiento y experiencia en ellos en comparación con las mujeres.

Además, Rojas-Jara, et.al (2022), en su revisión sistemática titulada “Game (not) Over”, caracterizan el trastorno por uso de videojuegos en adolescentes a partir de un análisis de 48 publicaciones científicas indexadas, en el texto se identifica que los adolescentes con este trastorno son mayoritariamente hombres, dedican más tiempo diario y semanal a los videojuegos, y presentan síntomas conductuales, afectivos y cognitivos, de igual forma se destacan alteraciones en la activación de zonas cerebrales también señalan que factores como la impulsividad y la presencia de otros trastornos psicológicos aumentan el riesgo de padecerlo. Por otro lado, identifican factores protectores como el compromiso escolar y la supervisión parental, aportando una visión integral del fenómeno desde la neuropsicología y la salud mental.

Otra investigación relevante es la de Becerra Agudelo y Garcés Montoya (2024), los cuales en su estudio titulado Jóvenes y videojuegos: Perspectivas sobre el consumo de videojuegos en Colombia, los autores realizan un análisis crítico de dos videojuegos Narcos, con el fin de explorar la configuración de la condición juvenil a través del consumo digital y su vínculo con las identidades de género, a partir de un enfoque estético y narrativo, se plantea cómo estos videojuegos, inspirados en contextos colombianos, transmiten significados diferenciados en torno a la masculinidad, la violencia, la fantasía y la representación femenina, mediante un análisis visual de las portadas de los videojuegos además de una encuesta aplicada a jóvenes universitarios entre 18 y 28 años se revela cómo estas representaciones pueden llegar a impactar en las expectativas de consumo, las experiencias de juego y la construcción de identidad en la juventud colombiana.

Por su parte, Ruiz y Pinzón (2023), en su investigación titulada De controles a controladores relación entre ira, agresividad y videojuegos violentos en estudiantes universitarios, se enfocan en analizar la relación que pueda tener el uso de videojuegos y la aparición de conductas agresivas en adolescentes entre los 14 y 18 años de edad, mediante un enfoque cuantitativo y un diseño correlacional además de aplicar la Escala de Agresividad y el Inventario de Ira Estado-Rasgo (STAXI-2), encuentran que, existe una relación entre el consumo excesivo de videojuegos y la expresión de la agresividad, esta no es determinante, ya que intervienen factores individuales como la impulsividad, el contexto familiar, comprendiendo la agresividad juvenil desde una mirada multicausal sin atribuirlo directamente a los videojuegos.

Otra investigación que vincula los comportamientos agresivos con los videojuegos es la de Ramírez Puerta, Páez Pérez y Ahumado Pino (2021), los cuales realizaron un estudio descriptivo de corte transversal con enfoque cuantitativo, que se orientó a explorar las percepciones de padres

y niños frente al uso de videojuegos de tipo shooters y su vínculo con conductas agresivas en la infancia. Por medio de encuestas aplicadas a estudiantes de primaria y sus acudientes, los autores identificaron patrones de consumo frecuentes, poca supervisión adulta y la aparición de comportamientos agresivos verbales y físicas, de esta forma el estudio resalta la naturalización del contenido violento en los videojuegos y su relación con el desarrollo emocional y la necesidad de acompañamiento seguida de regulación en el consumo infantil.

Finalmente, la revisión teórica que desarrollan Díaz, Restrepo y González (2024), está orientada a comprender cómo los videojuegos multijugador funcionan como espacios de interacción digital donde la creación de vínculos sociales está mediada por la tecnología, los autores analizan cómo los videojuegos actúan como escenarios que permiten la conformación de comunidades virtuales en las cuales elementos como chat de voz y texto, gestos, emoticonos, señales y roles dentro del juego permiten la construcción de vínculos y el trabajo colaborativo dando como resultado la transformación de las dinámicas comunicativas tradicionales, generando nuevas formas de socialización y pertenencia.

Regionales

Desde el contexto local, se destaca el trabajo titulado “Influencia de los videojuegos en los comportamientos de los adolescentes entre los 12 y 18 años”, desarrollado por Montaña Chingate en el año 2020 en la Universidad Cooperativa de Colombia, sede Villavicencio. Esta investigación de enfoque cualitativo, con diseño documental, se propuso examinar los posibles efectos del uso de videojuegos en la conducta de adolescentes, considerando aspectos como el aislamiento social, la agresividad, la evasión de la realidad y el bajo rendimiento académico. Si bien no aborda directamente la construcción de significados ni el análisis narrativo, ofrece un acercamiento preliminar a las implicaciones del consumo de videojuegos en la población joven del departamento del Meta. Este antecedente evidencia la pertinencia de seguir explorando este fenómeno desde una perspectiva más profunda, relacional y situada, como lo propone la presente investigación, que busca comprender cómo los jóvenes de Villavicencio configuran narrativamente sus experiencias con la violencia en los videojuegos y su contexto cotidiano.

Método

La presente investigación es desarrollada bajo la modalidad de una metodología cualitativa, cuyo objetivo es comprender a mayor profundidad los significados que los jóvenes atribuyen a la violencia dentro de los videojuegos que consumen y conocen, atendiendo a la complejidad de la vida humana misma y a los contextos sociales, culturales y cambiantes en los que estas se configuran. Esta perspectiva facilita el acceso no solo a las vivencias individuales, sino también a las redes de sentido que emergen en la interacción entre el sujeto, su historia, y los sistemas sociales, culturales y simbólicos de los cuales hace parte (Hernández et al., 2014). En lugar de buscar generalizaciones o relaciones causa - efecto, este enfoque da prioridad a la interpretación de significados y experiencias, reconociendo que la realidad social es construida de manera activa y percibida por quienes la viven.

En concordancia con lo anterior la investigación está guiada por un diseño narrativo como estrategia metodológica, bajo la concepción de que los relatos constituyen una vía acercada que permite identificar cómo los jóvenes crean, comprenden y expresan sus experiencias con los videojuegos y la violencia. A través del relato, los participantes expresan más que hechos, pues también juegan un papel importante las emociones, los símbolos, las metáforas y las diversas interpretaciones que dan cuenta de cómo organizan su mundo experiencial y, así mismo, su realidad. El diseño narrativo, por tanto, no queda limitado únicamente a recoger testimonios, pues permite comprender las formas en que los significados se construyen y transforman en función de las relaciones, los contextos y las experiencias personales y colectivas.

Tal como lo plantea Salgado (2007), este enfoque resulta pertinente para el abordaje de fenómenos complejos como la construcción de la identidad, el entendimiento de la cultura, el poder de los cambios y las expresiones simbólicas de la violencia, los cuales no pueden ser comprendidos sin tener en cuenta los aspectos subjetivos y relacionales que contienen las historias de vida. Entendiendo que el relato no se interpreta como una simple línea temporal, sino como un tejido de conexiones que revela la relación entre el individuo y los sistemas en los que está presente: la familia, la comunidad, los medios de comunicación, y los dispositivos culturales como el videojuego.

Así, el diseño narrativo no solo permite reconstruir experiencias, sino también comprender cómo los jóvenes negocian, resisten o reproducen discursos dominantes sobre la violencia, a partir

de sus propias trayectorias, contextos y vínculos sociales. Tal como lo plantea Salgado (2007), los relatos son clave para el estudio de fenómenos complejos como la identidad, la cultura y el conflicto, pues en ellas se expresa la unión entre lo personal y lo colectivo, lo simbólico y lo material, lo emocional y lo social.

Actores

Esta investigación cuenta con la participación de tres jóvenes, teniendo en cuenta como criterios de inclusión el pertenecer a un rango de edad entre 18 a 28 años, residir en Villavicencio y tener experiencia no menor a un año jugando videojuegos y como criterios de exclusión será el pertenecer a un rango de edad distinto al mencionado y el tener una experiencia menor al año jugando videojuegos.

Estrategias

Entrevista semiestructurada

Como estrategia principal para la recolección de información, se empleó la entrevista semiestructurada, una técnica cualitativa que combina una estructura guía con la posibilidad de adaptación en función del diálogo con el participante. Esta modalidad permite al investigador diseñar con un conjunto de preguntas previas al encuentro acordado con el fin de contar con una guía de apoyo que no implique restringirse exclusivamente a ellas, esto permite profundizar en los posibles aspectos emergentes durante la interacción, en función de los intereses, emociones o información adicional que pueda surgir desde lo narrado por el entrevistado (Morrison, 2015).

Su valor reside en la facilidad de adaptación y respuesta propia de un formato como el elegido, permitiendo cambiar el rumbo de la conversación para explorar dimensiones no previstas anticipadamente, pero que se convierten en información relevante para la comprensión del fenómeno. Bajo esta perspectiva la entrevista semiestructurada se convierte en una técnica que permite lograr un abordaje más cercano y contextualizado, acorde a la lógica del diseño narrativo, ya que se adapta a las particularidades de cada interacción, reconociendo el poder de la subjetividad y singularidad de las voces juveniles que participan en la investigación (Perpiñá, 2014).

Genograma

Como estrategia de soporte para una óptima recolección de información fue utilizado un genograma, una herramienta grafica propuesta por el enfoque sistémico que permite explorar la estructura, dinámica relacional y vínculos significativos del sistema familiar de los actores. Más allá de una función visual y descriptiva, el genograma en esta investigación funcionó como un recurso narrativo utilizado para favorecer la reconstrucción organizacional y simbolica de historias familiares y contextuales que inciden en la construcción de significados relacionados con la violencia y los videojuegos (Ochoa, 1995).

Historieta

Como parte de las estrategias empleadas en esta investigación, se implementó la historieta como medio proyectivo y simbólico con el fin de facilitar la recolección de relatos experienciales y subjetivos en torno a la relación de los jóvenes con los videojuegos. Esta herramienta, nacida a partir de estrategias creativas propias de un enfoque cualitativo, permite hacer uso de la memoria emocional y simbólica en el actor, estimulando el desarrollo de un relato visual y verbal sobre su experiencia personal con los videojuegos, funcionando como una herramienta de proyección y reconstrucción narrativa, donde se exponen elementos clave de identidad, vínculos familiares, modelos relacionales, formas de interpretar la violencia y modos de habitar los mundos digitales (Montaña, 2024).

Para poner en marcha las estrategias de recolección de información se diseñó una entrevista semiestructurada compuesta por un total de 35 preguntas, distribuidas de la siguiente manera: 5 preguntas orientadas a la construcción del genograma personal, 10 preguntas enfocadas en el relato de cada entrevistado con los videojuegos como base para la historieta, y 5 preguntas para cada una de las siguientes categorías de análisis relacionadas con los axiomas de la comunicación: contenido/relación, lenguaje verbal/analógico y escaladas simétricas/complementarias así como con las siguientes subcategorías de análisis: relatos dominantes y alternos. Esta entrevista será aplicada de forma transversal durante el proceso investigativo permitiendo así una integración dinámica al desarrollo de las herramientas seleccionadas propias del enfoque sistémico, como el genograma y la historieta narrativa, esto permitirá un acercamiento profundo, relacional y

contextualizado a los significados contruidos por los jóvenes frente a su experiencia con los videojuegos y la violencia. Posteriormente, el material será transcrito de manera textual y se organizará en una matriz categorial que facilitará el proceso de análisis e interpretación de los relatos, de acuerdo con los principios del enfoque cualitativo y narrativo.

Procesamiento de la información

Análisis categorial

Una vez transcrita la información obtenida en las entrevistas, se procederá a su organización mediante un análisis categorial apoyado en matrices que permitan clasificar los relatos de los jóvenes de acuerdo con las categorías de análisis definidas en este estudio: los axiomas de Watzlawick (contenido/relación, comunicación digital–analógica y simetría/complementariedad) y los relatos construidos en torno a los videojuegos. Este proceso tiene como propósito permitir la identificación de procesos por los cuales emergen los significados, los sentidos y las pautas comunicacionales en la experiencia juvenil, en coherencia con los objetivos planteados.

La codificación cualitativa cumple con el papel de base de análisis, comprendida como el proceso mediante el cual se asignan etiquetas a diferentes fragmentos significativos propios de los relatos, esto favorece la organización, categorización, reducción y filtrado de la información sin perder la riqueza del material. En sintonía con lo mencionado por Hernández Sampieri, Fernández y Baptista (2014), este es un procedimiento que permite identificar, describir e interpretar los significados implícitos en los discursos, ofreciendo una perspectiva más clara y comprensiva del fenómeno. Siguiendo con esta misma línea, Flick (2015) explica que la codificación cualitativa asume un rol de conector entre información empírica y construcción interpretativa, visibilizando la complejidad de los sentidos en entornos sociales y comunicacionales propios de la realidad humana.

En esta investigación, el eje de análisis corresponde a los segmentos textuales de las entrevistas, categorizados en función de los axiomas seleccionados: contenido/relación, comunicación digital–analógica y simetría/complementariedad y de la categoría relatos. Posteriormente, la información se incluirá en un sistema de matrices categoriales donde se integrará con los discursos de los participantes, permitiendo establecer similitudes, relaciones y diferencias.

Este procedimiento responde a la lógica del paradigma sistémico complejo, al sustentar que los relatos juveniles no son creados de manera aislada, sino en interacción con entornos culturales y comunicacionales. Asimismo, bajo la perspectiva de Watzlawick, Beavin y Jackson

(1997) orienta la comprensión de los relatos al ofrecer puntos clave para entender cómo, a través de la comunicación, los jóvenes configuran y establecen sentidos sobre la violencia en los videojuegos.

Así es como el análisis categorial permite estructurar los datos obtenidos en adición con comprender los procesos de construcción de sentido, reconociendo su complejidad, subjetividad y carácter relacional, en coherencia con la naturaleza cualitativa de la investigación.

Procedimiento

1. Se realizó una aproximación teórica completa sobre los videojuegos, la violencia y la construcción de significados en jóvenes, con el objetivo de fundamentar el fenómeno de estudio y sostener conceptualmente la investigación.
2. Se realizó selección del paradigma sistémico complejo, la epistemología constructivista social y el enfoque cualitativo como los más adecuados para abordar los objetivos propuestos, dado su énfasis en la comprensión profunda de los significados y experiencias.
3. Se optó por el desarrollo de una entrevista semiestructurada como técnica para la recolección de información. Con base a las categorías de análisis, se elaboró un guion flexible que permitiera adaptar la conversación a la espontaneidad ni la riqueza narrativa de los participantes (Anexo b,
4. Anexo c).
5. Se llevarán a cabo estas entrevistas con los participantes bajo la guía de 2 de los 3 investigadores por cada uno de ellos para, posteriormente, realizar la transcripción completa de cada una, preservando el sentido único de sus relatos y el lenguaje propio de sus narrativas.
6. Con la transcripción del material completada se construirá una matriz con el propósito de facilitar la clasificación de la información acorde con las categorías propuestas. Este paso permitirá reconocer patrones discursivos, sentidos compartidos y elementos emergentes relevantes.
7. Luego, se desarrollará el análisis de los datos desde una perspectiva comprensiva, integrando los aportes teóricos revisados con los relatos de los actores, con el

propósito de develar cómo los jóvenes construyen y resignifican los relatos sobre la violencia en los videojuegos dentro de sus contextos socioculturales.

8. Finalmente, se realizará la devolución de resultados a los actores, la cual se realizará de manera remota, permitiendo socializar los hallazgos principales, reconocer las voces de los jóvenes en el proceso investigativo y garantizar una retroalimentación ética que cierre el ciclo de la investigación de forma participativa

Consideraciones éticas

Durante el transcurso de la presente investigación se implementarán los principios dictados en la Ley 1090 de 2006, por la cual se expide el Código Deontológico y Bioético del Psicólogo en Colombia, esta ley regula el ejercicio profesional de la psicología, destacando principios fundamentales como el respeto y reconocimiento de la capacidad de los participantes para tomar decisiones libres e informadas sobre su participación, de igual forma se destaca el principio de beneficencia el cual dicta que toda acción realizada por parte de los investigadores es en pro de del bienestar del participante, adicional a ello el principio de no maleficencia restringe el daño físico o psicológico en contra de los participantes. Gracias a ello se velará por garantizar que la relación entre investigadores y participantes se rija por medio de la ética y la moral las cuales son expícitas dentro del consentimiento informado, el respeto a la individualidad y la no vulneración del bienestar físico y psicológico de quienes hagan parte del estudio (Congreso de la República de Colombia, 2006).

De igual manera, esta investigación se desarrollará conforme a la Ley 1581 de 2012, por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales, conforme a esta normativa, se garantiza que toda la información recolectada será tratada bajo estándares de confidencialidad y protección de los datos. Los participantes serán debidamente informados sobre el uso de los datos recolectado durante toda la investigación, y se les garantizará el derecho a conocer, actualizar, rectificar o eliminar sus datos personales en cualquier momento del proceso investigativo (Congreso de la República de Colombia, 2006).

Finalmente, se tiene en cuenta lo dispuesto en la Resolución 8430 de 1993 del Ministerio de Salud, que establece las normas científicas y administrativas para la investigación en salud con seres humanos en Colombia, según esta norma, el estudio será clasificado dentro de la categoría de riesgo mínimo, dado que no se aplicarán intervenciones físicas ni se expondrá a los participantes a situaciones que comprometan su integridad. No obstante, se tomará especial cuidado en proteger la salud mental y emocional de los involucrados, aplicando estrategias de recolección de datos que prioricen la comodidad, la privacidad y la libre participación de estos (Congreso de la República de Colombia, 2006).

Resultados

En este apartado se presentan los hallazgos generados del proceso de análisis de la información obtenida a partir de las entrevistas realizadas y las estrategias metodológicas implementadas, orientadas a comprender de qué manera los jóvenes relatan la pauta de violencia en la interacción con los videojuegos. Con este propósito, se llevaron a cabo dos encuentros con cada participante, diseñados para propiciar un espacio dialógico, reflexivo y proyectivo que favoreciera el surgimiento de los relatos dominantes y alternos en torno a la temática investigada.

En el primer encuentro, se utilizó como estrategia recolectora el genograma, acompañado de la entrevista semiestructurada, la cual funcionó como herramienta transversal a lo largo de todo el proceso de investigación. Esta combinación permitió profundizar en los vínculos familiares y sociales, así como en las experiencias comunicacionales que configuran el modo en que los participantes se relacionan con los videojuegos. Dicho encuentro se desarrolló en tres escenarios: el primero con el Participante 1 (P1), donde se construyó el genograma (**Figura 1**); el segundo con el Participante 2 (P2), (**Figura 2**); y el tercero con el Participante 3 (P3), (**Figura 3**). A partir de esta exploración emergieron los primeros relatos dominantes asociados a pautas de comunicación, jerarquías familiares, modos de resolución de conflicto y experiencias previas de violencia que se reflejan luego en su interacción digital.

En el segundo encuentro, se implementó la historieta como dispositivo proyectivo y simbólico, nuevamente acompañada de la entrevista semiestructurada. Este espacio permitió que los jóvenes reconstruyeran sus experiencias de manera visual y narrativa, representando escenas, vínculos y situaciones significativas relacionadas con su historia personal con los videojuegos. La organización del segundo encuentro mantuvo la misma estructura que el primero, conservando las duplas de trabajo para fortalecer el rapport previamente establecido. Así, el primer escenario se realizó con el Participante 1 (P1) donde se construyó la historieta (**Figura 4**); el segundo escenario, con P2 (**Figura 5**); y el tercero, con P3 (**Figura 6**).

En el primer encuentro, el uso del genograma permitió identificar redes de apoyo, figuras significativas, patrones de interacción y resonancias entre las dinámicas familiares y las formas de vinculación en los entornos digitales, lo cual dio lugar a la identificación de los relatos dominantes aquellos discursos más naturalizados y repetitivos que sostienen las formas habituales de interacción. En el segundo encuentro, la historieta se consolidó como una herramienta significativa

que permitió a los participantes expresar su historia con los videojuegos de manera visual y narrativa. Esta experiencia favoreció la aparición de relatos alternos, marcados por la re-significación de lo vivido, la exploración de nuevas formas de relación y la reconstrucción del sentido otorgado a la violencia y a la comunicación del entorno digital.

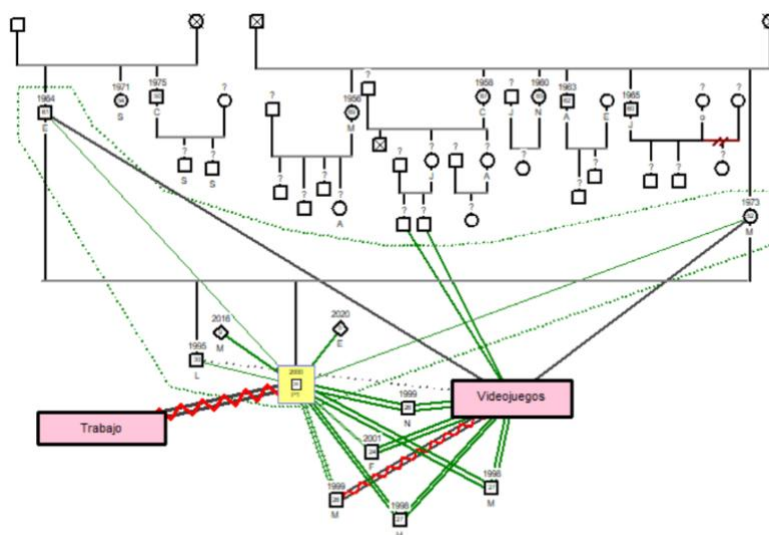
En la matriz se organizan los resultados de manera minuciosa mediante un proceso de sistematización. Una vez finalizada la transcripción de las entrevistas, la cual permitió codificar y categorizar los fragmentos más significativos a partir de la lectura línea por línea e identificando los relatos que responden a las categorías de análisis (contenido/relación, comunicación digital/analógica y simetría/complementariedad) y a las subcategorías transversales (relatos dominantes y relatos alternos).

La interpretación de los hallazgos se presenta de manera detallada, explorando cómo cada categoría revela los modos en que los jóvenes construyen significados sobre la violencia en los videojuegos desde sus experiencias comunicativas y relacionales.

Genograma

A continuación, se presentan los genogramas de los tres participantes, acompañados de su interpretación respectiva, los cuales constituyen el punto de partida para la comprensión de los relatos dominantes y de las configuraciones relacionales que emergen en torno a la experiencia con los videojuegos.

Figura 1 *Genograma P1*



Se logra identificar en el sistema familiar una jerarquía definida y unos límites claros, los cuales se reflejan en la comunicación y apoyo por parte del subsistema parental al subsistema filial, igual mente esto se ve reflejado en sus relaciones sociales e interacciones virtuales donde P1 entiende la violencia verbal presente en los videojuegos como comportamientos aislados de este espacio virtual.

El sistema familiar nuclear está conformado por P1, joven de 25 años, su madre (M) de 52 años, su padre (P) de 61 años y su hermano mayor (L) de 30 años. Actualmente, P1 convive con su familia únicamente los fines de semana, ya que por motivos laborales reside en otra ciudad entre semana. En el ámbito laboral, P1 describe una relación cercana, aunque acompañada de ciertas tensiones derivadas de su proceso de adaptación a su primer empleo. Este momento de ajuste ha generado en él sensaciones de frustración y estrés, propias de la transición hacia nuevas responsabilidades.

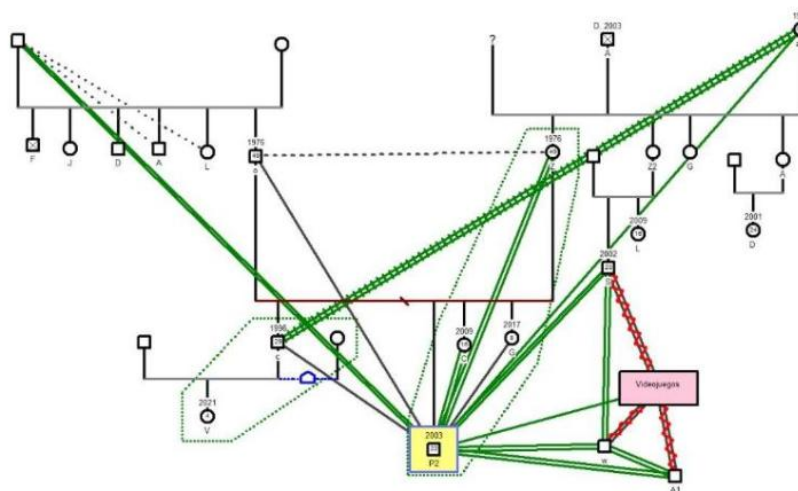
En el sistema familiar, manifiesta mantener vínculos estables y positivos con su núcleo cercano, donde incluso sus mascotas tienen un valor emocional importante, al representar parte de su red de apoyo afectivo. Sin embargo, con la familia extensa el contacto es limitado, lo que podría deberse tanto a la distancia como a la escasa frecuencia de interacción.

Dentro de su vida cotidiana, los videojuegos aparecen como un espacio significativo de encuentro y conexión. A través de ellos, P1 ha fortalecido la comunicación con algunos familiares y con sus padres, quienes también se relacionan con esta actividad de manera equilibrada. Del mismo modo, el entorno virtual le ha permitido crear amistades con N, F, H y M, caracterizado por una cercanía afectiva importante, aunque también atravesado por momentos de tensión que surgen de la forma en que ambos se relacionan con los videojuegos.

Además, el genograma de P1 permite reconocer cómo los videojuegos se integran en su red relacional como un elemento mediador de comunicación y sentido. Si bien el sistema familiar nuclear se percibe estable y funcional, los relatos de P1 reflejan que los videojuegos operan como un espacio simbólico donde emergen tanto vínculos de afinidad como tensiones. En este escenario, los videojuegos no solo cumplen una función recreativa, sino que se configuran como un recurso relacional que posibilita la interacción entre distintos subsistemas (familiar, laboral y social) evidenciando la coexistencia de relaciones simétricas (entre pares y amigos) y complementarias (con figuras parentales).

De esta manera, la relación ambivalente que mantiene P1 con los videojuegos, entre el disfrute y el conflicto muestra cómo sus formas de comunicación digital y analógica se entrelazan en la construcción de significados personales y relacionales. Esta dinámica permite interpretar los videojuegos no solo como un pasatiempo, sino como un reflejo de las interacciones cotidianas, donde se combinan la expresión emocional, la competencia y la búsqueda de reconocimiento, elementos que configuran sus relatos sobre la violencia y la convivencia en los espacios digitales.

Figura 2. Genograma P2



Se logra identificar que la madre asume un rol de autoridad y cuidado del hogar, esto como resultado del distanciamiento tanto físico como emocional del padre con el sistema familiar, esto sumado a la falta de comunicación con miembros de su familia extensa puede generar en P2, un rol de cuidador entre el subsistema-filial y como fuente de apoyo emocional en el subsistema-materno filial, esta dinámica se asocia a dinámicas de violencia normalizada enfocada a un rol de apoyo y cuidado que no le corresponde a P2 dejando los videojuegos como su única fuente de apoyo emocional.

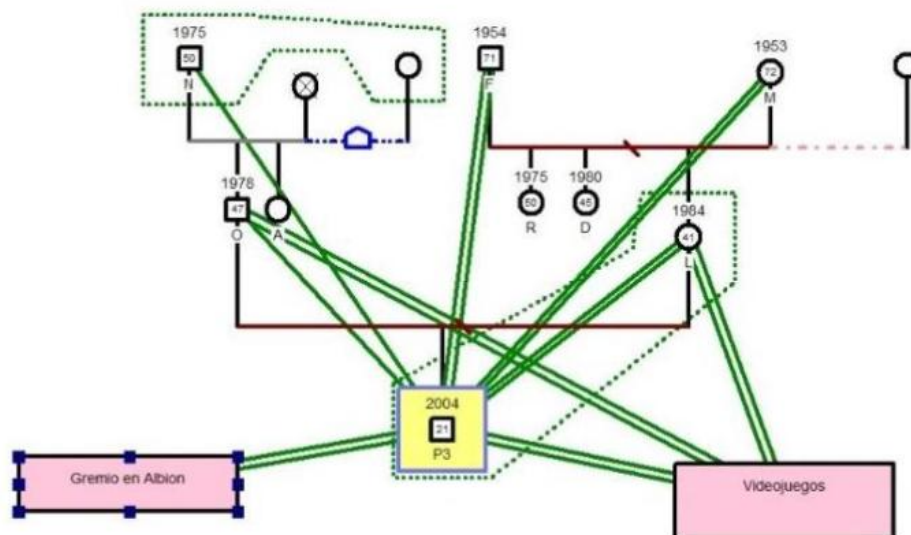
El sistema familiar de P2 es de tipo monoparental, conformado por su madre Z (49 años), quien asume los roles de cuidadora y proveedora, y sus hermanas C (16 años) y G (8 años). La madre se encuentra separada del padre, en cuanto a la relación paterno-filial, se describe como buena, sin embargo, no muy cercana, mientras que con su madre se percibe una relación emocional estrecha y de apoyo mutuo.

Dentro del subsistema fraterno, P2 presenta una relación buena pero no muy cercana con su hermano mayor, C (29 años), quien actualmente convive con su pareja M y con, V, de 4 años quien nació de una relación con una expareja de M. Con C, P2 mantiene una relación cercana y de confianza, mediada por la afinidad generacional y el acompañamiento que este ha tenido en momentos significativos de su vida. En contraste, la relación con su hermana menor G es más distante, aspecto que P2 atribuye a la diferencia de edad y a los distintos intereses que cada uno mantiene en sus etapas vitales.

En relación con su familia extensa, P2 conserva vínculos positivos con su abuelo paterno quien actualmente enfrenta un diagnóstico de Alzheimer y con su abuela materna, con quien mantiene un lazo afectivo estable. No obstante, la figura de referencia más significativa en este círculo familiar continúa siendo su hermano mayor C, quien cumple un rol orientador y protector.

En cuanto a sus redes sociales, los videojuegos emergen como un espacio central de interacción y pertenencia. P2 establece relaciones de amistad con S, W y A, en las cuales los videojuegos funcionan como un medio de conexión simbólica y emocional. Sin embargo, estos espacios digitales también revelan tensiones: aunque entre los amigos existe cercanía y compañerismo, las dinámicas dentro del juego tienden a volverse hostiles o competitivas, lo que muestra cómo el entorno virtual puede transformar momentáneamente la forma en que se comunican y se vinculan entre sí. Así, los videojuegos se presentan simultáneamente como un medio de encuentro y un escenario de conflicto, donde se proyectan tanto la cooperación como la rivalidad propia de los sistemas relacionales juveniles.

Por lo tanto, en el genograma de P2 se observa cómo las configuraciones familiares y sociales se entrelazan con los videojuegos como espacio simbólico de relación y construcción de sentido. En un entorno familiar monoparental, donde la madre asume de manera simultánea las funciones de autoridad y de cuidado, los videojuegos se transforman en un espacio simbólico de interacción para P2. A través de este medio, el participante logra construir y mantener interacciones alternativas, especialmente con amigos y algunos familiares cercanos. De esta forma, el entorno digital funciona como una prolongación de sus relaciones cotidianas, permitiéndole explorar distintas formas de comunicación y de organización dentro del grupo. Estas dinámicas reproducen, en cierta medida, los principios de los axiomas de la comunicación, evidenciando cómo los juegos en línea reflejan patrones de relaciones presentes también en otros ámbitos de su vida.

Figura 3. Genograma P3

Se observa una alianza formada entre p3 y su madre formada gracias a a que esta última desempeña el principal rol de cuidado del hogar, por otro lado, la relación reconstruida del sistema paternofilial se caracteriza por la presencia de límites rígidos y una comunicación ambigua, debido a la presencia de violencia relacional encubierta como lo es la indecencia emocional del padre en el vínculo afectivo por tantos años y una invalidación emocional lo cual se puede relacionar en la forma en que el participante se comunica en los videojuegos.

El sistema familiar de P3 corresponde a una estructura monoparental conformada por su madre, L, de 41 años, quien desempeña de manera simultánea los roles de proveedora y cuidadora del hogar, esta doble función ha fortalecido la relación materno-filial, basado en la cercanía afectiva, L atraviesa actualmente un proceso de separación de hecho con O, padre de P3. A pesar de la ruptura conyugal, la relación entre padre e hijo se mantiene positiva, fortalecida tras un periodo de convivencia en el que O asumió temporalmente la función de cuidador, lo cual generó una reorganización significativa en las dinámicas familiares y en la distribución de responsabilidades dentro del sistema.

En relación con la familia extensa, P3 conserva una conexión más sólida con el núcleo materno, lo que parece estar asociado a la presencia constante de L y a una distancia, tanto física como simbólica, con el sistema paterno. Esta tendencia pone de manifiesto la relevancia de las

figuras afectivas disponibles y la forma en que los lazos familiares se adaptan frente a los cambios estructurales.

En la historia personal y familiar de P3, los videojuegos ocupan un lugar significativo. Antes de la separación de sus padres, constituían un punto de encuentro con su figura paterna, facilitando la comunicación y el tiempo compartido. En la actualidad tanto P3 como su madre mantienen una relación positiva con esta forma de entretenimiento, lo que evidencia una apertura del sistema familiar hacia los espacios digitales como medio de interacción y expresión relacional. Actualmente, P3 participa activamente en un grupo dentro de un videojuego (“Gremio en Albion”), donde mantiene contacto constante con diversos jugadores, consolidando redes sociales virtuales que trascienden el ámbito doméstico y amplían su sentido de pertenencia y conexión.

Por lo tanto, el genograma de P3 resalta cómo los videojuegos se convierten en un espacio relacional que favorece la comunicación y la conexión emocional dentro de un sistema monoparental. A pesar de la separación de sus padres, este medio ha funcionado como un puente simbólico que mantiene los lazos afectivos y permite nuevas formas de interacción, especialmente entre P3 y su padre. La participación de P3 en comunidades virtuales, como el “Gremio en Albion”, amplía su red social y refleja la manera en que lo digital se integra a su construcción de significado sobre el vínculo y la pertenencia. En conjunto, los videojuegos se consolidan como un recurso comunicativo que articula cercanía, adaptación y continuidad en sus relatos dominantes.

En coherencia con lo anterior, estas lecturas se llevaron a cabo mediante las categorías propuestas, como contenido y relación (

Tabla 1) comunicación digital y analógica (**Tabla 2)** y relaciones simétricas y complementarias (**Tabla 3)**

Relatos dominantes

Nivel de contenido y relación

Tabla 1. Matriz de sistematización de resultados: Contenido y relación

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
Contenido/ Relación	Relatos dominantes	P1(63.IIE 1-	63.IIE1. Okey. ¿Y quién en tu familia tiene opiniones sobre estos juegos? O ¿qué decían

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
		68.P1E1-); (81.I1E1- 82.P1E1); (98.P1E1 - 100.P1E 1); (215.I1E 1- 216P1E1)	cuando jugabas así de pequeño, ¿qué te decían sobre estos juegos? 64.P1E1. “Uy, yo tengo una narrativa muy, muy interesante. Eh, cuando yo estaba más pequeño, tipo doce, trece años. Mi prima A, la que es la hermana menor de J. Eh, pues yo siempre he sido muy friki, yo siempre he sido muy gamer y me gustan mucho los videojuegos. Y me decía: “Ah, este, si sigues jugando con esos maricas, usted se va a quedar virgen”. Así me decía.”

El análisis de los relatos construidos a partir de la primera entrevista, apoyada en la construcción del genograma, permitió reconocer cómo los jóvenes articulan sus experiencias con los videojuegos a partir de las relaciones que los rodean y de los significados compartidos en sus contextos familiares y sociales. Desde la teoría de la comunicación humana de Paul Watzlawick, el contenido de lo que se dice no puede separarse del tipo de relación que se establece; cada expresión, palabra o silencio comunica no solo información, sino también una forma de relación. Bajo esta premisa, los relatos dominantes revelan que las pautas de violencia no se manifiestan como hechos aislados, sino como expresiones relacionales que emergen de interacciones cargadas de sentido, afecto y validación simbólica.

Por medio de estos relatos se comprende que “P1” no solo comunica información sobre cómo se perciben los videojuegos (contenido), sino que revela cómo esas percepciones afectan su interacción con el entorno familiar y social (relación). En su narrativa aparece un relato dominante de estigmatización hacia los jugadores, expresado en comentarios como: “si sigues jugando con esos maricas, usted se va a quedar virgen” y “antes había mucho estigma alrededor de los videojuegos, como que quienes juegan muchos videojuegos se aíslan y no tenían habilidades sociales” (64.P1E1; 66.P1E1; 68.P1E1)

Además, al hacer la interpretación de esta categoría de análisis se identifica cómo el videojuego se convierte en un medio relacional y que lo que parece una actividad individual se transforma en una forma de relacionarse, tal como lo menciona “P1” en su experiencia “¿O sea, con mis amigos con los que yo juego videojuegos? Eh, muy buena. O sea, de hecho, una gran parte de mis amigos actuales los conocí primero jugando videojuegos y luego en la vida real...”; “Sí,

cambia totalmente. yo me amargo mucho más con desconocidos que con mis amigos” (82.P1E1;182.P1E1) y también “P2” quien manifiesta que “Entonces, como le digo, el juego siempre ha sido cada uno en su casa, nunca los hemos reunido...” (218.P2E1), además “P3” menciona “Si no llegue a conocer personas o sea como un encuentro físico, hasta el momento no, todas las reuniones fueron virtuales”; “diría que fue de las dos, casi igual al uno jugar online uno se relaciona con muchas personas entonces es como más fácil conocer más personas en tan poco tiempo que en persona porque yo no me puedo reunir con 100 personas a hablar porque pues queda complicado reunir a 100 personas a hablar, en cambio 100 personas virtualmente cada uno en su casa pues es más sencillo, cada quien está en su casa, está en su espacio cómodo y hablando referente a muchos temas entonces diría que es esa facilidad” (219.P3E1; 223.P3E1)

Por otra parte, se logra identificar implicación emocional en la manera en que se comunican dentro de los videojuegos. “P3” expresa que “Hmmmm, pues, afectarme que me haga sentir mal no, de que me dio rabia si” (119.P3E1) y “P1” manifestó que “Eh, sí, pero, pues son como rabietas de minuticos.”; “Pues a mí me parecía gracioso, pero en cierto punto de mi vida como de juegos, yo llegué a ser ese tipo de persona, porque yo ya me entré mucho en el juego y me lo tomé muy en serio y ya me enojaba mucho por todo.” (132.P1E1; 100.P1E1) Por medio de estas afirmaciones se comprende que la relación entre el contenido del mensaje y la relación que se establece con los demás jugadores: lo que se comunica verbalmente (una crítica, una instrucción, una provocación) se convierte en un disparador relacional que activa respuestas emocionales intensas. Desde una mirada sistémica, este fragmento muestra la retroalimentación circular entre emoción y comunicación, donde el videojuego actúa como escenario simbólico que amplifica las dinámicas relacionales aprendidas en otros contextos o también la desquitarse con personas cercanas como manifiesta “P1” “Yo como que de pronto sí me desquite un poquito, pero no directamente, con mi exnovia”; “Porque, me estaba peleando en medio de la partida y yo ya estaba estresado y yo es como que: Haga lo que quiera. O sea, es como si no quería seguir peleando con nadie más” (202.P1E1; 204.P1E1).

En cuanto al tiempo invertido en el videojuego y las emociones que este genera, los relatos de los participantes reflejan una visión compartida, como se interpreta en los siguientes fragmentos: P1 “Pues a mí me parecía gracioso, pero en cierto punto de mi vida como de juegos, yo llegué a ser ese tipo de persona, porque yo ya me entré mucho en el juego y me lo tomé muy en serio y ya me enojaba mucho por todo.”; “Eh, porque ahora ya me tomo el juego como un juego.

Antes sí me lo tomaba como una meta.” (100.P1E1; 120.P1E1), P2 “No, yo creo que han cambiado bastante. O sea, antes me generaba mucha más emoción en el sentido de que compartía mucho más y duraba mucho más tiempo jugando. Pero ahorita al poco tiempo que me juego, es como chévere..” (262.P2E1) y P3 “Bueno pues primero, si los juegos de estrategia son de mis favoritos por decirlo así, pero pues también están los shooters que también es uno de los que podría decir entran ahí, en el tema de competitividad pues diría que hubo un tiempo que, si fui mucho más competitivo que ahorita, ahorita la verdad lo hago es por jugar, como por pasar el tiempo, ¿sí? Por ejemplo, en el free si llegue a competir ya en un ámbito más competitivo, en que me importara más el llegar y subir, en ser el mejor y todo eso, ya ahorita la verdad no, solo quiero pues jugar una parte como más tranquila digamos, más a lo mío, ahí ya juego más solo, antes jugaba más cooperativo, ahora me gusta jugar solo como muy yo a mi ritmo y todo eso” (195.P3E1).

Estos relatos permiten identificar una comprensión compartida en torno al cambio en la manera en que los participantes se relacionan con el videojuego a lo largo del tiempo. En un inicio, el juego representaba un espacio de alta implicación emocional, donde predominaban la competitividad y la búsqueda de reconocimiento, aspectos que generaban emociones intensas como la frustración o el enojo cuando los resultados no eran los esperados. Sin embargo, a medida que las experiencias con el videojuego evolucionan, se observa una transformación en la significación otorgada a esta práctica: el videojuego deja de ser concebido como una meta o un desafío que requiere rendimiento y pasa a ser entendido como una actividad recreativa, ligada al disfrute y a la tranquilidad personal.

De acuerdo con la percepción familiar de los videojuegos, “P2” por su parte, manifiesta comentarios de su mamá (Z) hacia los videojuegos, tales como “Sí, no le veía funcionalidad, le veía como: “¿Pa qué hace eso?”; “...Con mi mamá el problema era que me mantenía jugando. Entonces, era como que estaba: “Ah, Usted solo mantiene jugando, porque no estudia, o se pone a leer”, algo del estilo. Pero no era como, como tal, era como jugar” (170.P2E1; 163.P2E1), de igual manera “P3” menciona que su madre (L) le hace comentarios sobre los videojuegos como: “Pues ella me dice “cuanta plata generó hoy?” me dice que haga cosas productivas que, si estoy jugando eso que por lo menos me genere una ganancia, me dice “cuanta plata hicimos hoy” y así, a veces me dice, pues diario me dice eso” (242. P3E1) mostrando cómo el discurso familiar configura un relato dominante sobre el videojuego como espacio improductivo. Este tipo de mensaje moldea la relación entre el joven y su entorno, generando tensiones en la comunicación intergeneracional.

Desde una mirada sistémica, el contenido de este mensaje no se limita a la crítica, sino que actúa como una forma de establecer jerarquías y posiciones dentro del sistema familiar, donde la autoridad parental regula lo permitido y lo prohibido.

Comunicación digital y analógica

Tabla 2. Matriz de sistematización de resultados: Comunicación digital/ analógica

Categoría	Subcategoría	Nº de Relato	Relato
Digital/ analógica	Relatos dominantes	P1(81.II E1- 82.P1E1) (93.I2E1 - 94.P1E1) (155.IIE 1- 156. P1E 1)	93.I2E1. ¿Y qué tal es jugar con personas desconocidas, con distintas personas desconocidas? Así, porque sé que es como la dinámica del multijugador, ¿verdad?
			94.P1E1. Exacto. Sí, pues es interesante, eh, (211.IIE1- 212.P1E1) <i>porque aunque seamos de distintas regiones o a veces de distintos países, nos podemos entender a partir del idioma de los videojuegos. Todos saben lo que toca hacer, su propio rol, que tiene que hacer o lo que no tiene que hacer. Y nos entendemos entre todos sin necesidad de decir una sola palabra. Obviamente, eh, hay un chat, hay un chat de texto que es en vivo durante la partida, y sí puede generar ahí ciertas discordias, porque, pues, hay personas que no son tan buenas, que cometen errores y llegan a ser como tóxicos.</i>

Desde el análisis de los relatos recogidos en las entrevistas, la categoría comunicación digital y analógica, basada en el segundo axioma de Watzlawick, permite comprender cómo los jóvenes significan sus formas de interacción dentro y fuera del entorno de los videojuegos. En sus relatos emergen diferencias entre lo que se expresa mediante el lenguaje verbal (mensajes escritos, chats, voces) y aquello que se comunica de manera no verbal o simbólica (gestos, tonos, silencios, emociones y acciones dentro del juego), experiencias que muestran que la comunicación en los espacios digitales trasciende las palabras y se configura como un proceso relacional complejo, donde los jugadores interpretan, traducen y negocian significados a partir de múltiples códigos.

Así, los relatos expresan que las dinámicas comunicativas en los videojuegos no solo median las relaciones entre los participantes, sino que también reflejan aprendizajes, tensiones y formas de conexión que se trasladan a su interacción cotidiana.

Se logró identificar que la interpretación de los mensajes dentro del juego y la forma de comunicarse con otros jugadores varía según el contexto y el canal utilizado.

Se logra identificar que los mensajes y las formas de comunicación dentro del juego se puede interpretar de diferentes maneras por los diferentes jugadores dependiendo el contexto, el canal utilizado o el nivel de relación que presenten entre las personas. P1 señala que muchas veces, los malentendidos surgen por la comunicación escrita, ya que el tono irónico o sarcástico puede ser malinterpretado: “O sea, a veces uno quiere que las personas malinterpreten las cosas. Entonces, uno dice las cosas a veces desde la ironía, como diciéndole: Ush, parece, usted es buenísimo. Pero obviamente Con sarcasmo, Yo creo que la mayoría de las malinterpretaciones que se dan es cuando es por chat de texto. Porque ellos pueden leer, pero ellos no pueden ver en qué tono tú estás diciendo las cosas. En chat de voz y dices: Todo es mucho bastardo” (212.P1E1).

De igual manera P2 reconoce que los comentarios pueden tener distintas lecturas dependiendo de la forma en que se expresen: “Sí, POR EJEMPLO, sí. Sigue así, sigue así, que va a llegar lejos. Sigue jugando.” (279.P2E1). A diferencia de P3 quien enfatiza que los conflictos surgen principalmente cuando los temas trascienden el juego y se vinculan con cuestiones personales, mientras que las interacciones centradas únicamente en el juego tienden a mantenerse neutras: “Pues si puede pasar, ya depende de lo que digan, si tocan temas personales que no tenga que ver con lo que es el juego claro eso puede ya generar discusiones , siempre y cuando sea netamente del juego no trasciende o sea no trasciende a lo que es la relación de la persona pero a veces esos espacios en los que uno esta como con muchas emociones es complicado uno también mantenerse no sé cómo sereno a la hora de lo que uno va a decir entonces si salen ciertas cosas que externas al juego, eso es lo que genera más que todo los conflictos, pero lo que son cosas dentro del juego no” (235.P3E1).

Estos relatos muestran que la comunicación en entornos digitales de juego está mediada por el canal, el contenido y las emociones de los participantes, donde la interpretación del mensaje y la gestión de las emociones se convierten en elementos clave para la convivencia y la dinámica grupal.

Ahora, identificando las pautas de violencia verbal por medio de esta categoría, se observa que los participantes coinciden en que este tipo de interacción es frecuente dentro de los videojuegos, aunque su interpretación y el efecto que genera varía según la experiencia de cada jugador. P1 señala “Agresivo, sí. O sea, con tal de provocar a la otra parte. Porque, ¿qué es lo que pasa? Cuando tú provocas también y tú escribes en el chat, personalmente tú puedes hacer un reporte para que le baneen la cuenta a la otra persona. Banear es como quitarle la cuenta.”; “Sí. O sea, Intentan siempre como hacer un ataque personal, aunque no te conozcan”; “Mmm, yo diría que sí. Sí, sí, sí. pues yo diría que uno ya no se ofende por cualquier huevonada. Porque pues uno ya ha atravesado por muchos insultos en medio de, de los videojuegos. Entonces, por ejemplo, que me echen un madrazo en la calle por estar manejando y de pronto me atraviesen, Me da igual. Sí, como que me vale, me da igual. Porque, pues me han insultado de peores maneras en los videojuegos.”; “Eh, hay bromas muy chistosas que son como: Uy, parece, usted ni siquiera se le puede decir cáncer porque el cáncer por lo menos mata. O sea, son cosas para ofender a las personas.”; “Exacto. Sí, pues es interesante, eh, porque, aunque seamos de distintas regiones o a veces de distintos países, nos podemos entender a partir del idioma de los videojuegos. Todos saben lo que toca hacer, su propio rol, que tiene que hacer o lo que no tiene que hacer. Y nos entendemos entre todos sin necesidad de decir una sola palabra. Obviamente, eh, hay un chat, hay un chat de texto que es en vivo durante la partida, y sí puede generar ahí ciertas discordias, porque, pues, hay personas que no son tan buenas, que cometen errores y llegan a ser como tóxicos” (104.P1E1; 112P1E1; 216.P1E1; 98P1E1; 94P1E1)

De igual manera P2 menciona “Las malas palabras sí eran como algo normal, pero yo siempre lo he dicho que no era como direccionar a la persona, sino como en general la idea. Yo me lo he puesto así. Es como: ¡Ay, piróbo este!, pero no era como insultar a la persona de que:

¿Usted por qué me mató?, o algo por el estilo, y yo iba al combate directo contra esa persona, y como que ¡Ah, puta, me mataron! Bueno, hágale, siga.”; “Yo siento que, si nunca me hubieran insultado, no creo que fuera yo al mundo a insultar a la gente. Porque yo siento que ese es el problema de la toxicidad del juego, porque desde el principio, los que están llegando recientemente, la primera forma de enseñarles y de hacer nada es como insultos, todo el tiempo es un insulto. Entonces, si usted todo el tiempo lo está insultando, pues usted aprende a insultar. Posiblemente hubiera sido diferente. si no me hubieran insultado nunca, pero tal vez hubiera sido diferente la reacción.” (125.P2E1; 212P2E1).

Por su parte P3 menciona “Con la gente nueva no tanto, pero con los que ya llevan tiempo jugando si son así, y pues bueno es medio entendible porque es como decirle usted está cometiendo los errores que sabe que no tiene que cometer, hasta ahí lo entiendo, pero pues tampoco es, justifica tener que gritarle a una persona porque sí”; “Ah por audio más que todo, por chat si también pero mayormente por audio cuando es una actividad o cualquier cosa todos los que juegan esto mayormente es por audio por aplicaciones externas al juego”; “Pues en mi caso para mí no, nunca me ha pasado de que alguien me diga a mí, si me dicen eso yo me salgo porque pues tampoco es que uno aguante eso, pero si he visto a otras personas que le hacen eso sí” (163.P3E1;165.P3E1;169P3E1).

Los relatos de los participantes muestran que la violencia verbal es una pauta recurrente en la interacción dentro de los videojuegos, aunque su efecto depende de la experiencia previa, del canal de comunicación y de la manera en que cada jugador percibe los mensajes. La exposición constante a insultos y actitudes tóxicas genera un proceso de normalización, donde los jugadores aprenden a tolerar o reinterpretar estas acciones, percibiéndolas como parte de la dinámica lúdica. No obstante, la violencia verbal también puede derivar en conflictos, especialmente cuando los mensajes trascienden el juego o se dirigen hacia errores que podrían haberse evitado, afectando la convivencia y la cooperación entre los participantes.

Dentro de esta categoría de análisis, también se identificó la pauta de violencia física, reflejada en los relatos de los participantes. P1 señala: “Sí, o sea, sí, pero como una palmada. Es que Miguel estaba jugando, estábamos jugando, y, pues, a mí me, a mí me mataron. Me mataron y el marica estaba como atrás de mí. Okey. Entonces, yo me paré y yo le hice así. A ver, ahí se ve en la cámara. Él estaba con el mouse y yo le dije: "Joder, marica, no falles, no falles". Y luego me pegó la palmada. "Quítate, hijueputa"; “Sí, yo cuando me lo tomaba muy en serio, yo le pegaba al escritorio. Le pegaba un puño porque me desesperaba.” (158.P1E1; 196.P1E1). De igual manera P3 menciona “Si claro cuando ya llega un punto en el que estoy en un punto decisivo por decirlo así de completar algo importante y que pum no se dé, entonces da mucha rabia que, pues no se le da a un por golpear la mesa, por decir malas palabras, y ya” (201.P3E1)

Los relatos de los participantes evidencian que la violencia física se manifiesta principalmente como una respuesta a la frustración y la intensidad emocional que generan los videojuegos, especialmente en situaciones de alta implicación o errores que interrumpen objetivos importantes.

En conjunto, estos hallazgos permiten comprender que las interacciones dentro de los videojuegos, tanto pautas de violencia verbal y física reflejan cómo los jugadores, como elementos interdependientes de un sistema, construyen significados compartidos, regulan emociones y ajustan sus interacciones de manera continua. La violencia, en sus distintas formas, se integra en la dinámica grupal como un componente relacional que modula la cooperación, la competitividad y el aprendizaje dentro del sistema lúdico, permitiendo comprender la complejidad de las experiencias de los jóvenes en los videojuegos.

Relaciones simétricas y complementarias

Tabla 3. Matriz de sistematización de resultados: Relaciones simétricas y complementarias

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
simétricas/ compleme ntarias	Relatos dominantes	P1(113.I2E1- 114.P1E1) (159.I2E1- 160.P1E1) (237.I1E1- 2 38. P1E1)	<i>114.P1E1. Pues, o sea Yo diría que cuando tiene s un objetivo. por ejemplo, es que bueno, en, en League of Legends hay rangos. Hay como ligas. Como niveles, como algo que te identifica a ti. P or ejemplo, yo soy de rango bronce y el orden es: fierro, bronce, plata, oro, esmeralda, platino, diamante, maestro, gran maestro y retador Y pue s, obviamente, pues, todos quieren ser retador, que es como lo mejor, Pero pues ahí hay metas un poquito más realistas y te digo: "No, pues yo quiero ser diamante". Listo. Entonces tu objetivo es el diamante, ¿sí? Tu objetivo es el diamante y si alguien está interfiriendo en ese objetivo, pues obviamente tú lo vas a ver como una amenaza. Y puede que no es como que la persona está haciendo o esté jugando mal a propósito. Pero, pues tú no lo ves en ese momento de esa forma, cuando está la persona que está jugando mal y u no dice como: "Este marica no sigue para la izquierda. Me está estorbando lo que yo quiero alcanzar".</i>

Antes de abordar las relaciones simétricas y complementarias, se identificaron los recursos comunicativos que utilizan los jóvenes dentro de los videojuegos. Entre ellos se reconocen expresiones verbales como insultos o burlas, el uso de emojis y emotes, y gestos digitales propios de la jerga gamer (por ejemplo, "Spamear" alertas o realizar movimientos de burla). Asimismo,

acciones dentro del juego que funcionan como mensajes relacionales, tales como abandonar una jugada, sabotear objetivos, no apoyar al equipo o emplear gestos mecánicos que simbolizan desaprobación.

Estos códigos comunicativos, permiten comprender como se configuran las dinámicas de interacción, la expresión emocional y las jerarquías dentro del equipo. En coherencia con ello, desde esta categoría se lograron identificar relatos relacionados con las dinámicas, la jerarquía y los roles en los videojuegos, así como los niveles de cada uno de ellos, por su parte P1 menciona “...En League of Legends hay rangos: fierro, bronce, plata, oro, esmeralda, platino, diamante... y todos quieren ser retador. Entonces tu objetivo es ese, y si alguien interfiere en eso, lo ves como una amenaza...” (114.P1E1) Relato que representa relaciones simétricas competitivas, donde el estatus define la posición relacional y la respuesta emocional. También, se identifican relaciones simétricas, donde el liderazgo es compartido y la dinámica del grupo es en pro de las recompensas y logros del juego tal como: “Pues es muy versátil. A veces sí tomo la iniciativa yo para realizar las cosas, pero no es como que alguien sea el líder. De pronto, si alguien... Guía. Alguien puede guiar a veces, sí, pero no hay como un líder, por así decirlo” o ejercen rol complementario donde el reconocimiento y el liderazgo lo poseen los jugadores que presentan más habilidades dentro del juego “Los insultos pueden durar cinco segundos y la rabia cinco minutos, pero siempre dividimos los videojuegos de la rabia personal” (114.P1E1;239.P1E1; 160E1P1).

En P2 se identifica una relación complementaria flexible, donde el liderazgo se distribuye sin imponer jerarquías rígidas, tal como “El juego trata como de roles. Entonces, está como dividido en cinco partes. Entonces, está la parte de arriba, que es como el que juega solo, todos estamos en la partida, pero es la parte de arriba que juega solo, cada uno tiene como su rol, específicamente ,el de arriba está el que está en el centro, que es como el que ayuda a todos, está el del medio, que también está solo, pero ese tiene la posibilidad de ayudar a los otros dos, Y están los otros dos que están en la parte de abajo, que son dos, y está uno, que es como él, se llama Carrie, que es como el que más daño hace siempre, y está el que le ayuda al Carrie, que es el soporte, nosotros casi siempre jugamos, hay una opción que usted puede elegir el rol que quiere y nosotros nos jugamos así, nos jugamos tres como en aleatorio. Entonces, en una partida puedo ser el central, en otra partida puedo ser el soporte” (227.P2E1).

En otros casos, la jerarquía es un mecanismo de poder ejercido por los jugadores que presentan más conocimiento o experiencia, aquellos que tienen más habilidad en las mecánicas del

juego o quienes presentan mayor rango en los niveles de clasificación dentro del juego. Esto se refleja en el relato de P2: “Sí, los que son nuevos, los que están iniciando. Que están iniciando el juego y no saben casi nada, y están los que saben jugar hartos. Y casi siempre lo normal en este tipo de juegos es como aprovecharte esas personas” (135.P2E1).

En el caso de P3 se reconoce la adopción de un rol pasivo y complementario dentro de la dinámica del juego, caracterizado por la disposición a seguir directrices y asumir funciones específicas dentro del grupo. El participante expresa: “No el que sigue más que todo, si porque, así como combates con un montón de personas a veces han sido combates que se ponen en total del mapa 200 personas peleando entonces más que todo es como de seguir órdenes.” (155.P3E1) Asimismo, su relato refleja cierta versatilidad en la asunción de roles, alternando entre momentos de liderazgo y de cooperación: “Pues he tenido la oportunidad de ser, de guiar un grupo como de dejarme guiar y lo que es, pero como tal eso, o sea más que todo he sido perteneciente a un gremio entonces es seguir las órdenes y saber qué hacer, hasta cierto punto, lo que tengo que hacer y listo ya después me dedico a hacer lo mío solo” (147.P3E1).

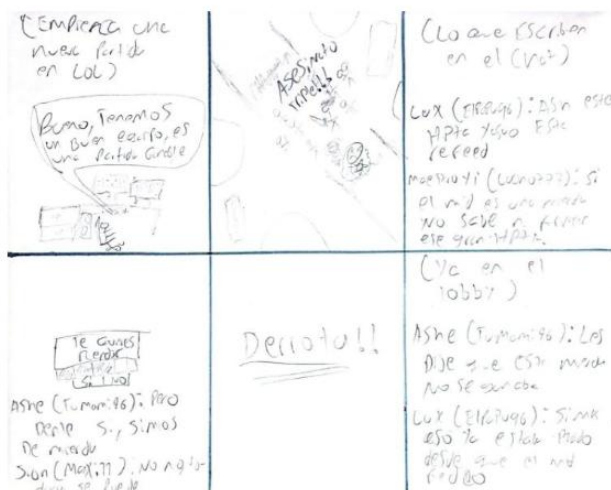
En conclusión, las relaciones simétricas y complementarias identificadas en los relatos reflejan una dinámica relacional flexible y recíproca, donde la competencia y la cooperación coexisten de manera interdependiente. Las jerarquías y roles no se conciben como estructuras rígidas, sino como formas adaptativas de organización que permiten mantener el equilibrio del sistema de jugadores. De esta manera, la interacción dentro de los videojuegos se convierte en un escenario donde los jugadores negocian de forma constante aspectos como el poder, la cooperación y el sentido de pertenencia. Este intercambio continuo refleja el carácter cambiante y flexible de las relaciones que se construyen en estos entornos digitales, mostrando cómo las dinámicas del juego se transforman en experiencias sociales que se reconfiguran según las necesidades y roles de quienes participan.

Historieta

A continuación, se presentan las historietas elaboradas por los tres participantes, junto con su interpretación. Estas producciones se convierten en un punto de partida para comprender los relatos alternos, en los que los jóvenes reconstruyen los significados que habían dado a su experiencia con los videojuegos. A través de este recurso narrativo y simbólico, surgen nuevas

maneras de verse a sí mismos, de entender a los otros y de reconocer las formas de comunicación que emergen dentro de los entornos digitales.

Figura 4. Historieta P1



En el caso de la historieta realizada por P1, en coherencia con la entrevista semiestructurada, se evidencia que gran parte de las interacciones entre jugadores se desarrolla en medio de expresiones despectivas o insultos, dirigidos especialmente hacia quienes tienen menos experiencia o dominio del juego. Esta dinámica refleja la existencia de jerarquías implícitas en el espacio virtual, donde el sistema de roles y niveles fomenta la competencia y la búsqueda de logros personales por encima del trabajo colectivo.

En este escenario, los jugadores novatos no solo aprenden las mecánicas del juego, sino también los códigos comunicativos y emocionales que lo acompañan. De manera progresiva, estos discursos normalizan la violencia verbal como parte del “lenguaje del juego”, lo que puede terminar extendiéndose a otras formas de relación cotidiana. Así, la historieta de P1 permite comprender cómo los videojuegos funcionan como micro espacios de socialización donde se negocian poder, pertenecía y reconocimiento, y donde la agresión se convierte en un mecanismo de validación dentro del grupo.

De igual forma, el relato visual de P1 muestra que los videojuegos son un reflejo de la comunicación humana en su doble dimensión: digital y analógica. Los gestos, silencios, palabras y reacciones se transforman en mensajes que definen la posición del jugador frente a los demás, configurando relaciones que combinan tensión y aprendizaje.

Finalmente, este relato alterno revela un movimiento hacia la conciencia y la posibilidad de cambio. A través de la elaboración de su historieta, P1 logra distanciarse de la agresión como práctica naturalizada, reconociendo que la comunicación en el entorno virtual puede resignificarse. Esta reflexión no solo evidencia una comprensión más compleja de la interacción digital, sino que abre la puerta a formas más empáticas y cooperativas de relacionarse, dentro y fuera del juego.

Figura 5. *Historieta P2*



A partir de la historieta elaborada por P2, en coherencia con la entrevista semiestructurada, se reconoce que los videojuegos actúan como un punto de encuentro global, donde personas de distintos lugares del mundo pueden comunicarse y crear vínculos a través del entorno virtual. Este relato evidencia cómo los videojuegos trascienden las fronteras físicas, permitiendo que los jugadores compartan experiencias, emociones y formas de interacción que, poco a poco, se construyen comunidades en línea. Sin embargo, también pone en evidencia que en estos espacios la comunicación puede tornarse agresiva, ya que el uso reiterado de groserías o insultos se convierte en una práctica normalizada dentro de la dinámica del grupo.

En la historieta, la violencia verbal aparece como un elemento que organiza las relaciones entre los jugadores. Aquellos con mayor dominio o experiencia asumen roles de liderazgo y autoridad, mientras que los más inexpertos suelen ocupar posiciones subordinadas o ser objeto de críticas. Así, el videojuego se transforma en un escenario donde se disputan reconocimiento y

poder, y donde la agresión verbal termina funcionando como un código compartido que fortalece las jerarquías del grupo.

Este relato permite comprender que la comunicación en los videojuegos no se limita a transmitir información, sino que también expresa emociones, construye identidades y define las posiciones sociales dentro de la comunidad gamer. La historieta de P2 muestra cómo las palabras, los tonos y los gestos digitales se entrelazan para formar un lenguaje propio, en el que la conexión y el conflicto coexisten como parte de la experiencia colectiva del juego.

Figura 6. Historieta P3



A partir de la historieta elaborada por P3, se identifica una narrativa introspectiva sobre el tiempo dedicado a los videojuegos y las implicaciones emocionales que este puede tener. En un primer momento, P3 representa a un jugador enfocado en la competencia, la búsqueda constante de la victoria y el uso de expresiones agresivas hacia otros participantes, lo que refleja cómo el entorno digital puede absorber la atención y generar respuestas impulsivas o reactivas.

No obstante, el relato adquiere un giro simbólico cuando, tras alcanzar el éxito en el juego, el protagonista se encuentra visitando la tumba de su madre. Esta escena final se convierte en una metáfora sobre la desconexión afectiva y las pérdidas que pueden surgir al priorizar lo virtual sobre las relaciones e interacciones reales. La historieta de P3, en ese sentido, no solo representa una

crítica al exceso de tiempo invertido en los videojuegos, sino que también propone una reflexión sobre la importancia de equilibrar las experiencias digitales con la vida emocional y familiar.

Este relato alterno se constituye así en un ejercicio de toma de conciencia, donde el participante resignifica su experiencia y reconoce el valor de las relaciones humanas más allá del entorno virtual. A través de la vivencia simbólica del duelo, P3 resignifica su experiencia con los videojuegos, reconociendo cómo el exceso de tiempo frente a la pantalla puede desplazar los espacios de encuentro con los otros significativos. En este sentido, la historieta de P3 trasciende lo lúdico y se convierte en una representación de transformación personal, donde la pérdida impulsa la reflexión sobre la importancia del contacto humano, el tiempo compartido y la comunicación afectiva más allá del mundo digital.

Relatos alternos

Nivel de contenido y relación

Tabla 4. Matriz de sistematización de resultados, relatos alternos: Nivel de contenido y relación

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
Contenido/ Relación	Relatos alternos	P1(36.I2E2- 37.P1E2) (138.I1E2- 141.P1E2) (144.P1E2) P2(163.I1 E2- 164. P2E2)	36.I2E2. Y yo te hago una pregunta, la, la sesión pasada también hablamos mucho de este juego. Y este es, juego en el que más se presenta, digamos, todas esas situaciones debido de, de, pues, de las, de las palabras y de todo eso que hablamos, ¿también se presentan en otros juegos o es específicamente en ese? E h... O ¿qué tiene este que lo vuelve como diferente de otros? 37.P1E2. Mmm, yo digo que lo, lo diferente en mi caso porque es el que más juego, pero, pues

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			<i>obviamente se presentan muchos más juegos.</i>
		42.IIE2.	<i>¿Y ha cambiado algo, pues de lo que pensabas antes de los videojuegos en nuestra sesión pasada o alguna?</i>
		43.P1E2.	<i>No, todo sigue igual, pues sí me he puesto a reflexionar, que sí. O sea, hasta qué punto puede llegar a influir cómo mis objetivos en un videojuego, en mi emocionalidad y mi hostilidad y en mi vida también, por ejemplo, discutirme con alguien, eh, eh, de pronto dañarme el día por eso.</i>

Desde la interpretación de los relatos alternos obtenidos en la segunda entrevista, la categoría contenido y relación, permite comprender cómo los participantes reconocen el doble nivel presente en toda interacción comunicativa: lo que se dice y la manera en que se expresa. En sus reflexiones, los jóvenes reflejan una toma de conciencia sobre la forma en que los mensajes emitidos dentro del entorno virtual no solo transmiten información sobre el juego, sino también emociones y dinámicas relacionales. Así, los relatos muestran un tránsito entre la acción impulsiva y la reflexión crítica, donde el lenguaje digital se convierte en un medio que, así como comunica también moldea las relaciones entre jugadores.

De esta manera, P1 reconoce una relación directa entre sus metas dentro del videojuego y su estado emocional, mostrando conciencia sobre cómo las interacciones digitales pueden afectar su comunicación e interacción cotidiana. Este fragmento refleja la transición de un relato centrado en el juego a una reflexión sobre la conexión entre contenido (lo que se dice) y relación (cómo se vincula): “No todo sigue igual, pues sí me he puesto a reflexionar, que sí. O sea, hasta qué punto puede llegar a influir cómo mis objetivos en un videojuego, en mi emocionalidad y mi hostilidad y en mi vida también, por ejemplo, discutirme con alguien, eh, eh, de pronto dañarme el día por eso.” (43.P1E2).

Además, P1 señala “...me amplió la visión acerca de cómo me puedo llegar a comportar y cómo se pueden llegar a comportar los demás jugadores... cuando estoy inmerso en el videojuego, yo estoy también escribiendo, insultando... pero yo no me he puesto a mirarlo desde otro ángulo.” (136.P1E2). En este relato se revela un proceso reflexivo característico de los relatos alternos, en el que el participante toma distancia de su experiencia y reconoce su papel en las dinámicas comunicativas violentas. Desde el axioma de contenido y relación, esta reflexión muestra cómo el lenguaje en el videojuego comunica no solo información, sino también la calidad de interacción entre jugadores.

De igual forma, P1 identifica el espacio comunicativo como el núcleo del conflicto, en el que el “chat” se interpreta como el canal donde convergen las dinámicas relacionales y emocionales, convirtiéndose en un espejo del sistema de comunicación del grupo. Esta interpretación da cuenta de este relato “...todo el conflicto nace en el chat de texto, porque es donde podemos literalmente expresar nuestras ideas y nuestros pensamientos tanto del juego como de las personas...” (144.P1E2). También, fue posible identificar una autorreflexión que implica reconocimiento de responsabilidad, en donde P1 identifica el efecto relacional de sus palabras, mostrando una ruptura con la naturalización de la agresión digital, actuando como punto de inflexión hacia la resignificación del modo en que se comunica y se relaciona, como se expresa a continuación: “Sí, pero en varias ocasiones sí. O sea, como que fue..Putá, fui muy... Fui muy gonorra cuando traté mal a este marica” (139.P1E2).

Por otra parte, P2 diferencia entre la violencia simbólica del entorno digital y las relaciones fuera de él, lo que refleja un intento por delimitar el contenido violento y su alcance relacional. Sin embargo, también demuestra la naturalización de estas dinámicas como parte del vínculo social entre jugadores. Expresa “...la imagen que manejamos nosotros es como netamente ahí. Ahí es en el juego y ya. La violencia que manejamos nosotros está ahí y entendemos que es como una recocha fuerte, pero no la llevamos a un límite... al otro día seguimos jugando...” (163-164.P2E2)

Por el contrario, P3 expresa que “Que a veces siento que las personas se identifican con los juegos en ese sentido, como que es algo que les gustaría probar o vivir porque a veces son juegos como de fantasía o cosas que no existen, o por ejemplo simular una guerra, como que toda la adrenalina que genera ese juego les gustaría vivirlo más de primera mano sin el temor de literal las consecuencias que puedan tener los juegos, por ejemplo, no que lo maten, ¿o sea quien va a querer que lo maten?” (109.P3E2). Es decir, este participante percibe el contenido del juego como una

forma simbólica de experimentar relaciones y emociones que en la vida cotidiana podrían ser imposibles o inaceptables. En síntesis, la categoría contenido y relación ilustra cómo, a través de los videojuegos, los jóvenes construyen formas particulares de comunicación donde el mensaje trasciende lo informativo y se convierte en una expresión de emociones, jerarquías y modos de interacción. Las expresiones verbales, muchas veces cargadas de agresividad o burla, no solo reflejan el contexto competitivo del entorno digital, sino que también revelan cómo se negocian los lugares de poder, el reconocimiento y la pertenencia dentro del grupo. De esta manera, el relato de los participantes muestra una comprensión más amplia de sus propias formas de interacción, al identificar que detrás de cada palabra emitida en el juego existe una relación que comunica y define la manera en que se conectan con los otros.

Comunicación digital y analógica

Tabla 5. *Matriz de sistematización de resultados, relatos alternos: Comunicación digital y analógica*

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
Digital/ analógica	Relatos alternos	P1(70.I2E 2- 74.P1E2.) (124.I1E2- 125.P1E2)	70. I2E2. Y es, ¿y, y, y solo como insultán dolos? ¿No se puede como con acciones o con...? 71.P1E2. Pues con acciones sí, o sea como ejecutarse intencionalmente, salirse de la part ida, no participar en la jugada en las como objetivos de equipo. Hay muchas formas de ser hostil sin necesidad de escribir. Que se... que se... O sea...Hace más daño no, eh, no seguir con el equipo
		P2(65.I2E2- 66 . P2E2);(90. I2 E2- 93.I 2E2) (70.I2E2- 124. P2E2)	72.I2E2-124. P2E2) propiamente el insulto de la, de la persona. Listo, pues usted puede escribir toda la... toda la mierda que usted quiera, pero, pues si no apoya al equipo, eso créame que le saca más la rabia a las personas. 73.I2E2. ¿Y por qué? 74.P1E2. Porque el objetivo es ganar. Pero si usted gana, aunque lo hayan insultado, usted va a estar feliz.

La categoría comunicación digital y analógica explora cómo los participantes distinguen y movilizan distintos códigos comunicativos en los videojuegos: lenguaje escrito y verbal (digital) frente a acciones, gestos y señales mecánicas del juego (analógico). Tal como lo mencionan los diferentes participantes.

Se logró identificar que P1 distingue comunicación analógica (acciones dentro del juego: sabotear, abandonar objetivos) de la digital (insultos por chat). Además, señala que las acciones performativas tienen un efecto comunicativo potente: comunican rechazo y generan emociones, a veces más que las palabras. Tal como lo manifiesta en sus relatos: “Pues con acciones sí, o sea, como ejecutarse intencionalmente, salirse de la partida, no participar en la jugada en las como objetivos de equipo. Hay muchas formas de ser hostil sin necesidad de escribir. ... Porque el objetivo es ganar. Pero si usted gana, aunque lo hayan insultado, usted va a estar feliz. ... Lo hacen a propósito. Lo hacen porque saben que les saca la rabia.” (71–74. P1E2). Esto muestra cómo lo no verbal funciona como mensaje relacional en el sistema de juego. Además, P1 manifiesta “Mmm... Que no sabemos qué está pasando la otra persona... Detrás del escritorio. Cuál sería su vida, cómo es o cómo fue su vida en ese momento.” (125.P1E2) relato que genera reflexión sobre la invisibilidad del otro en comunicación digital: la ausencia de contexto personal limita la interpretación de los mensajes y favorece malentendidos y con esto se Subraya la necesidad de reconocer la dimensión relacional detrás del mensaje digital.

Por otra parte, El participante P3 muestra que el sentido del mensaje no depende solo de las palabras o del chat (código digital), sino de cómo cada persona interpreta y maneja sus emociones (parte analógica). Es decir, la forma en que cada jugador procesa lo que ocurre repercute en cómo el mensaje se transmite o afecta a los demás dentro del juego. Tal como lo menciona P3 “...es el manejo del autocontrol... si no afronta la frustración en un espacio va a salir a otros espacios... si yo lo tomo muy real ya es problema mío... eso es más que todo de la persona...” (66–69. P3E2)

En conclusión, los relatos alternos muestran que la comunicación en los videojuegos es multimodal: las palabras por chat conviven con acciones y señales del juego, y ambas producen efectos relacionales concretos. Mientras el chat textual facilita la expresión explícita de hostilidad, las acciones y las señales del juego (abandono, sabotaje, "spam" de alertas) operan como mensajes no verbales que igualmente moldean la relación entre jugadores. La historieta potencia esta lectura

al hacer visibles los gestos, las omisiones y las consecuencias emocionales, permitiendo a los participantes distanciarse y resignificar sus propias prácticas comunicativas.

Relaciones simétricas y complementarias

Tabla 6. Matriz de sistematización de resultados, relatos alternos: Simétricas y complementarias

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
Simétricas / compleme ntarias	Relatos alternos	P1(62.I1E2- 63.P1E2)	62.I1E2. Ahí también puedes colocar dentro de eso, pues emociones que se presentan en la...
		(115.I1E2- 118.P1E2)	en tu historia, o si de pronto hay comentarios de esos que nos decían como flashear o cosas así. O sea, la idea es que lo plasmes tal cual lo vives. Yo tengo una pregunta. Imagínate que con tus compañeros que están jugando, eeh, cada... ¿Son un... son un grupo, no?
		(145.I2E2- 146.P1E2)	63.P1E2. Sí. Cada uno del grupo debe desempeñar
		P2(65.I1E2- 66.P2E2)(68.I1 E2-69.P2E2) (132.P2E2)	66.P2E2)(68.I1 como, como ciertos roles, además de los del juego, sino ciertas características cada uno de ellos. Eh, por ejemplo, hay uno queeee tiene más el li-- el liderazgo, por ejemplo. Hay uno que es más dependiente y que puede como que, ah, necesita más de ayuda de los otros. Hay otro que está como más para el equipo.
			115.I1E2. Okey. ¿Qué parte de la historieta crees que muestra más, eh, como es, más clara el cómo te comunicas con los demás? El cómo tú te comunicas con los demás. Eh... ¿En mi cotidianidad? En los videojuegos y en tu cotidianidad.
			116.P1E2. Eh, yo diría que... ¿en qué parte de la historieta? Yo digo que en la parte de rendirse, que ahí es cuando se está... aunque no haya un consenso entre, entre nosotros de lo que se a, por lo menos podemos estar de acuerdo que si la partida está de la mierda, nos queremos ir.

Esta categoría de análisis permite identificar cómo se negocian roles, liderazgo y jerarquías en las interacciones de los jóvenes en los videojuegos. Además, en los relatos alternos y las historietas emergen prácticas comunicativas y mecánicas del juego que configuran posiciones de poder y procesos de exclusión o complementación dentro del grupo.

En este orden de ideas, P1 menciona “Sí. Cada uno del grupo debe desempeñar como, como ciertos roles, además de los del juego, sino ciertas características cada uno de ellos. Eh, por ejemplo, hay uno que tiene más el liderazgo, por ejemplo. Hay uno que es más dependiente y que puede como que, ah, necesita más de ayuda de los otros. Hay otro que está como más para el equipo.” (62–63.P1E2) De esta manera permite identificar y describir la distribución de roles en la práctica grupal: liderazgo, dependencia y roles de apoyo. Además, indica que la estructura relacional es parcialmente complementaria (cada miembro asume funciones) y que el juego reproduce y organiza esas diferencias.

También, expreso: “O sea, opinión personal, yo digo que la comunidad. ... la ira o todos los problemas de hostilidad son generados más que todo en la interacción humana, que está dentro del videojuego.” (145–146.P1E2). Este fragmento permitió identificar su relato alternativo frente a la violencia donde sitúa a la misma como producto relacional más que del contenido: las jerarquías y conflictos emergen en la interacción y en la lucha por estatus dentro del grupo, resaltando la dimensión social de la simetría/complementariedad.

Por otra parte, P2 (relato sobre compañero con posible autismo al que molestaron y que “ya no volvió a jugar con nosotros”) (65–66. P2E2). En donde se reconoce una situación de exclusión relacional, en la que la dinámica grupal, mediada por el humor y las jerarquías internas, termina por expulsar a un miembro que no se ajusta a las expectativas o roles del grupo. Este episodio revela el costado más restrictivo de la complementariedad, donde la pertenencia depende del cumplimiento de ciertas normas implícitas. De igual forma, P2 señala: “...hay algo que se llama... maestría ... si usted mata a alguien con eso y le saca la maestría, eso quiere decir que lo humilló.” (132. P2E2) En este fragmento, la maestría se configura como una marca simbólica de estatus, y su uso para humillar al otro funciona como un acto performativo de dominación y reafirmación jerárquica dentro del sistema relacional del juego.

En síntesis, los relatos alternos y las historietas revelan que las interacciones dentro del juego construyen y reproducen pequeñas jerarquías y roles funcionales que organizan la acción colectiva. Estas dinámicas, a veces colaborativas y otras veces excluyentes, muestran cómo los

videojuegos se convierten en espacios donde se tejen relaciones de pertenencia y reconocimiento. En ellos, la complementariedad asociada los roles y responsabilidades dentro del grupo y la simetría vinculada con la competencia y la búsqueda de estatus se entrelazan para dar forma a los relatos sobre la violencia y la convivencia digital.

El análisis de los relatos dominantes y alternos permitió comprender que la violencia en los videojuegos no se limita a las acciones explícitas o visuales, sino que se manifiesta como una experiencia relacional compleja que atraviesa los sistemas de comunicación, de significado y de vínculo de los jóvenes. Las categorías basadas en los axiomas de Watzlawick evidenciaron que los videojuegos funcionan como escenarios de negociación simbólica donde los jugadores construyen, reproducen y transforman sus formas de interacción, sus jerarquías y sus modos de expresión.

En este entramado, el lenguaje ya sea verbal, gestual o simbólico actúa como un mediador de emociones, poder y pertenencia, revelando cómo las dinámicas digitales reflejan, y a veces amplifican, patrones comunicativos presentes en la vida cotidiana. Los relatos alternos, surgidos del ejercicio reflexivo y creativo con la historieta. Mostraron la capacidad de los jóvenes para cuestionar y resignificar sus propias prácticas, reconociendo la dimensión humana que subyace a la interacción en los entornos virtuales. Además, se identificó como categoría emergente (puntuación como secuencia de hechos) en los relatos, es decir, la manera en que los jóvenes organizan y justifican la secuencia de los hechos dentro del juego. Con frecuencia, las acciones agresivas se explican como respuesta a un evento previo (“lo insulte porque jugó mal”, “deje la partida porque el equipo no colaboraba”), lo que muestra una puntuación orientada a legitimar la acción atribuir el origen del conflicto al otro, permitiendo comprender como los jugadores construyen sentido sobre la violencia y definen la posición relacional que ocupan dentro del juego.

En conjunto, estos hallazgos permiten afirmar que la comunicación en los videojuegos constituye un pequeño mundo relacional donde se expresan tensiones, aprendizajes y transformaciones, reflejando los procesos de cambio, adaptación y conciencia propios de los sistemas humanos.

Discusión

El propósito de esta investigación fue comprender los relatos de jóvenes de Villavicencio, entre 18 y 28 años, acerca de las pautas de violencia presentes en su interacción con los videojuegos, tomando como base los axiomas de la comunicación humana de Watzlawick. Los resultados muestran que las experiencias narradas por los participantes no solo dan forma a sus significados sobre la violencia, sino que también revelan cómo construyen, negocian y transforman sus modos de relacionarse dentro y fuera del entorno digital. Así, se configura una red de significados relacionales y comunicativos que trasciende la pantalla y se refleja en la vida cotidiana.

Desde el pensamiento complejo de Morin (1990, 1994), la violencia y la comunicación en los videojuegos no pueden entenderse como hechos aislados, sino como fenómenos recursivos, multidimensionales y relacionales. Las entrevistas y las historietas revelaron que los jugadores habitan una dinámica de interacción donde el conflicto, la cooperación, la burla y la empatía coexisten. Un mismo gesto o palabra puede adquirir múltiples significados según el contexto, lo que coincide con la naturaleza dialógica de los sistemas descrita por Miguélez (2011): el comportamiento de un jugador no puede comprenderse sin considerar las relaciones que lo configuran. Así, la hostilidad en los videojuegos no surge únicamente del entorno digital, sino de las interacciones sistémicas que lo atraviesan (familiares, sociales y culturales), como lo plantea Platas (2020) al afirmar que la relación entre videojuegos y violencia se construye socialmente.

El análisis de la categoría contenido y relación muestra que las pautas de violencia se expresan no solo en lo que se dice, sino en cómo se dice y desde quién se dice. La misma frase puede tener efectos distintos dependiendo del vínculo entre emisor y receptor: los insultos entre amigos son interpretados como bromas, mientras que los provenientes de desconocidos generan malestar y reacciones hostiles. Este hallazgo refuerza el axioma de Watzlawick, según el cual toda comunicación posee un nivel de contenido y uno de relación, y el segundo modula el significado del primero. En consecuencia, las interacciones dentro del videojuego son espacios donde se reproducen, negocian y transforman formas relacionales que reflejan las pautas comunicativas aprendidas en otros contextos, incluidas las familiares.

En cuanto a la comunicación digital y analógica, los resultados indican que los jóvenes reconocen diversas formas de expresar y recibir mensajes más allá del lenguaje verbal. Además,

los insultos, gestos y “emotes” dentro del juego funcionan como expresiones de comunicación analógica, cargadas de contenido emocional y simbólico. Tal como afirman Lasso et al. (2020), la comunicación humana integra lo verbal y lo no verbal en un proceso constante de interpretación. En los relatos, se observa cómo un gesto virtual puede desencadenar reacciones intensas, mostrando que los videojuegos son espacios donde las emociones se comunican a través de códigos digitales y visuales. Esta dinámica coincide con lo planteado por Correa et al. (2024), quienes reconocen que los entornos digitales promueven nuevas formas de interacción y expresión emocional mediadas por la inmediatez tecnológica.

Por otra parte, la categoría de relaciones simétricas y complementarias permitió identificar como los jugadores asumen roles cambiantes según la dinámica del juego. En algunos casos, se configuran relaciones simétricas basadas en la competencia, mientras que en otros se establecen relaciones complementarias de liderazgo y cooperación. Estas configuraciones coinciden con lo planteado por Watzlawick, quien sostiene que toda relación se organiza en función de la igualdad o la diferencia. Los relatos y las historietas muestran cómo estas formas de relación se reconfiguran constantemente: quien lidera en una partida puede asumir un rol pasivo en otra, demostrando la naturaleza flexible y adaptativa de los sistemas relacionales. A su vez, esto se articula con la idea de Morin sobre la organización dinámica de los sistemas complejos, donde cada elemento es interdependiente y evoluciona según las condiciones del entorno.

La interacción entre los jugadores también da cuenta de la presencia de jerarquías simbólicas y procesos de exclusión que emergen desde la competencia. El uso de etiquetas, la humillación digital o la burla hacia quienes tienen menor experiencia revelan cómo los videojuegos reproducen estructuras sociales de dominación, aunque en un entorno lúdico. Sin embargo, los relatos alternos surgidos en la segunda entrevista sugieren un proceso de reflexividad y resignificación: los participantes comienzan a cuestionar sus propias conductas y a generar nuevas formas de relación más empáticas y conscientes. Este proceso dialógico confirma lo señalado por Retamozo (2012) y Cubero (2005) respecto a la posibilidad de construir relatos alternos que amplíen las versiones dominantes y transformen los significados sociales.

Además, la categoría emergente de puntuación como secuencia de hechos permite comprender cómo los jóvenes ordenan y dotan de sentido sus experiencias de violencia en los videojuegos. Los jugadores estructuran sus relatos marcando un “inicio” del conflicto, normalmente atribuido a errores, provocaciones o acciones del otro jugador. Esta forma de

organizar la secuencia de relatos no solo orienta la interpretación del evento, sino que también complementa las dinámicas simétricas y legitima respuestas agresivas como “esperadas” de la interacción. En línea a lo planteado por Watzlawick, la puntuación funciona como un mecanismo mediante el cual los jugadores negocian la responsabilidad, justifican sus acciones y construyen su posición dentro de la relación digital, dando cuenta que la violencia no se asume como un acto aislado, sino como parte de una cadena de acciones que ellos mismos interpretan y ordenan.

Por otro lado, se logra observar en los relatos de los participantes como la dinámica familiar tiene una relación significativa en la forma en que los participantes le dan significado a la violencia y se relacionan en los videojuegos. En caso de P1 las jerarquías definidas y los límites claros presentes en el sistema familiar le permiten diferenciar entre los contextos virtuales y relacionales, de igual forma en los participantes 2 y 3 las alianzas rígidas, el distanciamiento paterno, la asignación de roles que no corresponden a su subsistema se ven reflejados en forma de violencia relacional normalizada durante las interacciones en los videojuegos, marcando la violencia como una forma relacional que se reproduce y resignifica en diferentes espacios y entornos.

Por lo anterior, los hallazgos permiten comprender que la violencia en los videojuegos no puede entenderse como un fenómeno causal o unidimensional, sino como una construcción relacional y contextual en la que confluyen múltiples factores: la socialización, las emociones, los aprendizajes familiares y las dinámicas del entorno digital. Tal como propone Armenta (2020), es más pertinente hablar de “violencias” en plural, reconociendo la diversidad de manifestaciones y significados que adquiere el fenómeno según las interacciones de cada sujeto

Conclusiones

A partir de lo recopilado por medio de los relatos de cada participante es posible concluir que la forma en la cual los jóvenes comprenden y expresan la aparición de comportamientos violentos en sus vidas a través de los videojuegos está sujeta a diferentes interacciones contextuales, no se considera correcto atribuir la aparición de comportamientos violentos al uso desmedido de videojuegos dejando de lado la importancia del ambiente en el cual se desarrollan.

El análisis de los resultados obtenidos a lo largo de la investigación arroja información relevante frente a la edad a la cual las personas pueden llegar a presentar pautas violentas y es que, según lo mencionado por diversos autores, las pautas suelen aparecer cuando un menor se ve expuesto a estos juegos y a la competitividad que replican. Fue posible observar cómo los participantes reconocieron la aparición de violencia como respuesta a la frustración generada por los videojuegos en sus pasados al ser personas menores y menos conscientes del alcance de sus respuestas violentas.

Por otro lado, a partir de los relatos recogidos por los participantes y en concordancia con la investigación se logra concluir que la violencia presente en los videojuegos de interconexión no se origina exclusivamente en las dinámicas propias del juego, sino que emerge principalmente de la interacción entre los jugadores, en los relatos de los participantes se identifica que las formas de agresión verbal y la competencia extrema se configuran como prácticas relacionales que se van normalizando con el tiempo, hasta llegar a considerarse parte natural de la experiencia de juego, en muchos casos traspasando a la cotidianidad con expresiones o gestos que interfieren con la relación con el otro fuera de estos espacios digitales.

Asimismo, esta investigación permite concluir que los videojuegos constituyen un espacio de interacción simbólica en el que los jóvenes interactúan generan roles y prácticas comunicativas que no se limitan a observar o consumir contenido en espacios digitales, sino que participan activamente en la construcción de estos espacios, la experiencia dentro del juego para los jugadores implica negociaciones de poder, establecimiento de jerarquías y posicionamientos dentro de la comunidad gamer, lo que refleja que la relación con la violencia se vincula más a procesos de reconocimiento social que al simple acto de jugar.

De igual forma, los relatos alternos permiten reconocer que los jóvenes son capaces de reflexionar y transformar sus propias formas de interacción. La historieta, como herramienta

narrativa, favoreció la emergencia de nuevas comprensiones sobre la comunicación y la convivencia, mostrando el potencial de los relatos como medio de resignificación y cambio.

A partir del análisis de los resultados se logra comprender que los jóvenes relatan las pautas de violencia en los videojuegos como parte de una interacción relacional dinámica, más que como acciones aisladas o exclusivamente vinculadas al contenido del juego. Sus relatos cobran sentido gracias a la historia relacional, cultural, familiar y vivencial, los cuales evidencian que la violencia se organiza en 3 niveles como lo son: el contenido explícito, la relación y los códigos comunicativos propios del entorno digital.

Además, los jóvenes también movilizan relatos dominantes, vinculados a discursos culturales sobre el mundo gamer y la naturalización de ciertas formas de agresión y relatos alternos, que aparecen cuando cuestionan esas visiones y otorgan nuevos significados a su experiencia con los videojuegos.

Finalmente, la violencia no es narrada como un daño intencional hacia un otro, sino como parte de un escenario relacional, donde los códigos, roles y dinámicas permiten expresar emociones y negociar posiciones. Es por tanto que los jóvenes no relatan la violencia como un fenómeno fijo, sino como una pauta que se transforma según la interacción y el contexto.

En conjunto, esta comprensión permite responder que los jóvenes relatan las pautas de violencia integrando sus experiencias, sus interacciones y los significados que construyen dentro del entorno digital.

Aportes

Desde una perspectiva disciplinar, este trabajo de grado aporta a la psicología al ampliar la comprensión sobre la relación existente y aún en desarrollo entre los videojuegos, la juventud y las pautas de violencia, a partir de los relatos contruidos en un contexto regional. Una gran cantidad de estudios internacionales y nacionales se centran en medir sus efectos, esta investigación propone una comprensión no determinista acerca de la violencia dado que integra la teoría de la comunicación planteada por Watzlawick descubriendo que las dinámicas relacionales que emergen en la interacción dentro de los videojuegos configuran de las principales formas de violencia en los entornos digitales, esta mirada compleja del comportamiento juvenil permite entender la violencia como una construcción de significados compartidos, lo cual resulta ser un tema poco explorado en el contexto colombiano.

Por otro lado el desarrollo de este estudio cualitativo centrado en los relatos de jóvenes de Villavicencio sobre la violencia existente en los videojuegos permite ofrecer aportes significativos a la Facultad de Psicología de la Universidad Santo Tomás, al fortalecer el conocimiento institucional acerca de las transformaciones tecnológicas contemporáneas las cuales brindan por medio de los videojuegos escenarios que permiten la interacción simbólica donde se construyen identidades en la población joven que comparten estos espacios.

Los hallazgos obtenidos en esta investigación pueden orientar futuras estrategias que permitan un acompañamiento psicosocial y promociónen un uso responsable de la tecnología en pro de la salud mental, esta construcción de nuevo conocimiento contribuye al posicionamiento de la Universidad como un referente investigativo en temas contemporáneos relacionados con la juventud y sus dinámicas comunicacionales.

Como aporte principal para los participantes se presentó un espacio de comunicación abierta y dinámica marcado por la autorreflexión que, además de permitirles narrar sus experiencias con personas como ellos, derivó en la obtención de conclusiones sobre sus propios procesos en el mundo digital y la forma en la que han cambiado alrededor de los mismos. Sus decisiones, sus rutinas y su forma de relacionarse con el mundo exterior son algunos de los elementos que han descubierto al narrar sus propias historias y han generado en ellos una perspectiva antes ignorada.

Desde una dimensión personal fue posible para los investigadores realizar procesos retroalimentación en sus procesos cotidianos y académicos pues a lo largo de esta investigación se presentaron escenarios que dieron lugar a procesos reflexivos frente a la concepción que se tenía frente a la violencia, los videojuegos y las experiencias que suceden dentro de los mismos, así como la forma en la que estas pueden moldear la concepción de la realidad misma. Fue posible adoptar un punto de vista completamente diferente sobre los videojuegos y su existencia en la vida diaria.

Asimismo, la presente investigación fortalece la línea de abordajes psicosociales en el ámbito regional, la investigación visibiliza diferentes relatos permeados por la realidad cultural de Villavicencio frente a las dinámicas de conflicto presentes en los discursos de los jóvenes dentro de las dinámicas interaccionales de los videojuegos, dado que en la región del meta existen limitadas investigaciones sobre los relatos de los jóvenes en los videojuegos en torno a las pautas de violencia.

Sugerencias

El presente trabajo permite generar diferentes posibilidades en torno al avance del conocimiento sobre la juventud, los videojuegos y la construcción de significados sobre violencia, es por ello que se recomienda en futuras investigaciones profundizar sobre los relatos de mujeres jugadoras y sus experiencias, al igual que indagar sobre la configuración de dinámicas de género dentro de los entornos digitales, debido a la falta de población femenina se considera pertinente abordar las diferentes formas de violencia simbólica, discriminación o prácticas sexistas que habitan el mundo de los videojuegos los cuales se caracterizan por contener mayor población masculina que femenina, esto permitirá tener otro punto de vista acerca de los significados de violencia y adaptación de las jugadoras a estos espacio virtuales.

Por otro lado se sugiere en futuras investigaciones incluir la participación de población adolescente, debido a que es en esta etapa de exploración en donde se busca crear una identidad y conocer el mundo, en la adolescencia las formas de interacción digital pueden incidir con mayor fuerza en la construcción de pautas comunicativas, ya que es desde esta etapa que los videojuegos comienzan a adquirir más relevancia en la vida cotidiana, lo que permitirá comprender en mayor medida las formas de comunicación digital contemporáneas.

De igual forma es importante plantear un interrogante pensado para futuras investigaciones que tenga en cuenta el factor práctico e inmediato pues el relato de cada participante puede verse alterado por múltiples factores existentes entre el momento en el que consumen videojuegos y el momento en que narran estas experiencias, a partir de esto es posible preguntarse ¿Qué cambios en el relato podrían ser observados si se realiza el proceso investigativo de manera simultánea con el consumo de un videojuego?

Limitaciones

Las investigaciones tienden a estar sujetas a ciertas limitaciones que es conveniente mencionar con el propósito de sustentar el desarrollo de la misma y de igual manera reconocer las condiciones en las cuales sus resultados fueron obtenidos. Esta investigación no es la excepción, es por esto por lo que a continuación se hará mención de las limitaciones propias de este ejercicio investigativo con el fin de aportar claridad contextual y teórica para así reforzar la veracidad de esta.

Como primera limitación se considera importante mencionar el género atribuido a los participantes, pues la población fue constituida únicamente por hombres, limitando así los resultados obtenidos hacia el género masculino y dificultando el acceso a la realidad femenina constituida por el ámbito digital. Por otra parte, pueden existir posibles limitaciones desde los sesgos de parte de los investigadores pues la propia interacción con el mundo digital desarrollado dentro de los videojuegos puede generar una percepción diferente frente a la información brindada por los participantes. Para finalizar, la distancia y contextos personales de cada investigador representó una limitación para el desarrollo de la investigación pues, debido a situaciones personales, el investigador número 3 tuvo que mudarse a una ubicación fuera del contexto de la población lo que obligó a establecer reuniones por medio de la virtualidad, afectada de forma constante por la mala señal del lugar, y representando un obstáculo en la comunicación intra-grupal

Referencias bibliográficas

- Almeida, J., De la rosa, J., Frutos L., Gregorich, E., Vasquez , G. (2020). Maltrato infantil. Una revisión bibliográfica. Revista científica estudiantil Granma. 3(1). 1-7.
<https://revdosdic.sld.cu/index.php/revdosdic/article/view/39/38>
- Bacino, G. (2020). Ajedrez y videojuegos, ¿héroes o villanos? En Historia, videojuegos y educacion: Nuevas aportaciones. 9-31. Coleccion historia y videojuegos.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=777777>
- Bavelier, D., Green, C. S., Pouget, A., & Schrater, P. (2012). Brain plasticity through the life span: learning to learn and action video games. Annual review of neuroscience, 35(1), 391-416.
<https://es.scribd.com/document/818054094/Brain-Plasticity-Through-the-Life-Span-Learning-to-Learn-and-Action-Video-Games>
- Becerra-Agudelo, R. A., & Garcés Montoya, Ángela. (2024). Jovens e Videogames: Perspectivas do Consumo de Videogames Ambientados na Colômbia. Media & Jornalismo, 24(45), 1-20, <https://impactum-journals.uc.pt/mj/article/view/14137/10050>
- Beltrán, S. M., & Bernal, J. A. O. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. RIDE revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo, 11(21).
<https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Bravo, H., Parrales, L. (2024). impacto del uso de la tecnología en la sociedad ecuatoriana actual. Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria Pentaciencias. 6(2). 48-62.
<https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/1019/1406>
- Cadena, D. A. G. (2021). Economía naranja y videojuegos: Beneficio sin optima regulación legal. Informática y Derecho: Revista Iberoamericana de Derecho Informático (segunda época), (10), 41-52. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8082944>
- Carvajal, D. (2014). El papel de los videojuegos en el desarrollo cognitivo. En. Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada. Fragua. (163-178).
- Castro, L., & Morales, N. (2021). Influencia de los videojuegos en el contexto familiar, con tres infantes escolarizados entre 8 y 12 años de edad, de la ciudad de Popayán cauca Colombia. [Trabajo de grado Fundación universitaria de Popayán]. Repositorio Institucional.

- <https://fupvirtual.edu.co/repositorio/files/original/59294c4f9fb3730d93d0044ce7703fe65efbd37e.pdf>
- Congreso de la República de Colombia. (9, julio de 2012). Ley 1554 de 2012. Por la cual se dictan normas sobre la operación y funcionamiento de establecimientos que prestan el servicio de videojuegos y se dictan otras disposiciones. Diario Oficial 48486. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=48325>
- Congreso de la República de Colombia. (6, septiembre de 2006). Ley 1090 de 2006: Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de psicología en Colombia. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=66205>
- Congreso de la República de Colombia (17, julio de 2025). Ley 2489 de 2025. Por medio de la cual se establecen disposiciones para el desarrollo de entornos digitales sanos y seguros para los niños, niñas y adolescentes del país. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=260756>
- Congreso de la República de Colombia (8, enero de 2026) Ley 2564 de 2026. Por medio del cual se crean medidas de sensibilización, visibilización, prevención, protección, atención frente a la salud mental y la violencia del entorno digital en los niños, niñas y adolescentes, se modifican y adicionan los artículos 3°, 30°, 31° de la ley 1616 de 2013 y se dictan otras disposiciones. Diario Oficial No. 53361. <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?dt=S&i=191924>
- Congreso de la República de Colombia. (12, octubre de 2011). ley 1480 de 2011. Por medio de la cual se expide el Estatuto del Consumidor y se dictan otras disposiciones. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=44306>
- Correa, M., Restrepo, S., Garcia, D. (2024). Videojuegos online multijugador como entornos digitales posibilitadores de la interacción digital. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. (214). 169-183. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi214.11004>
- Cubero, R. & Gallardo, M. (2005). Construcción del conocimiento y discurso educativo. Una aproximación al estudio del discurso de profesores y alumnos en la universidad. Avances en psicología latinoamericana, 3(1), 161–184. <https://www.redalyc.org/pdf/799/79902311.pdf>

- De León, M. (2024). Un recorrido por los cinco axiomas de la comunicación humana de Paul Watzlawick, Redoma. 60-64.
<https://revistas.uaz.edu.mx/index.php/redoma/article/download/2596/2113/9716>
- Díaz Pinzón, J. E. (2023). Prácticas de consumo de los videojuegos en los estudiantes de educación secundaria. *RHS-Revista Humanismo y Sociedad*, 11(2). 1-13.
<http://fer.uniremington.edu.co/ojs/index.php/RHS/article/view/608/670>
- Echeverría, R. (2017). *Ontología del lenguaje*. Ediciones Granica SA.
- Espinoza, P., & Carvacho, A. (2023) Análisis de la violencia simbólica en las interacciones del chat de voz en el videojuego de Valorant. [Trabajo de grado, Universidad del Bío-Bío]. Repositorio Institucional. <http://repobib.ubiobio.cl/jspui/handle/123456789/4272>
- Estupiñán, J. (2019). *Narrativa conversacional, relatos de vida y tramas humanas*. Ediciones USTA.
- Eulerich, M., Eurlerich, A., Prinz, J. (2023). How to Sell a Video Game? Analyzing the Drivers of Successful Video Game Sales. 1-36. <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4326084>
- Ferguson, C., Gryshyna, A., Kim, J., Knowles, E., Nadeem, Z., Cardozo, I., Esser, C., Trebbi, V., Willis, E. (2021). Video games, frustration, violence and virtual reality: Two studies. *The British Psychological Society*. 61. 83-99.
<https://bpspsychub.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/bjso.12471>
- Fiallos López, M. I. (2022). Ansiedad y agresividad en niños expuestos a video juegos violentos en la ciudad de Ambato. Análisis comparativo. [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Institucional
<https://repositorio.puce.edu.ec/items/e94fb517-d417-4689-8446-a565ca7da681>
- Flick, U. (2015). *El diseño de investigación cualitativa*. Ediciones Morata.
- Forero, D. B. (2018). El impacto de los videojuegos sobre las habilidades cognitivas de niños y adolescentes en Colombia. *Economía y región*. 12(1). 65-93.
<https://repositorio.utb.edu.co/server/api/core/bitstreams/6ee9655b-2580-42ac-a929-de2763026d01/content>
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization?. *Journal of adolescence*, 27(1), 23–39. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.005>

Anexos

Anexo a. Consentimientos informados

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA	FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO		
	Código: IN-VI-F-34	Versión: 01	Emisión: 27-01-2020

Página 1 de 4

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS SEDE DE VILLAVICENCIO
 DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN
 COMITÉ DE ÉTICA, BIOÉTICA E INTEGRIDAD CIENTÍFICA
 Creado mediante resolución rectoral No. 18 del 17 de octubre de 2018

FECHA	CÓD
27 09 2025	

En el marco de la Constitución Política Nacional de Colombia, en su normatividad aplicable vigente, y del acuerdo institucional de la Universidad Santo Tomás No. 32 del 3 de julio de 2019, en el artículo 4, principios 2 (responsabilidad) y 6 (integridad); y, considerando las características de la investigación, se requiere que usted lea detenidamente y si está de acuerdo con su contenido, exprese su permiso o no, firmando el siguiente documento:

Respetado(a)

Usted ha sido invitado a vincularse como participante al proyecto de investigación titulado *Relatos de jóvenes de Villavicencio de 18 a 28 años sobre la violencia en los videojuegos desde la teoría de la comunicación humana*. Como trabajo de grado con aspiración al título de psicología en la universidad Santo Tomás, realizado por Nataly Montoya, Juan Ramírez y Juan Torres, bajo la asesoría de la docente Paola Andrea Díaz Duque

El objetivo de este estudio es comprender los *Relatos de jóvenes de 18 a 28 años sobre la violencia en los videojuegos a partir de la teoría de comunicación humana* en la ciudad de Villavicencio-Meta, se realiza este ejercicio por la pertinencia que tiene abordar preocupaciones sociales y psicológicas contemporáneas, contribuyendo a la ampliación del cuerpo de conocimiento académico, a generar un proceso de autorreflexión en los participantes y aportar información sobre los videojuegos y su papel en la formación de los relatos sobre violencia.

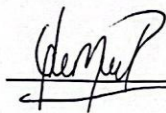
El Formato incluye, revisión y toma de decisión del consentimiento informado; de ser aceptado se procede a diligenciar la estrategia de intervención que estará compuesta por dos sesiones de entrevistas semi estructuradas, con duración de sesenta minutos cada una, el desarrollo de un genograma (Gráfico realizado con el propósito de identificar la forma en que los participantes perciben su relación con las personas de su entorno) y una historieta por participante, posteriormente los investigadores realizarán los análisis respectivos cuya duración puede variar entre tres a cuatro semanas y se hará devolución de resultados por medio del correo electrónico que los participantes suministren, todos los gastos adicionales a lo largo de la investigación serán asumidos por cuenta de los investigadores.

La participación es voluntaria con las siguientes consideraciones:

1. La investigación se acoge al Art 15 de la constitución política de Colombia, que expide la ley 1581 del 2012 "sistema de protección de datos": Los datos suministrados por los participantes, serán protegidos en todas las fases de la investigación búsqueda de antecedentes, selección de participantes, recolección de datos, análisis de información y codificación. Por lo tanto, estos datos no serán divulgados por ningún medio y serán usados únicamente para fines de la presente investigación, datos que serán importantes para que la investigación tenga validez en el territorio a que se destina, esta información podrá ser eliminada durante o después de la investigación si el participante así lo requiere.
2. La evaluación a partir de las herramientas "entrevista semiestructurada, historieta y genograma" será regida por el código deontológico de la psicología (confidencialidad, anonimato, investigación sin riesgo)
3. De acuerdo con la Resolución 8430 de 1993 "Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud"; y que el Comité de Ética, Bioética e Integridad Científica de la Universidad Santo Tomás acoge en los demás campos, se establece que:
 - La participación en la investigación no representa ningún riesgo, algún daño como consecuencia inmediata o tardía del estudio.
 - En el caso en que durante su participación usted considere que se presenta algún riesgo o daño para su salud o la del sujeto en quien se realice la investigación, se suspenderá

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA	FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO		
	Código: IN-VI-F-34	Versión: 01	Emisión: 27-01-2020

Página 3 de 4



Firma del informante

Nombre del informante: Gisell Nataly Montoya Pulgarin

N.º de identificación: 1006860299

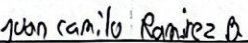
Teléfono: 3102969967

Correo electrónico: gisellmontoya@ustauillava.edu.co

Declaración del (los) Investigador (es):

Yo certifico que le he explicado al adulto informante la naturaleza y objeto de la presente investigación y los posibles riesgos y beneficios que puedan surgir de la misma. Adicionalmente, le he resuelto ampliamente las dudas que ha planteado y le he explicado con precisión el contenido del presente formato de consentimiento informado. En el caso de que se trate de una investigación donde participen como informantes menores de edad, dejo constancia que en todo momento el respeto de los derechos del menor o el adolescente serán prioridad y se acogerá con celo lo establecido en el Código de Infancia y la Adolescencia, especialmente en relación con las responsabilidades de los medios de comunicación, indicadas en el Artículo 47.

En constancia firma(n) el (los) investigador(es) responsable(s) del proyecto,

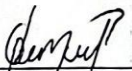
Firma: 

Nombre del Investigador responsable: Juan Camilo Ramirez Baquero

Rol: Investigador

N.º Identificación: C.C 1193570164

Fecha:

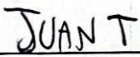
Firma: 

Nombre del Investigador responsable: Gisell Nataly Montoya Pulgarin

Rol: Investigadora

N.º Identificación: C.C 1006860299

Fecha:

Firma: 

Nombre del Investigador responsable: Juan Esteban Torres Delgado

Rol: Investigador

N.º Identificación: C.C 1013256147

Fecha:

		FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO	
Código: IN-VI-F-34	Versión: 01	Emisión: 27-01-2020	Página 2 de 4

- Se entiende por consentimiento informado el acuerdo por escrito, mediante el cual el sujeto de investigación o en su caso, autoriza su participación en la investigación, con pleno conocimiento de la naturaleza de los procedimientos, beneficios y riesgos a que se someterá, con la capacidad de libre elección y sin coacción alguna.
- El participante tiene la libertad de retirar su consentimiento en cualquier momento y dejar de participar en el estudio sin que por ello se creen perjuicios
- La identidad y privacidad de los participantes no será divulgada y será protegida
- Es compromiso del profesional e investigador, proporcionar información actualizada obtenida durante el estudio, aunque ésta pudiera afectar la voluntad del sujeto para continuar participando.

4. Beneficios, riesgos o contraprestaciones de la investigación para el informante

Esta investigación no está diseñada para proporcionar beneficios directos de ningún tipo a los participantes. Esto significa que los individuos que decidan participar no recibirán compensaciones económicas, ventajas personales, ni mejoras en su situación personal o profesional como resultado de su participación.

5. Para participar, debe cumplir los siguientes criterios de inclusión

- Que cumpla con el rango de edad entre 18 a 28 años
- Que tengan experiencia no menor a un año jugando videojuegos
- Que residan en la ciudad de Villavicencio

CONTACTO

Si desea obtener más información sobre el proceso y la investigación puede comunicarse a través de los siguientes correos electrónicos institucionales:

Gisellmontoya@ustavillavo.edu.co

camiloramirez@ustavillavo.edu.co

JuanTorres@ustavillavo.edu.co

Una vez leído el consentimiento

Yo David Cano, identificado con documento de identidad N° 10666856 de Villavicencio con domicilio en la ciudad de Villavicencio Dirección: San Jorge Teléfono y N° de celular: 3174054100 Correo electrónico: oscar33com@ustavillavo.edu.co Código del participante P2

Declaro que:

1. He sido invitado(a) a participar en el estudio o investigación de manera voluntaria.
2. He leído y entendido este formato de consentimiento informado o el mismo se me ha leído y explicado.
3. Todas mis preguntas han sido contestadas claramente y he tenido el tiempo suficiente para pensar acerca de mi decisión de participar.
4. He sido informado y conozco de forma detallada los posibles riesgos y beneficios derivados de mi participación en el proyecto.
5. No tengo ninguna duda sobre mi participación, por lo que estoy de acuerdo en hacer parte de esta investigación.
6. Puedo dejar de participar en cualquier momento sin que esto tenga consecuencias.
7. Conozco el mecanismo mediante el cual los investigadores garantizan la custodia y confidencialidad de mis datos, los cuales no serán publicados ni revelados a menos que autorice por escrito lo contrario.
8. Identifico que los investigadores podrían hacer uso de la información y las grabaciones de audio, video o imágenes que se generen en el marco del proyecto.
9. Sobre esta investigación me asisten los derechos de acceso, rectificación y oposición que podré ejercer mediante solicitud ante el investigador responsable, en la dirección de contacto que figura en este documento.
10. Los datos obtenidos en la investigación se podrán usar en publicaciones académicas e informes de avance que se requieran en el desarrollo de la investigación.

Por tanto: (Podrá Marcar una equis, dibujar una figura, siempre que sólo marque una sola casilla)

	FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO		
	Código: IN-VI-F-34	Versión: 01	Emisión: 27-01-2020
Página 3 de 4			

Juan Camilo ramirez

Firma del informante

Nombre del informante: Juan Camilo Ramirez

N.º de identificación: 1193570164

Teléfono: 311 2239492

Correo electrónico: JUANRAMIREZ@ustatula.edu.co

Declaración del (los) Investigador (es):

Yo certifico que le he explicado al adulto informante la naturaleza y objeto de la presente investigación y los posibles riesgos y beneficios que puedan surgir de la misma. Adicionalmente, le he resuelto ampliamente las dudas que ha planteado y le he explicado con precisión el contenido del presente formato de consentimiento informado. En el caso de que se trate de una investigación donde participen como informantes menores de edad, dejo constancia que en todo momento el respeto de los derechos del menor o el adolescente serán prioridad y se acogerá con celo lo establecido en el Código de Infancia y la Adolescencia, especialmente en relación con las responsabilidades de los medios de comunicación, indicadas en el Artículo 47.

En constancia firma(n) el (los) investigador(es) responsable(s) del proyecto,

Firma: Juan Camilo Ramirez

Nombre del Investigador responsable: Juan Camilo Ramirez Baquero

Rol: Investigador

N.º Identificación: C.C 1193570164

Fecha:

Firma: Giselt Nataly Montoya Pulgarin

Nombre del Investigador responsable: Giselt Nataly Montoya Pulgarin

Rol: Investigadora

N.º Identificación: C.C 1006860299

Fecha:

Firma: JUAN T

Nombre del Investigador responsable: Juan Esteban Torres Delgado

Rol: Investigador

N.º Identificación: C.C 1013256147

Fecha:

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA	FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO		
	Código: IN-VI-F-34	Versión: 01	Emisión: 27-01-2020

- La participación en la investigación no representa ningún riesgo, algún daño como consecuencia inmediata o tardía del estudio.
 - En el caso en que durante su participación usted considere que se presenta algún riesgo o daño para su salud o la del sujeto en quien se realice la Investigación, se suspenderá
 - Se entiende por consentimiento informado el acuerdo por escrito, mediante el cual el sujeto de investigación o en su caso, autoriza su participación en la investigación, con pleno conocimiento de la naturaleza de los procedimientos, beneficios y riesgos a que se someterá, con la capacidad de libre elección y sin coacción alguna.
 - El participante tiene la libertad de retirar su consentimiento en cualquier momento y dejar de participar en el estudio sin que por ello se creen perjuicios
 - La identidad y privacidad de los participantes no será divulgada y será protegida
 - Es compromiso del profesional e investigador, proporcionar información actualizada obtenida durante el estudio, aunque ésta pudiera afectar la voluntad del sujeto para continuar participando.
4. Beneficios, riesgos o contraprestaciones de la investigación para el informante
- Esta investigación no está diseñada para proporcionar beneficios directos de ningún tipo a los participantes. Esto significa que los individuos que decidan participar no recibirán compensaciones económicas, ventajas personales, ni mejoras en su situación personal o profesional como resultado de su participación.
5. Para participar, debe cumplir los siguientes criterios de inclusión
- Que cumpla con el rango de edad entre 18 a 28 años
 - Que tengan experiencia no menor a un año jugando videojuegos
 - Que residan en la ciudad de Villavicencio

CONTACTO

Si desea obtener más información sobre el proceso y la investigación puede comunicarse a través de los siguientes correos electrónicos institucionales: Gisellmontoya@ustavillavo.edu.co camiloramirez@ustavillavo.edu.co
JuanTorres@ustavillavo.edu.co

Una vez leído el consentimiento

Yo Diego Castro, identificado con documento de identidad N° 1006799704 de Villavicencio con domicilio en la ciudad de Villavicencio Dirección: Barrio alto 6 Teléfono y N° de celular: 3506735277 Correo electrónico: diegoastrop@ustavillavo.edu.co Código del participante P3

Declaro que:

1. He sido invitado(a) a participar en el estudio o investigación de manera voluntaria.
2. He leído y entendido este formato de consentimiento informado o el mismo se me ha leído y explicado.
3. Todas mis preguntas han sido contestadas claramente y he tenido el tiempo suficiente para pensar acerca de mi decisión de participar.
4. He sido informado y conozco de forma detallada los posibles riesgos y beneficios derivados de mi participación en el proyecto.
5. No tengo ninguna duda sobre mi participación, por lo que estoy de acuerdo en hacer parte de esta investigación.
6. Puedo dejar de participar en cualquier momento sin que esto tenga consecuencias.
7. Conozco el mecanismo mediante el cual los investigadores garantizan la custodia y confidencialidad de mis datos, los cuales no serán publicados ni revelados a menos que autorice por escrito lo contrario.
8. Identifico que los investigadores podrían hacer uso de la información y las grabaciones de audio, vídeo o imágenes que se generen en el marco del proyecto.
9. Sobre esta investigación me asisten los derechos de acceso, rectificación y oposición que podré ejercer mediante solicitud ante el investigador responsable, en la dirección de contacto que figura en este documento.
10. Los datos obtenidos en la investigación se podrán usar en publicaciones académicas e informes de avance que se requieran en el desarrollo de la investigación.

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA	FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO		
	Código: IN-VI-F-34	Versión: 01	Emisión: 27-01-2020

Página 3 de 3

Por tanto: (Podrá Marcar una equis, dibujar una figura, siempre que sólo marque una sola casilla)

JUANT

Firma del informante

Nombre del Informante: Juan Esteban Torres DelgadoNº de identificación: C.C. 1013256147Teléfono: 3103155248Correo electrónico: JuanTorres@ustavillavo.edu.co**Declaración del (los) Investigador (es):**

Yo certifico que le he explicado al adulto informante la naturaleza y objeto de la presente investigación y los posibles riesgos y beneficios que puedan surgir de la misma. Adicionalmente, le he resuelto ampliamente las dudas que ha planteado y le he explicado con precisión el contenido del presente formato de consentimiento informado. En el caso de que se trate de una investigación donde participen como informantes menores de edad, dejo constancia que en todo momento el respeto de los derechos del menor o el adolescente serán prioridad y se acogerá con celo lo establecido en el Código de Infancia y la Adolescencia, especialmente en relación con las responsabilidades de los medios de comunicación, indicadas en el Artículo 47.

En constancia firma(n) el (los) Investigador(es) responsable(s) del proyecto,

Firma: Juan Camilo Ramirez B.Nombre del Investigador responsable: Juan Camilo Ramirez BaqueroRol: InvestigadorNº Identificación: C.C. 1193570164 Fecha:Firma: Giselt Nataly Montoya PulgarinNombre del Investigador responsable: Giselt Nataly Montoya PulgarinRol: InvestigadoraNº Identificación: C.C. 1006860299 Fecha:Firma: JUANTNombre del Investigador responsable: Juan Esteban Torres DelgadoRol: InvestigadorNº Identificación: C.C. 1013256147 Fecha:

Anexo b. Guión entrevista primer encuentro

Categoría	Subcategoría	Preguntas orientadoras Genograma
Contenido/Relación	Relatos dominantes	1. ¿Qué recuerdos tienes de tus primeras experiencias con videojuegos? 2. ¿Cómo se suelen ver los videojuegos en tu entorno familiar? 3. ¿Qué comentarios escuchas más seguido en tu casa sobre los videojuegos que presentan un contenido violento? 4. ¿Cómo reaccionan en tu casa cuando alguien pasa mucho tiempo jugando? 5. ¿Qué tipo de palabras usan tus familiares para hablar de los juegos violentos? 6. ¿cambia la forma en cómo te expresas y comunica en los videojuegos en como lo hacen en tu vida cotidiana? ¿Por qué? 7. ¿Has reaccionado de forma agresiva ante una situación en un videojuego? ¿qué dijeron las personas que te escucharon? 8. ¿Cambia tu actitud cuando juegas con personas desconocidas y cuando estás jugando con amigos? 9. ¿Cree que una experiencia no deseada en un juego puede cambiar la forma en que se relaciona con su familia? 10. ¿cambiarías algo en la forma en que te relacionas con los videojuegos?
Comunicación analógica	digital– Relatos dominantes	1. Cuando piensas en tu historia familiar, ¿qué lugar han tenido los videojuegos en tu vida cotidiana y en la forma en que te comunicas con otros? 2. Dentro de tu familia, ¿cómo se han interpretado o hablado los

Categoría	Subcategoría	Preguntas orientadoras Genograma
		videojuegos y la manera en que tú interactúas en ellos? 3. ¿Como fueron tus primeras interacciones con otras personas en los videojuegos virtuales? 4. ¿En tus relatos familiares aparece alguna experiencia significativa relacionada con la forma en que “hablas” en los videojuegos (ya sea con palabras, gestos o símbolos digitales)? 5. ¿Qué expresiones verbales y no verbales usas con más frecuencia en tus interacciones en videojuegos? 6. ¿Qué tipo de comunicación “digital” (mensajes escritos, símbolos como los emojis, chats, avatares) reconoces como más presentes en tus relatos sobre videojuegos? 7. ¿Y qué formas de comunicación “analógica” (tono, silencios, gestos, acciones dentro del juego) aparecen más en tus experiencias? 8. ¿Qué diferencias notas entre la forma en que te comunicas con tu familia y la forma en que te comunicas en los videojuegos? 9. En tu experiencia, ¿qué mensajes dentro de los videojuegos se vuelven más recordados o repetidos en tus relatos? 10. ¿De qué manera crees que lo explícito (lo que se dice) y lo implícito (lo que se da a entender) están presentes en tus interacciones en los videojuegos?

Categoría	Subcategoría	Preguntas orientadoras Genograma
Simetría/Complementariedad	Relatos dominantes	1. ¿Como han moldeado los videojuegos tus relaciones con los demás? 2. ¿Crees que te has perdido de momentos importantes en tu familia por jugar videojuegos? 3. ¿Antes de empezar a jugar videojuegos con que te divertías? 4. ¿Aun te diviertes con otras actividades diferentes a los videojuegos? 5. ¿Si tuvieras que hablar de tus pasatiempos favoritos en que posición pondrías los videojuegos y por qué? 6. ¿Prefieres juegos multijugador o de una sola persona? 7. ¿Cuándo juegas con amigos quien toma el liderazgo en los juegos? ¿Como definen eso? 8. ¿Quién es tu personaje favorito en los videojuegos y por qué? 9. ¿Los videojuegos te generan la misma emoción que hace unos años? 10. ¿Te has sentido juzgado por jugar videojuegos? ¿Por quién?

Anexo c. Guion entrevista segundo encuentro

Categoría	Subcategoría	Preguntas orientadoras Historieta
Contenido/Relación	Relatos Alternos	1. ¿Qué actitudes de los personajes de la historieta se parecen a la forma en que tú reaccionas con otras personas? 2. Si fueras uno de los personajes, ¿qué palabras usarías para evitar que la situación terminara en violencia? 3. ¿Qué parte de la historieta te recuerda a lo que pasa entre jugadores en un videojuego en línea?

Categoría	Subcategoría	Preguntas orientadoras Historieta
Comunicación digital–analógica	Relatos alternos	4. ¿Cómo cambiarías la forma de hablar de los personajes para que se parezca más a lo que te gustaría escuchar en tus relaciones? 5. ¿Qué enseñanza de la historieta podrías aplicar en tu vida diaria, más allá del juego? 6. ¿Has vivido en un videojuego un momento parecido al de la historieta, donde las palabras empeoraron o mejoraron la situación? 7. ¿Qué nuevas maneras de responder se te ocurren al comparar tu experiencia personal con lo que muestran los personajes? 8. ¿Cómo crees que cambiaría la historia si los personajes se trataran como tú quisieras que te trataran en una partida? 9. ¿Qué diálogo inventarías para que los personajes resuelvan el conflicto de otra forma? 10. ¿Qué relato distinto sobre ti mismo construirías si cambiaras la manera en que te comunicas con tus amigos o compañeros de juego?
		1. Si tuvieras que dibujar o imaginar una situación de juego en la historieta, ¿qué tipo de comunicación mostrarías primero entre los personajes? 2. ¿Cómo representarías en la historieta las formas de comunicarse sin palabras (miradas, gestos, silencios)? 3. ¿Qué elementos digitales (mensajes, emojis, avatares) incluirías en la historieta para mostrar cómo se relacionan los personajes? 4. ¿Qué escenas pondrías para mostrar cómo cambia la comunicación cuando se usan palabras frente a cuando se usan imágenes o gestos? 5. ¿Cómo mostrarías en la historieta una situación en la que los personajes no se entienden, aunque estén comunicándose?

Categoría	Subcategoría	Preguntas orientadoras Historieta
		6. ¿Qué alternativas de comunicación propondrías en la historieta para que los personajes logren entenderse ? 7. ¿Qué símbolos o dibujos te parecen importantes para mostrar la manera en que los jugadores se expresan en el juego? 8. Si quisieras mostrar un malentendido en la historieta, ¿cómo lo representarías en la forma de comunicarse de los personajes? 9. ¿Cómo dibujarías o describirías en la historieta las emociones que no se dicen con palabras, pero se expresan en el juego? 10. Después de imaginar la historieta, ¿qué nuevas formas de comunicación crees que podrían cambiar la manera de relacionarse en los videojuegos?
Simetría/Complementariedad	Relatos alternos	1. ¿Que tipos de relaciones construyes con otros jugadores? Muéstralas en el dibujo 2. ¿Como consideras que estas relaciones se reflejan en tus relaciones fuera del videojuego? 3. ¿Como se manejan los conflictos en los videojuegos y que diferencias tienen con las relaciones que tienes con otros? 4. ¿Cuándo juegas con alguien mejor o peor que tu como cambia tu forma de jugar? 5. ¿Como reaccionas cuando alguien que es parte del equipo no cumple sus funciones? 6. ¿Consideras que tus relaciones con tus pares son igualitarias o disparejas? 7. ¿Qué elementos en un videojuego pueden representar un conflicto y como se soluciona? 8. ¿Prefieres competir o cooperar al jugar? 9. ¿Sientes que en los videojuegos puedes ser otra persona? 10. ¿Qué significado tienen para ti los videojuegos?

Anexo d. Matriz de sistematización de resultados

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
Contenido/ Relación	Relatos dominantes	P1 (63.IIE1- 68.P1E1-); (81.IIE1- 82.P1E1); (98.P 1E1- 100.P1E1); (215 .IIE1- 216P1E1)	63.IIE1. <i>Okey. ¿Y quién en tu familia tiene opiniones sobre estos juegos? O ¿qué decían cuando jugabas así de pequeño, ¿qué te decían sobre estos juegos?</i> 64.P1E1. <i>“Uy, yo tengo una narrativa muy, muy interesante. Eh, cuando yo estaba más pequeño, tipo doce, trece años. Mi prima A, la que es la hermana menor de J. Eh, pues yo siempre he sido muy friki, yo siempre he sido muy gamer y me gustan mucho los videojuegos. Y me decía: “Ah, este, si sigues jugando con esos maricas, usted se va a quedar virgen ,Así me decía.”</i> 65.I2E1. <i>¿Y por qué? ¿Por qué ella decía algo de eso?</i> 66.P1E1. <i>“O sea, antes había mucho estigma alrededor de los videojuegos”.</i> 67.IIE1. <i>O sea, como que... ¿En cuanto a qué?</i> 68.P1E1. <i>“En cuanto a que las personas que juegan muchos videojuegos se aíslan mucho socialmente. Que no tienen muchas habilidades sociales, eh, que se quedan como en el mundo virtual y, y no van al mundo real”.</i> 81.IIE1. <i>Ok. ¿Y cómo ha sido esta relación con las personas que juegan videojuegos? Sé que existen videojuegos en línea, ¿tú los juegas?</i> 82. P1E1. <i>“¿O sea, con mis amigos con los que yo juego videojuegos? Eh, muy buena. O sea, de hecho, una gran parte de mis amigos actuales los conocí primero jugando videojuegos y luego en la vida real. O sea, de hecho, en pandemia, eh, yo me hice amigo de uno que ahora es uno de mis mejores amigos, y nosotros nos conocimos jugando fue LoL y pues, era amigo de un amigo, era como del barrio, pero, pues, yo nunca he tratado con él. Y nosotros la primera vez que nos vimos fue para las marchas del cuatro de mayo, creo que no, cuatro de abril, las que fueron en el dos mil veintiuno, creo que fue de la reforma</i>

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			tributaria, creo que era. Nos conocimos en ese momento, después de un año de hablar por internet, todo fue por digital al inicio todo fue por videojuegos”. 98.P1E1. Eh, hay bromas muy chistosas que son como: "Uy, parece, usted ni siquiera se le puede decir cáncer porque el cáncer por lo menos mata". O sea, son cosas para ofender a las personas. 99.I2E1:98. Okey. ¿Cáncer, pero eso se refiere como a malo ? 100.P1E1. Pues a mí me parecía gracioso, pero en cierto punto de mi vida como de juegos, yo llegué a ser ese tipo de persona, porque yo ya me entré mucho en el juego y me lo tomé muy en serio y ya me enojaba mucho por todo. 215.I1E1. ¿Crees que los videojuegos han moldeado tus relaciones con los demás? 216.P1E1. Mmm, yo diría que sí. Sí, sí, sí. pues yo diría que uno ya no se ofende por cualquier huevonada. Porque pues uno ya ha atravesado por muchos insultos en medio de, de los videojuegos. Entonces, por ejemplo, que me echen un madrazo en la calle por estar manejando y de pronto me atravesen, Me da igual. Sí, como que me vale, me da igual. Porque, pues me han insultado de peores maneras en los videojuegos. Esto me lleva a otra pregunta, ¿cómo ve tu mamá a los videojuegos? “Pues digamos, en ese momento, sí era muy conflictivo, más que todo por eso. Entonces, ya después como que lo fui dejando poquito a poquito, en el sentido de que ya seguía jugando, pero yo jugaba menos o jugaba horas específicas. Entonces, si era para ocho, terminaba para las diez, ya, no jugaba mucho más. Después, con el tiempo, ya ahí me fui para Villavicencio. Entonces, Eso fue como cuando vivía con mi tía, tenía más libertad en el sentido de que no me cerraba en mi cuarto. La hora que

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			me diera, jugaba. Entonces, con mis amigos, mis amigos también estaban en otros lugares. Mi amigo, que era el que más jugaba, también estaba solo en Bogotá. Entonces, era como que nos conectábamos los dos por ahí desde las cinco o seis de la tarde, que llegaba de la universidad, hasta la una, dos, tres, cuatro de la mañana” (171. I2E1-172. P2E1 Debido a los videojuegos ¿Ha cambiado, una relación con un familiar debido a jugar tanto tiempo? ¿Omitiste, no sé, un evento importante? Ush, muchísimo. Yo me puedo acordar de que, en mi casa, y a mi amigo también le pasaba igual. Mi mamá es de una comunidad religiosa, entonces ellos hacen viajes cada rato. y decían “Ay, qué vamos aaa Guamal, y que vamos a la playa, que qué alegría, no sé dónde. Ay, que, al Salvador, que no sé qué”. Y se iban dos o tres días. Yo me acuerdo mucho de que yo, este, yo estaba y decía: “Ay, no, mami no puedo ir, tengo un trabajo en la universidad, el colegio y no puedo”. Mi amigo también no y nos combinamos los dos: “No, tenemos un trabajo, no podemos, no sé qué. Ah, listo”. Trabajo. Desde que se iban hasta que llegaban, éramos (realiza gestos digitando en un teclado) A lo mejor en total duramos como quince horas seguidas jugando. O sea, parábamos para ir al baño, agua, otra vez. (183. I2E1- 184- P2E1) Y en la frustración, ahí de las personas, ahí es cuando-- ¿Qué hacían? ¿qué hacen cuando uno siente frustración en ese juego? P2E2 No sé, yo nunca lo llevé a otro ámbito. Creo que nunca tuve ningún-- Pues tenía discusiones con mi mamá, no por el juego, no por jugar, no por el juego en sí, sino por jugar. Con mi mamá el problema era que me mantenía jugando. Entonces, era como que estaba:
		P2 (171.I2E1-172. P2E1)(183.I2E1- 184- P2E1) (161.I2E1-1-	

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
		162.P2E1) (163. I2E1 - 164.P2E1)(214.I 1E1-215. P2E1) (200. I1E1-201.P2E1) (261.I1E1-262. P2E1)	"Ah, Usted solo mantiene jugando, porque no estudia, o se pone a leer", algo del estilo. Pero no era como, como tal, era como jugar (161.I2E1-162.P2E1) Eso me parece muy interesante lo cual me lleva a otra pregunta: ¿cuánto tiempo entonces le dedicas a los videojuegos? Eh, digamos, por ahí diario, digamos que Diario, pues en su momento cuando inicié con LoL, era muy poquito para mí, que era una o dos horas que le daba, seguido, después empecé a recorrer bastante y ya trataba de hacerlo en la noche, ya que en la noche no molestaba a nadie. Entonces, con el resto de mis amigos esperaban a que mi mamá se durmiera, yo corría a buscar los computadores y me ponía a jugar. En ese tiempo, yo creo que, iniciando, los primeros años, el primer año, sí duraba resto, jugábamos como desde las nueve, diez de la noche, como a las dos, tres de la mañana, para levantarse y seguir jugando. (163.I2E1 - 164.P2E1) ¿Okey, entonces, digamos que el videojuego también servía como una forma de compartir? con otros? SI mucho Digamos, que con mi amigo con el que me había jugado al cuero, con el que todo el tiempo jugaba, con el que me encontraba en el colegio, todo, era mi pana, todo el tiempo. Una vez teniendo la oportunidad, ahora jugamos por LoL y ahora, actualmente, lo mismo. Cuando nos conectamos desde las cinco de la madrugada a jugar, y sale, empezamos a jugar. (172. I2E1- 173 P2E1) Y ahorita, ¿ellos estan en villavicencio? Entonces, como le digo, el juego siempre ha sido cada uno en su casa, nunca los hemos reunido Entonces, ahorita actualmente solo estamos Alejandro y yo en Villavicencio, porque Sergio ahora está trabajando en Bogotá y Wilder está estudiando en Bogotá,

Categoría	Subcategoría	N° de línea	Relato
			entonces, a veces nos reunimos para jugar y demás con Sergio, es con lo que más me reúno porque es mi primo, pero salimos a hacer otras cosas, a comer, que, por una a ensalada, o cosas así. (214.I1E1-215.P2E1) ¿Y cambiarías algo en la forma como te relacionas con los videojuegos? En su momento, sí, se vivía como algo muy importante en mi vida, hasta cuando tenía más o menos catorce, quince años, lo miraba como algo muy importante en mi vida. Ya ahora lo veo más que todo como una distracción. Como que, pues no voy a salir, no voy a hacer nada, nomás que, eh, para estar en mi teléfono viendo TikTok, pues prefiero jugar un juego donde puedo avanzar en algo, o sea, hacer algo más divertido. (200.I1E1-201.P2E1) O sea, ¿dirías que los videojuegos te generan la misma emoción que hace años o ya han cambiado? No, yo creo que han cambiado bastante. O sea, antes me generaba mucha más emoción en el sentido de que compartía mucho más y duraba mucho más tiempo jugando. Pero ahorita al poco tiempo que me juego, es como chévere. (261.I1E1-262. P2E1) Y de que se trataban esos juegos, por ejemplo, a partir de los que están gratis, de que se trataban esos juegos friv Yo siento que en los que me enfoqué no solo metiendo los de friv sino los demás fue como el tema de la estrategia porque por ejemplo el Age of Empire y el Age of the mitology pues son de estrategia y plantas vs zombies más o menos también se puede decir un poco igual y lo mismo los de friv también

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			tenían que ver con temas de estrategia (62. I2E1-63. P3E1) Ok y que hace que te atraigan más los juegos de estrategia No sé cómo el que pensar que hacer un paso a seguir pensar en algo a futuro por ejemplo a mí también me gustaba jugar mucho el ajedrez, por lo mismo (64.I2E1 - 65. P3E1) Ok entiendo y bueno frente a esas épocas que empezó a jugar videojuegos como los veían en su familia, tenían algún tipo de comentarios, mostraban interés, mostraban repulsión?
		P3 (62. I2E1-63. P3E1) (64.I2E1 - 65. P3E1) (72.I3E1 - 74. P3E1) (78. I2E1 - 79. P3E1 - 80. I2E1 - 81. P3E1) (82. I3E1 - 83. P3E1)	Pues por mi mamá más o menos, ella también es de jugar videojuegos, pero juegos que no tienen nada que ver con los míos, pero de pronto mi papá al inicio, cuando estaba más pequeño si estaba un poco más en la casa, si yo jugaba con él plantas vs zombies y el age of empires, fue el que jugaba, el me mostró ese juego porque a él le gustaba, mi papa también le gustaba jugar por ejemplo si no estoy mal él también tuvo su consola el gameboy, tuvo el atari y todo eso (72.I3E1 - 74. P3E1) Y también digamos crees que Hubieras comenzado a jugar a todos estos juegos si tu papá no te lo hubiera inculcado si me hago entender más o menos?
			sí, yo diría que si porque no solo mis papas sino mis amigos también jugábamos
			Y esos videojuegos que compartías con tu papá digamos el compartir con ellos y tener ese tema en común hacía que digamos no se tener una mejor conexión una mejor comunicación o que había algo o no
			Si se puede decir que si digamos que pues al ser un tema en común pues le

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			preguntaba pa que puedo hacer aquí o como puedo hacer tal cosa, aunque podía pedirle ayuda, pero no, yo aprendí por mi cuenta, pero pues si mejor el tema de no mira va a salir el otro año tal juego o tal cosa eso de pronto como pa mejorar la relación (78. I2E1 – 79. P3E1 – 80. I2E1 – 81. P3E1) Ok entiendo y frente a sus amigos me comentaba que ellos también jugaban ellos también compartían digamos estos espacios con los mismos juegos o ya la cosa cambiaba? No, eran diferentes juegos ya que como esos eran offline no eran para jugar con varios, pero ya un poco más adelante jugaba competitivos, que eran como jugar en al mismo dispositivo, por ejemplo yo jugaba uno que se llamaba drive ahead yo lo jugaba mucho en el colegio, era como de ir en coche, era como de carros y uno tenía que pegarle en la cabeza a la persona, o sea la cabeza siempre esta descubierta y el carro como tal y uno tenía que darle en la cabeza al bichito y así lo mataba y ganaba y así mismo era intentar hacer caer el otro y pues uno sobrevivir y se golpeaba la cabeza (82. I3E1 – 83. P3E1)
	Relatos Alternos	P1(36.I2E2-37.P1E2) (42.I1E2-43.P1E2) (138.I1E2-141.P1E2) (144.P1E2) P2(163. I1E2-164. P2E2)	36.I2E2. <i>Y yo te hago una pregunta, la, la sesión pasada también hablamos mucho de este juego. Y este es, juego en el que más se presenta, digamos, todas esas situaciones debido de, de, pues, de las, de las palabras y de todo eso que hablamos, ¿también se presentan en otros juegos o es específicamente en ese? Eh... O ¿qué tiene este que lo vuelve como diferente de otros?</i> 37.P1E2. <i>Mmm, yo digo que lo, lo diferente en mi caso porque es el que más juego, pero, pues obviamente se presentan muchos más juegos.</i> 42.I1E2. <i>¿Y ha cambiado algo, pues de lo que pensabas antes de los videojuegos en nuestra sesión pasada o alguna</i>

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			43.P1E2. No todo sigue igual, pues sí me he puesto a reflexionar, que sí. O sea, hasta qué punto puede llegar a influir cómo mis objetivos en un videojuego, en mi emocionalidad y mi hostilidad y en mi vida también, por ejemplo, discutirme con alguien, eh, eh, de pronto dañarme el día por eso.
			135.I1E2. ¿qué crees que cambió en ti después de contar y mirar la historia desde este lugar?
P3. (109. P3E2) (113. I3E2 – 114. P3E2) (66. I2E2 – 67. P3E2) (69. P3E2)			136.P1E2. Yo digo que me amplió la visión, mi, mi visión acerca de cómo me puedo llegar a comportar y cómo se pueden llegar a comportar los, los demás jugadores. Porque, o sea, cuando yo plasmo esto, yo lo puedo ver así, yo lo puedo ver como una tercera persona, porque cuando estoy inmerso en el videojuego, yo estoy también escribiendo, insultando. Okey. Pero yo no me he puesto a mirarlo literalmente desde otro ángulo.
			138.I1E2. ¿Y encontraste algún evento en el que hayas hecho como decir: "Uy, me replanteo esto que hice", ¿tal vez?
			139.P1E2. Sí, pero en varias ocasiones sí. O sea, como que fue: "Putá, fui muy... Fui muy gonorrrea cuando traté mal a este marica".
			140.I1E2. ¿Podrías darnos un ejemplo y digamos con alguien que hiciste?
			141.P1E2. Eh, por ejemplo... (pausa de tres segundos) Sí, que un... No sé si han pasado muchas cosas, pero, por ejemplo, que sí, un man esté: "Lo están matando, lo están matando, lo están matando". Y luego, "este marica, de verdad, yo creo que tiene un retraso mental". O sea, yo creo que no es culpa de él, yo creo que es retrasado mental. (risa) Okey. Okey, empiezo... Y describo el chat, ¿no? Para que el man lo lea y se sienta mal. (risa) Es la idea, hacerlo sentir mal.

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			144.P1E2. No, pues me pareció interesante. Me estuve dando cuenta que escribí más de lo que dibujé y eso es lo que siento que... (pausa de cuatro segundos) todo el conflicto nace en el chat de texto, porque es donde podemos literalmente expresar nuestras ideas y nuestros pensamientos tanto del juego como de las personas que están jugando ese juego. Son diferente de lengua Es muy diferente cómo se maneja, o sea, y se maneja de una manera que si, digamos, yo lo fuera a conocer por un juego, si es que lo conozco en el trabajo, no lo reconocería. Tanto así, porque como te digo, o sea, aquí la imagen que manejamos nosotros es como netamente ahí. Ahí es en el juego y ya. O sea, la violencia que manejamos nosotros está ahí y entendemos que la violencia es como por recochar, es una recocha fuerte, pero no la llevamos a un límite en el cual el límite llega hasta que la persona se aguanta y se va. Dice: Ya no me aguanto más, y pues ya, nos vamos. Y ya al otro día es como que seguimos intentándolo con eso, seguimos con el juego, cada uno se tiene que decir. Y pues cada uno en lo suyo es como super bien (163. I1E2-164. P2E2) Que a veces siento que las personas se identifican con los juegos en ese sentido, como que es algo que les gustaría probar o vivir porque a veces son juegos como de fantasía o cosas que no existen, o por ejemplo simular una guerra, como que toda la adrenalina que genera ese juego les gustaría vivirlo más de primera mano sin el temor de literal las consecuencias que puedan tener los juegos, por ejemplo, no que lo maten, o sea quien va a querer que lo maten? (109. P3E2)

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			<i>Bueno y frente a estos digamos deseos que menciona cree que aplican un poco para usted? Porque menciona que digamos algunas personas buscan como hacer lo que no pueden hacer en la vida real, cree que eso aplica también para usted o ve los videojuegos de forma diferente?</i> <i>No yo los, los utilizo como pasar el rato más que todo, o sea cuando digo que las personas a veces quieren vivir eso, eso no se ve solo en los juegos, también en las historias, personas que leen que yo he escuchado y he hablado con ellos, a veces esas historias como que los atrapan, son cosas que les gustaría vivir porque pues son ciencia ficción o fantasía entonces son cosas como que, ¿es como una vida que les gustaría vivir, sí? Entonces por esa razón lo digo, o sea no se ve solo en los videojuegos sino en todo. En series, películas, libros, como que las personas quisieran vivir esa realidad entonces también eso lleva a que se involucren mucho en el tema (113. I3E2 – 114. P3E2)</i> <i>Y tú crees que digamos ese contenido en un joven, pueda llegar a generar no se algún tipo como de cambio en su actitud, en su comportamiento como que ya en su vida diaria, como que el ver esa violencia hace que sea como más violento no sé cómo con su familia, como con el mismo, con las personas que están a su alrededor</i> <i>Pues no sé, no sabría decir si eso llegar a tener o influye, si tiene mucha influencia en cómo es la persona, sé que lo que lo lleva a que la persona sea violenta en su diario vivir más que todo es el manejo del autocontrol de esa persona, porque si el no afronta lo que es el, esa frustración, la frustración que tiene en un espacio va a salir a otros espacios porque por ejemplo, la</i>

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			<i>frustración que yo tengo aquí jugando, listo si yo la dejo aquí, y se me quita o se me pasa esa frustración yo jugando después o tranquilizándome pues esa no va a salir a las demás personas o no va a involucrar a más personas (66. I2E2 – 67. P3E2)</i> <i>P3E2: porque esa forma es más como desquitarse, yo lo veo así, pero que influya influya no creo, ya depende de la persona, yo digo, es un juego, o sea si yo lo tomo muy real ya es problema mío, por que a otras personas no les pasa eso? Eso es más que todo de la persona, o bueno yo lo veo así entonces no sabría (69. P3E2)</i>
Comunicación digital/análogica	Relatos dominantes	P1 (81.I1E1-82.P1E1) (93.I2E1-94.P1E1) (155.I1E1-156.P1E1) (211.I1E1- 212.P1E1)	81.I1E1. <i>Ok. ¿Y cómo ha sido esta relación con las personas que juegan videojuegos? Sé que existen videojuegos en línea, ¿tú los juegas?</i> 82.P1E1. <i>¿O sea, con mis amigos con los que yo juego videojuegos? Eh, muy buena. O sea, de hecho, una gran parte de mis amigos actuales los conocí primero jugando videojuegos y luego en la vida real. O sea, de hecho, en pandemia, eh, yo me hice amigo de uno que ahora es uno de mis mejores amigos, y nosotros nos conocimos jugando fue LoL y pues, era amigo de un amigo, era como del barrio, pero, pues, yo nunca he tratado con él. Y nosotros la primera vez que nos vimos fue para las marchas del cuatro de mayo, creo que no, cuatro de abril, las que fueron en el dos mil veintiuno, creo que fue de la reforma tributaria, creo que era. Nos conocimos en ese momento, después de un año de hablar por internet, todo fue por digital al inicio todo fue por videojuegos.</i> 93.I2E1. <i>¿Y qué tal es jugar con personas desconocidas, con distintas personas desconocidas? Así, porque sé que es como la dinámica del multijugador, ¿verdad?</i>

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			94.P1E1. <i>Exacto. Sí, pues es interesante, eh, porque aunque seamos de distintas regiones o a veces de distintos países, nos podemos entender a partir del idioma de los videojuegos. Todos saben lo que toca hacer, su propio rol, que tiene que hacer o lo que no tiene que hacer. Y nos entendemos entre todos sin necesidad de decir una sola palabra. Obviamente, eh, hay un chat, hay un chat de texto que es en vivo durante la partida, y sí puede generar ahí ciertas discordias, porque, pues, hay personas que no son tan buenas, que cometen errores y llegan a ser como tóxicos.</i> 155.I1E1. Okey. Bueno, ¿y sientes que el espacio, ya sea, digamos, eh, jugar virtual o digamos así en un café de internet, cambia a la hora de cómo se trata en el juego? 156. P1E1. Totalmente. Porque lo que pasa es que cuando tú tienes una persona al lado de pronto, tú te puedes cohibir o puedes ser más soez a la hora de expresarte con las personas. Porque aparte de que tú estás con tus amigos, hay otros clientes alrededor. Ya si tienes confianza y ya si estás, eh, vas al mismo lugar varias veces, ya todos te conocen y uno puede gritar y echar madrazos cuando uno quiera. Pero... sí, cambia. 211.I1E1. O sea, ¿cómo tú crees que aquello que decimos y lo que se da a entender está presente? O sea, ¿hay una distorsión en lo que yo quiero decir y lo que interpreta la otra persona? ¿Como que se lleguen malinterpretar las cosas? 212.P1E1. O sea, a veces uno quiere que las personas malinterpreten las cosas. Entonces, uno dice las cosas a veces desde la ironía, como diciéndole: Ush, parece, usted es buenísimo. Pero obviamente Con sarcasmo, Yo creo que la mayoría de las malinterpretaciones que se dan es cuando es por chat de texto. Porque ellos pueden leer, pero

Categoría	Subcategoría	N° de línea	Relato
			ellos no pueden ver en qué tono tú estás diciendo las cosas. En chat de voz y dices: "Todo es mucho bastardo".
			Okey, listo. ¿Por qué te gustaba más el multijugador que el otro? No es que me gustara más, y eso lo descubrí después, no era lo que me gustaba más, sino que era lo que todos jugaban. Y pues era divertido jugar con todos, que reías con todos. Porque yo era un niño, yo tenía en esa edad, yo creo que para esa edad yo tenía por ahí unos seis, unos ocho, siete años. Entonces, yo era un niño jugando con todos y había gente, eso me acuerdo de que era muy chistoso porque era un niño de 17 con un adulto de 40. Y jugabas juntos. Usted llegaba allá y era peladitos de siete u ocho años con pelados de 18 o con señores de 30, Jugaban ahí. (102. I2E2-103. P2E2) Y físicamente, así que como de, no sé, vamos a encontrarnos y vamos a un lugar, algo así, ¿lo suelen hacer? ¿O es más en lo virtual?
			Digamos, yo no soy tanto de deportes. Yo casi nunca he sido de deportes, nunca he practicado juegos de contacto. O sea, sí salgo de recocha. Con ellos salíamos cada rato: "Ay, vamos a dar micro", pero era recochar que nos juntábamos cinco o algunos otros más, pero no era como que me gustara o algo por el estilo de un deporte. Entonces, como que ese tipo de cosas, como que actualmente él vive en Bogotá, entonces, pues como que encontrarnos va a ser muy complicado. (179.I2E2-178.P2E2)
			Okey, entiendo. Y cuéntame, antes me comentabas un poco que en el juego los que jugaban más y sabían más, abusaban de los que no sabían tanto, ¿como eras en ese momento tú, que no sabías

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			tanto. Digamos, eso se repite mucho, digamos, en los juegos, en todo? En todos los juegos. O sea, siempre pasa en los juegos que llaman los nuevos, llamados los noobs, los que no saben nada del juego y están los noobs. (130. I2E1-131. P2E1) ¿cómo se llama? Los, n-o-o-b. (132.I1E1-133. P2E1) Es muy interesante lo que me dices. Entonces, digamos, este lenguaje que tú fuiste aprendiendo ¿fue porque fue como lo fuiste viendo de las otras personas? Otro lenguaje que creo que se conoce más en lo general es el F en el chat. Okey. Que se utilizaba más que todo en el respeto, como si muriera alguien, F. ¿Pasó algo malo? F. F. Y eso creo que se utilizó mucho más que unos pocos de computador para utilizar las cosas, para una puerta, para coger algo, utilizar a F. Y en un juego que es el Call of Duty, cuando te iba a dar respeto a una tabla, decían F para dar respeto. Entonces, ahí quedó F en el chat y todo fue en el chat. (143. I2E1-144.P2E1) Y aparte de esas, digamos, F o eso, usan también palabras, no sé, ¿groserías o cosas así?
		P2 (102. I2E1-103. P2E1) (130. I2E1-131. P2E1) (132.I1E1-133. P2E1) (143. I2E1-144.P2E1)(146.I1E1-147. P2E1)(148. I2E1-149. P2E1) (177.I2E1-178	Pues digamos, LoL específicamente, se considera mucho porque es un juego muy tóxico en el sentido de que son muy groseros. O sea, yo tengo mis amigos en el grupito de Lol, mantienen con el chat baneado, o sea, no pueden escribir en el chat porque mantienen lo que se llama flamear. 146.I1E1-147. P2E1) ¿flamear es como insultar a otra persona?

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
		P2E1) (124. I1E1- 125. P2E1)	Insultar a otra persona todo el tiempo, “todos hacen algo mal, Porque no sabe jugar” y entonces la persona “¡ah, sí, es que no estaba jugando porque estaba con su madre”, Como que tiene una actitud como muy a la defensiva, Muy a la defensiva, o sea, está atacando. Agresivo, agresivo todo el tiempo. (148. I2E1- 149 .P2E1) ¿Y tú crees que, si en este juego nunca te hubieran insultado, estas específicas veces nunca hubieran ocurrido? ¿O igualmente hubieran ocurrido o aun así te hubieran insultado a ti? Yo siento que, si nunca me hubieran insultado, no creo que fuera yo al mundo a insultar a la gente. Porque yo siento que ese es el problema de la toxicidad del juego, porque desde el principio, los que están llegando recientemente, la primera forma de enseñarles y de hacer nada es como insultos, todo el tiempo es un insulto. Entonces, si usted todo el tiempo lo está insultando, pues usted aprende a insultar. Posiblemente hubiera sido diferente. si no me hubieran insultado nunca, pero tal vez hubiera sido diferente la reacción. (177.I2E1- 178 P2E1) Pero entonces, tu mencionas algo de que había como recocha y cuando jugaban y se mataban y demás, ¿alguna vez hubo como un disgusto o algo que ustedes reaccionaron mal en cuanto a alguna pelea? No sé, ¿te empujó por qué me mató o una mala palabra? Las malas palabras sí eran como algo normal, pero yo siempre lo he dicho que no era como direccionar a la persona, sino como en general la idea. Yo me lo he puesto así. Es como: ¡Ay, pirobo este!, pero no era como insultar a la persona de que: ¿Usted por qué me mató?, o algo por el estilo, y yo iba al combate directo contra esa persona, y

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			como que ¡Ah, puta, me mataron! Bueno, hágale, siga. (124. I1E1-125. P2E1) Y frente a esta comunicación que menciona menciona que usan diferentes palabras por ejemplo como comentarios, cuales palabras se usan, si hay palabras dentro del juego o si son cosas que aplican para la vida real, no sé si me hago entender Si, no más que todo son para el juego, son palabras que, son como abreviaciones que se utilizan, no sé por ejemplo una palabra es cd que es control de multitudes, es como una mecánica que tiene el juego, otra palabra podría ser pocho Pocho? Se le dice a una persona que no tiene casi nada o que tiene un set muy barato, es como decirles a las personas nuevas, un pochito Y esto no ha trascendido como a la vida real se le puede llamar? Sí, pero no ahorita, cuando estaba más, un poquito más joven si usaban esas palabras, por ejemplo, cuando estaba de auge lo que era el free fire claro palabras de ahí, manco, pvp o miedo (173. I3E1 – 178. P3E1) Ok y cree que alguna vez esas personas que tienen un rango alto dentro del juego a base de experiencia no sé, pueden llegar a ser no es un poquito agresivos en cuestión de palabras explícitas, en cuestión de trato con una persona que esta nueva, que está empezando Con la gente nueva no tanto, pero con los que ya llevan tiempo jugando si son así, y pues bueno es medio entendible porque es como decirle usted está cometiendo los errores que sabe que no tiene que cometer, hasta ahí lo entiendo,
		P3 (173. I3E1 – 178. P3E1) (162. I2E1 – 165. P3E1)	

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			pero pues tampoco es, justifica tener que gritarle a una persona porque si
			Ok entiendo, y esto, todos estos digamos dentro del juego como es la comunicación, como por audio o chat
			Ah por audio más que todo, por chat si también pero mayormente por audio cuando es una actividad o cualquier cosa todos los que juegan esto mayormente es por audio por aplicaciones externas al juego (162. I2E1 – 165. P3E1)
	Relatos alternos	P1(70.I2E2- 74. P1E2.) (124.I1E2- 125.P1E2)	70.I2E2. Y es, ¿y, y, y solo como insultándolos? ¿No se puede como con acciones o con...? 71.P1E2. Pues con acciones sí, o sea, como ejecutarse intencionalmente, salirse de la partida, no participar en la jugada en las como objetivos de equipo. Hay muchas formas de ser hostil sin necesidad de escribir. Que se... que se... O sea... Hace más daño no, eh, no seguir con el equipo o no hacer los objetivos con el equipo que propiamente el insulto de la, de la persona. Listo, pues usted puede escribir toda la... toda la mierda que usted quiera, pero, pues si no apoya al equipo, eso créame que le saca más la rabia a las personas. 72.I2E2. ¿Y por qué? 73.P1E2. Porque el objetivo es ganar. Pero si usted gana, aunque lo hayan insultado, usted va a estar feliz. I2E2. ¿Y como que hacen eso a propósito para...?
		P2(65.I2E2-66. P2E2)(90. I2E2-93. I2E2) (123. I2E2-124. P2E2)	74.P1E2. Lo hacen a propósito. Lo hacen porque saben que les saca la rabia. Por ejemplo, a mí, a mí, sinceramente, a mí no me molesta el culo que me insulten, pero que hagan ese tipo de cosas, de sabotear al equipo, eso sí me emputa. Eso sí, o sea, antes sí, yo le decía: "No, este man es un imbécil, este man es una mierda". Yo ahora solamente me delimito a intentar hacer lo que yo puedo hacer desde mi punto, desde mi rol. Pero antes sí... "No,
		P3 (10. I2E2 – 11. P3E2) (295. I3E2 – 300. P3E2)	

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			<i>reporten a ese hijueputa, no". Eh, por-- porque había una opción de poderle escribir al otro equipo y decirle: "Por favor, muchachos, reporten a este man que nos está haciendo una mierda".</i>
			124.I1E2. Okey. Y si pudieras convertir esta historia en un mensaje para otros jugadores, ¿qué quisieras que aprendieran?
			125.P1E2. Mmm... Que no sabemos qué está pasando la otra persona- Mmm. Detrás del escritorio. Cuál sería su vida, cuál-- cómo es-- cómo fue su vida en ese-- en ese momento.
			¿Es fuerte en qué sentido que nos decías?
			Es fuerte en el sentido de que, como les digo, o sea, ellos, ellos son muchos de tratarse mal, son mucho de, de, de quieren insultar. O sea, si uno hace algo mal o algo por el estilo, son mucho de: "¡Ah! ¿Por qué haces eso mal? Porque eso es tan fácil, es mejor dejar de jugar", y así. Y siempre con el que entra. Y ya, entre nosotros ya así como se entiende que a veces solo en el juego, que es molestando, es por jugar, pero llega otra persona y, pues, no lo entiende. (65.I2E2-66. P2E2)
			Okey. Y ahí, digamos, yo tengo una pregunta. ¿Crees que es más violento, digamos, un juego como este tipo que me estás diciendo, en el cual las otras personas están cómo insultando, comunicando, siendo agresivas por medio de la comunicación, o uno en el cual tú estás, digamos, en solitario y se ve muy de manera gráfica o explícita, como que, no sé, sangre y muerte y cosas así?

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			Pero para mí es como que ya-- o sea, siento que ya sé diferenciar la diferencia entre un juego y la realidad. Sí, que en realidad no voy a correr a la gente y la voy a empezar a decapitar y voy a hacer el logro de mi vida. Ya sé, sé que es un juego y todo se va a quedar en el juego y ya. Qué es lo que yo hago-- es lo que yo entiendo mucho con ellos. Yo con ellos separó mucho lo que es el juego y las discusiones del juego con las discusiones ya fuera de nosotros. Por eso cuando, eh, me preguntaban por qué se había llegado a altercados más allá cuando nos reunimos o algo, pues aparte de que a veces nos reunimos, me pongo a pensar de que todos somos así. O sea, después de que termina el juego, todo mundo es como que: «Ah, bueno, luego mañana». (ríe) Es como, a ver, mañana sí, mañana volvemos a jugar y no es como que ya. Y es como que en el juego te molesta mucho con lo que se pasó antes, pero no es como que fuera del juego se hable del tema (90. I2E2-93. I2E2) ¿Y ahora en qué están? Sí, o sea, sería lo mismo, pero en este momento es como que ya se empezaron a insultar y demás. Pero hay otras formas de insultar, no solamente con palabras y demás, sino que hay más cosas con las que se insultan. En el juego, pues en el mapa hay como tal el juego de manera si uno lo juega de manera individual, como se había dicho, uno siempre no puede jugar en grupo, siempre se juega en grupo, pero no con alguien que usted conozca. Entonces, si usted juega con alguien que no conozca, no puede hablar por el chat de voz, por lo tanto, no se puede insultar con palabras. Entonces, lo que hacen es que el juego tiene como alertas, digamos Mecánicamente se utiliza para avisar cosas. Entonces: «Se desapareció un amigo», eh, eh, «Ya no veo, necesito

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			ayuda», «Necesito que vengan», «Necesito que yo estoy aquí». Pero hay un gesto en específico que es el signo de interrogación y es que desaparece el enemigo. No está. Entonces, cuando una persona hace algo, un ejemplo, se muere, digamos, me mataron acá por alguna estupidez que dice... O a mi compañero, lo que pasa siempre, a mi compañero lo mataron por estar acá en esa parte del mapa y yo estaba acá lejos y yo no avise que el que lo mató fue mi amigo, entonces lo que hacen es aquí veinte alarmas de esas hasta que el juego ya deja de tirar más alarmas. Es como lo spamean. (123. I2E2-124. P2E2)
			Que piensas dibujar? Pues voy a dibujar a alguien que está en el computador, creo que pues si es para violencia algo que se presenta mucho en los videojuegos es la violencia a veces verbal si utiliza algún canal de voz o pues por mediante escritura no? O sea que se escriben mediante el chat de juego, que algunos juegos tienen chat como global de grupo y eso, entonces eso (10. I2E2 – 11. P3E2) Entonces esa podría ser digamos alguna de las formas diferentes de comunicarse
			Si por ejemplo digo emojis porque hay juegos que tienen como emojis predeterminados, por ejemplo, hay un juego que los tiene que se llama Clash royale que tiene un emoji que se está riendo y como que tiene un sonido también y la gente lo spamea, o sea como que lo lanza muchas veces, y pues llega a ser molesto o llega a ser insultante para la otra persona
			Ah ok se entiende que es insultante a partir del sonido y lo que se ve
			Si porque es una persona riéndose

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			Y no hay una comunicación directa o verbal entre los dos jugadores, solo los emotes que se envían Si porque es un gesto que literal es una persona riéndose digamos a carcajadas entonces se entiende que se está burlando del otro (295. I3E2 – 300. P3E2)
Simetría/complementariedad	Relatos dominantes	P1(113.I2E1- 114.P1E1) (159.I2E1- 160. P1E1) (237. I1E1- 238. P1E1)	113.I2E1. <i>Ya entiendo. A mí me, me pareció algo muy interesante que dijiste antes, es que dijiste que cuando te lo tomabas muy en serio, eras como más agresivo. Sí. O sea, ¿y qué hace que las personas se lo tomen tan en serio o sean tan agresivos? ¿Qué los lleva a eso?</i> 114.P1E1. <i>Pues, o sea Yo diría que cuando tienes un objetivo. por ejemplo, es que bueno, en, en League of Legends hay rangos. Hay como ligas. Como niveles, como algo que te identifica a ti. Por ejemplo, yo soy de rango bronce y el orden es: fierro, bronce, plata, oro, esmeralda, platino, diamante, maestro, gran maestro y retador Y pues, obviamente, pues, todos quieren ser retador, que es como lo mejor, Pero pues ahí hay metas un poquito más realistas y te digo: "No, pues yo quiero ser diamante". Listo. Entonces tu objetivo es el diamante, ¿sí? Tu objetivo es el diamante y si alguien está interfiriendo en ese objetivo, pues obviamente tú lo vas a ver como una amenaza. Y puede que no es como que la persona está haciendo o esté jugando mal propósito. Pero, pues tú no lo ves en ese momento de esa forma, cuando está la persona que está jugando mal y uno dice como: "Este marica no sigue para la izquierda. Me está estorbando lo que yo quiero alcanzar".</i> 159.I2E1. <i>Okey, entiendo. Y esta forma, digamos, que, como tú me dices que a veces cuando se ponen así son como muy... como que se insultan los unos a</i>

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			<i>los otros y todo esto. Y digamos, este momento de esta euforia en el que se insultan y que todo eso, ¿cuánto suele durar? ¿O qué tanto suele como, como repercutir en su dinámica, su amistad ya más como íntima? ¿Sí me hago entender?</i> 160. P1E1. <i>Eh, sí, no, sí, entiendo perfectamente. No, o sea, digamos que los insultos pueden durar cinco segundos y la rabia no sé, o el, como el descontento puede durar como cinco minutos, pero, pues, siempre dividimos los videojuegos de la rabia personal.</i> 237. IIE1. <i>Ah comprendo, se finaliza la interacción cuando tu deseas y más rápido, bueno y cuando tú juegas con tus amigos o con desconocidos, ¿Qué posición tomas de liderazgo o te guían a qué misión tenéis que hacer o tú los apoyas a todos y vamos a hacer esto? ¿Cuál es tu rol?</i> 238. P1E1. <i>Pues es muy versátil. A veces sí tomo la iniciativa yo para realizar las cosas, pero no es como que alguien sea el líder. De pronto, si alguien... Guía. Alguien puede guiar a veces, sí, pero no hay como un líder, por así decirlo.</i> <i>¿son los que no saben nada?</i> <i>Sí, los que son nuevos, los que están iniciando. Que están iniciando el juego y no saben casi nada, y están los que saben jugar hartos. Y casi siempre lo normal en este tipo de juegos es como aprovecharte esas personas. Yo lo veo mucho de que casi siempre, en mi caso, yo aprendí mucho de lo que ellos hacían. Yo me acuerdo mucho que después de esa sesión, esa hora de juego que tuvimos, a la semana o al siguiente día que fuimos, nosotros ya estábamos utilizando las otras estrategias que estaban utilizando ellos. Y eran personas que sabían jugar, pero no sabían esta estrategia. Entonces, Me acuerdo mucho que era un mapa que</i>

Categoría	Subcategoría	N° de línea	Relato
			era recto, y entonces unos aparecían acá, otros aparecían acá. Tenían la posibilidad de aparecer más rápido que el otro y aparecer detrás de los que estaban apareciendo antes que aparecieran, y apenas aparecieran, era como los canchas, era como la espalda y de una vez los daban. Entonces, aprendimos nosotros, corríamos rápido donde estábamos nosotros y lo hicimos bastante tiempo hasta que ya lo aprendieron y también ya esa técnica como que se perdió. (134.I1E1-135.P2E1) Entonces, ¿qué tenía este juego, digamos, este en particular, que hace que sí sea, digamos, que sí haga que yo me enoje o que insulte a los demás? Yo creo que es el tema de competitividad, en el sentido de que vas a tener un rango. O sea, digamos, en los juegos anteriores no ganabas ningún rango, ganabas como que tú jugabas y ganabas y tenías como el reconocimiento de que: "Ay, ganó él, él es, él es el mejor". Pero entonces aquí ya se extrapolan ya no solo los diez, sino a los miles de personas a nivel mundial que jugaban LoL. Entonces, era como posicionarte en algún punto en el que soy bueno jugando LoL y entonces era como el mínimo reconocimiento, que nadie me daba, pero era como que el reconocimiento que me daba el juego porque yo jugaba bien. Entonces, era como que no poder llegar a ese punto era como frustrante. (160.I2E1-161.P2E1) Juega con las demás personas, okey. A partir de esto digamos en este videojuego que roles considera que ha llegado a tener ahí, como menciona que por ejemplo uno puede tener un rol en su propia historia, de qué manera desarrolla

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			usted su propia historia en los videojuegos
		P2(134.IIE1-135.P2E1)(160.I2E1-161.P2E1)	Pues he tenido la oportunidad de ser, de guiar un grupo como de dejarme guiar y lo que es, pero como tal eso, o sea más que todo he sido perteneciente a un gremio entonces es seguir las órdenes y saber que hacer, hasta cierto punto, lo que tengo que hacer y listo ya después me dedico a hacer lo mío solo
		P3 (146. I2E1 – 149. P3E1) (154. I3E1 – 159. P3E1)	Entonces cuando dice un poco seguir las ordenes, entonces hay como alguien más arriba que es líder
			Si claro, en juegos online siempre y cuando haya un gremio hay como una jerarquía, el dueño del gremio es el que manda por decirlo así, y abajo otros mandos que se encargan de administrar lo que es el gremio (146. I2E1 – 149. P3E1)
			Claro, dentro de los funcionamientos que menciona, ¿qué rol tiene usted? El rol que tiene más menciona que a veces esta encargado de gente y que a veces sigue ordenes, en que rol se asignaría usted?
			No el que sigue más que todo, si porque, así como combates con un montón de personas a veces han sido combates que se ponen en total del mapa 200 personas peleando entonces más que todo es como de seguir ordenes
			Como se siente usted al respecto de esto, digamos si se siente cómodo con seguir ordenes preferiría ser líder, cuál cree que es la perspectiva un poco sobre ese tema
			No yo la verdad preferiría seguir, así como estoy y seguir ordenes
			Seguir ordenes

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			Si la verdad, de pronto si llegase a conocer un poco más del juego o saber muchas cosas de pronto, pero hasta el momento no sé porque si no conozco todo del juego como voy a liderar a lo mejor (154. I3E1 – 159. P3E1)
Relatos alternos	P1(62.I1E2- 63. P1E2) (115.I1E2- 118.P1E2) (145.I2E2- 146.P1E2)		62.I1E2. Ahí también puedes colocar dentro de eso, pues emociones que se presentan en la... en tu historia, o si de pronto hay comentarios de esos que nos decían como flashear o cosas así. O sea, la idea es que lo plasmes tal cual lo vives. Yo tengo una pregunta. Imagínate que con tus compañeros que están jugando, eeeh, cada... ¿Son un... son un grupo, no?
	P2(65.I1E2- 66.P2E2)(68.I1E2-69.P2E2) (132.P2E2)		63.P1E2. Sí. Cada uno del grupo debe desempeñar como, como ciertos roles, además de los del juego, sino ciertas características cada uno de ellos. Eh, por ejemplo, hay uno queee tiene más el li-- el liderazgo, por ejemplo. Hay uno que es más dependiente y que puede como que, ah, necesita más de ayuda de los otros. Hay otro que está como más para el equipo.
			115.I1E2. Okey. ¿Qué parte de la historieta crees que muestra más, eh, como es, más clara el cómo te comunicas con los demás? El cómo tú te comunicas con los demás. Eh... ¿En mi cotidianidad? En los videojuegos y en tu cotidianidad.
			116.P1E2. Eh, yo diría que... ¿en qué parte de la historieta? Yo digo que en la parte de rendirse, que ahí es cuando se está... aunque no haya un consenso entre, entre nosotros de lo que sea, por lo menos podemos estar de acuerdo que si la partida está de la mierda, nos queremos ir.
			117. I1E2. Okey.

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			118.P1E2. Eso es como algo que me parece muy curioso. Que a pesar de que no estemos de acuerdo en nuestros modos de juego o que nos caiga mal una persona, tenemos que al menos trabajar en equipo para poder rendirnos o no.
			145.I2E2. ¿Crees que puede ser más violento el hecho de escribir en un chat y ver los comentarios de otra persona que ver, digamos, un golpe o, no sé, algo así gráficamente? ¿Del videojuego te refieres? Te doy a entender, sí. Es, es más violento el-- la comunidad que el propio videojuego. Porque yo me pregunto, por ejemplo, un videojuego en el que sea totalmente diferente, en el cual, por ejemplo, vayas tú solo y, eh, no hayan más personas, pero es un videojuego en el que se vea, no sé, como por ejemplo, eh, violencia gráfica explícita, como matar a alguien, como la sangre y todo eso. Y entre, digamos, este videojuego, que es por los comentarios y por las personas, ¿qué puede llegar a ser más violento? (pausa de dos segundos) ¿Qué puede llegar a ser como más relevante para ti? ¿Qué llega a ser como más... como que impacte más?
			146.P1E2. O sea, opinión personal, yo digo queee la comunidad. O sea, sí, de pronto puede ser más, mmm... Digamos, sí puede ser gráfico, claro, un videojuego. Puede mostrar violencia explícita, que se les saca de los ojos, por ejemplo, en el Mortal Kombat, en donde tú usas una habilidad y le sacas los órganos a las personas. Ok. Pero una persona que esté, digamos, así, en sus cinco sentidos de cuerda, no va a hacer o no va a recrear lo que está viendo, por ejemplo, en el Mortal Kombat, como le vas a meter un puño a alguien y le vas a sacar los intestinos. Yo siento que de pronto, pues la ira o todos los problemas de hostilidad son generados más que todo en la interacción humana, que está

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			dentro del videojuego. Y se van como permeando a través de las personas. Sí. Y pues es también a través de los videojuegos violentos, porque íbamos en un videojuego que no fuese por así. Sí, claro. O sea, por ejemplo, no sé, juemadre, como que juego no violento. Claro, es como en un grupo de personas, pues, puede influir una persona que esté todo un poco más sensible a los otros. También ellos son muy fastidiosos, ¿se dan cuenta? Eh, Alejandro, pues, estudia ingeniería No. Diseño gráfico, entonces es ingeniero gráfico. Y, pues, él, pues, eh, conoció en la clase de él, tiene a un compañero con, con algún síndrome, no sé qué tiene, pero tiene autismo, sé que tiene autismo, No sé qué tiene. Bueno, entonces, él es, él es de explicar todo, todo lo explica minuciosamente. Entonces, él preguntaba, él, sobre un personaje y le explicaba todo el personaje, las habilidades del personaje. Entonces, era muy chistoso, no tanto como lo hacía él, sino las preguntas y cómo lo molestaban los amigos. Entonces, digamos cuando, eh, pues, él jugaba y jugaba bien, no jugaba mal, jugaba rebién. El problema era que, digamos, a veces le pedían que hablara inglés, que sabía inglés, pero entonces como que el momento de hablar en inglés y jugar, como que se bugea y no hacía ninguno de los dos. O sea, hablaba en inglés, pero no se le entendía nada y tampoco... y empezaba a jugar re mal . Y a veces se, hacía chistes que solo él entendía y todos nos reíamos, no del chiste como tal, sino de cómo él se mostraba. Entonces, eso nos causó mucha gracia, al punto de que ya no volvió a jugar con nosotros. Ya Pero eso no fue porque lo quiso más, sino porque nosotros dijimos: "No, ya, no más porque ya a veces se pasa de que se pone a jugar". O sea, uno trata de jugar

Categoría	Subcategoría	Nº de línea	Relato
			serio y él como que no, no quiere. Entonces, como que dijimos que él tampoco. (65.I1E2-66.P2E2) O sea, no da para probarlo. Mmm. Eso es otra cosa. Ellos no, eh... Hay gente que no, no quiere jugar con nosotros por eso. Y hay otros que, que qué, que directamente ellos dicen: "No, si es malo, ¿pa' qué lo, pa' qué lo vamos a meter?". (68.I1E2-69.P2E2) Otra cosa que se hace es en este juego específicamente, aaay, es como humillar a alguien. Es un ejemplo, le gané haciendo cualquier cosa y en el juego hay algo que se llama, eh, maestría. O sea, es el tiempo que usted lleva jugando con un campeón. Si usted tiene un campeón y lo ha jugado mucho, le dan una maestría. Entonces, si usted mata a alguien con eso y le saca la maestría, eso quiere decir que lo humilló. O también está el otro, la maestría, no me acuerdo cómo se hace la maestría, pero vamos a hacerla como así. Cosita acá. Y tiene como alitas. No sé cómo iba a verla, no me acuerdo. Pero tiene como alitas acá. Entonces, esa es la forma de sacarla. Y la otra es un like. (132.P2E2)