

**FAMILIAS Y GAMERS: CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS DESDE UNA
PROPUESTA NARRATIVA**

**ROXANA BAQUERO BARRIGA
ANA MARÍA GARCÍA RODRÍGUEZ
ANDRÉS FELIPE RIVEROS HINOJOSA**

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÀS
FACULTAD DE PSICOLOGIA
VILLAVICENCIO, META**

2017

**FAMILIAS Y GAMERS: CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS DESDE UNA
PROPUESTA NARRATIVA**

**ROXANA BAQUERO BARRIGA
ANA MARÍA GARCÍA RODRÍGUEZ
ANDRÉS FELIPE RIVEROS HINOJOSA**

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

**Directora
PAOLA ANDREA BELTRÁN LOZADA
Psicóloga**

**UNIVERSIDAD SANTO TOMÀS
FACULTAD DE PSICOLOGIA
VILLAVICENCIO, META**

2017

Autoridades Académicas

FRAY JUAN UBALDO LOPEZ SALAMANCA, O.P.

Rector General

FRAY MAURICIO ANTONIO CORTÉS GALLEGO, O.P.

Vicerrector Académico General

FRAY JOSE ARTURO RESTREPO RESTREPO, O.P.

Rector Sede Villavicencio

FRAY FERNANDO CAJICÁ GAMBOA, O.P.

Vicerrector Académico Sede Villavicencio

JULIETH ANDREA SIERRA TOBÓN

Secretaria de División Sede Villavicencio

MONICA DEL PILAR BALAGUERA ROJAS

Decana Facultad de Psicología

Nota De Aceptación

DORIS MARCELA HERNANDEZ ALVAREZ

PAOLA ANDREA BELTRÁN LOZADA

JENNY ANDREA ROMERO GONZALEZ

DORIS MARCELA HERNANDEZ ALVAREZ

Decana de la facultad

PAOLA ANDREA BELTRÁN LOZADA

Directora Trabajo de Grado

JENNY ANDREA ROMERO GONZALEZ

Jurado

Villavicencio, 07 de diciembre 2017

Agradecimientos

Roxana:

A mi familia por haber forjado la persona que soy, por brindarme su apoyo en cada momento, por acompañarme en mi proceso de formación profesional, infinitas gracias; A nuestra asesora Paola Beltrán por guiarnos durante nuestra formación profesional, por enseñarnos a ser excelentes, no solo profesionalmente, sino como seres humanos; A mis compañeros y amigos, por trabajar de manera ardua para alcanzar esta meta, por ser incondicionales y ser cómplices en cada momento. Gracias infinitas a todos por ser parte esencial de mi vida, y dar un granito en la construcción de lo que soy y seré.

Ana:

Con estas palabras quiero agradecer a mi familia por brindarme su apoyo incondicional en este proceso, ya que han sido un eje importante en mi vida y en mi formación como profesional, igualmente expreso mi gratitud a la docente Paola por acompañarnos y orientarnos en esta experiencia investigativa; y por ultimo no me quedan palabras para agradecer a mis compañeros de tesis y amigos Roxana y Felipe que son personas con las que he construido un lazo de amistad muy fuerte y he compartido infinitas experiencias que han significado mucho para mi vida. Muchas gracias a todos por hacer parte de esta aventura.

Felipe:

Agradezco a Ana María y Roxana, compañeras de tesis y mejores amigas, por regalarme durante el transcurso de nuestra formación como profesionales, momentos significativos que guardaré siempre con mucho cariño dentro de mi mente; por permitirme aprender de ellas y por mostrarme el significado más puro y transparente de la amistad, las amo. A nuestra asesora de tesis y amiga, Paola Beltrán, por contagiarme el amor por este enfoque, por ser paciente y por estar siempre interesada en nuestro proceso investigativo, sin duda, una psicóloga brillante. A los docentes con los que tuve la oportunidad de aprender acerca de nuestra disciplina durante los diez semestres, por inculcar en cada uno de nosotros un poco de su conocimiento. A los demás psicólogos en formación que me acompañaron durante todo este proceso, por darme la oportunidad de compartir experiencias que hicieron de todo esto, algo sumamente agradable. A mi padre, por confiar en mis capacidades y ayudarme a explotarlas mientras pudo. Y, por último y no menos importante, a mi madre, por enseñarme a diario a ser una mejor persona, contribuyendo a mi construcción como ser humano y como profesional, brindándome su acompañamiento y apoyo sin límites durante toda mi formación académica. Te amo.

Tabla de contenido

RESUMEN.....	13
ABSTRACT.....	13
PROBLEMATIZACIÓN	15
Planteamiento del problema.....	15
Justificación	18
OBJETIVOS.....	20
Objetivo General.....	20
Objetivos Específicos.....	20
MARCO REFERENCIAL	21
Marco Epistemológico	21
Cibernética.	22
Teoría de la comunicación humana.	23
Constructivismo.	25
Construccionismo social.	26
Marco Paradigmático	27
El paradigma de la complejidad.....	28
Comprensión de los sistemas.	30
Marco Disciplinar	31
La familia como sistema constructor de significados.	32
Cultura gamer.....	34
Lenguaje gamer.....	35
Representaciones simbólicas de los gamers.	36

Marco Interdisciplinar.....	37
Pedagogía: el videojuego como herramienta educativa.....	38
Sociología: el videojuego como transformador social.....	38
Antropología: mundo virtual, mundo actual y videojuegos.....	39
Ciencias de la comunicación: los videojuegos como mediadores en la comunicación	40
¿Qué son los videojuegos?.....	40
Tipos de videojuegos.	41
MOBA.....	43
Mundo gamer.	43
Los gamers.	43
Tipos de gamers.	45
Antecedentes Investigativos.....	46
Los videojuegos y los procesos psicológicos cognitivos y psicológicos.....	46
Los videojuegos y los dilemas humanos.....	47
Los videojuegos como recursos posibilitadores.	48
MÉTODO	50
La Metodología Cualitativa	50
La Modelización Sistémica como Método de Investigación	51
Fase 1: un recorrido teórico.	52
Fase 2: metodología y aplicación.....	53
Fase 3: Final round.....	53
Narrativas.....	54
Acontecimientos.	55
Experiencia.	55
Relato dominante.	55

Relato alternativo.	55
Memorias.	55
Actores	56
Estrategias	56
Los escenarios conversacionales reflexivos como técnica en la investigación.	56
Guion conversacional.....	58
Registros de audio.....	58
Matrices de resultados.....	58
Conceptos metodológicos.	59
Gamers y videojuegos: Convergencia narrativa y cotidianidad.	59
Virtualidad y emergencia de la construcción vincular.....	59
Voces convocadas: relatos dominantes familiares y realidades gamers.	59
CONSIDERACIONES ÉTICAS	61
RESULTADOS	62
Gamers y Videojuegos: Convergencia Narrativa y Cotidianidad.....	62
Relato dominante.	63
Memoria.	67
Relato alternativo.	68
Virtualidad y Emergencia de la Construcción Vincular	68
Relato dominante.	68
Voces Convocadas: Relatos Dominantes Familiares y Realidades Gamers.....	71
Relato dominante.	71
Memorias.	77
Relatos alternos.	78
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	80

Gamers y Videojuegos: Convergencia Narrativa y Cotidianidad.....	80
Virtualidad y Emergencia de la Construcción Vincular	81
Voces Convocadas: Relatos Dominantes Familiares y Realidades Gamers.....	83
CONCLUSIONES.....	86
APORTES, LIMITACIONES Y SUGERENCIAS	87
Aportes.....	87
Limitaciones.....	87
Sugerencias	88
REFERENCIAS.....	90
ANEXOS.....	122

Lista de figuras

Figura 1: El sistema familiar y el videojugador como puntos de encuentro.....	188
Figura 2: Abordaje complejo de los marcos referenciales.....	211
Figura 3: Acoplamiento de tercer orden desde el fenómeno a estudiar	311
Figura 4: El sistema familiar, la comunidad gamer, el videojugador y la cultura y sociedad como ejes integradores.....	34
Figura 5: La interdisciplinariedad de los videojuegos.	37
Figura 6: Escenarios conversacionales	99

Lista de tablas

Tabla 1: Palabras usadas por lo gamers	100
Tabla 2: Tipos de videojuegos	101
Tabla 3: ¿Quiénes son llamados gamers?.....	44
Tabla 4: Antecedentes investigativos.....	105
Tabla 5: Descripción del videojuego: League of Legends.....	117

Lista de anexos

Anexo 1: Guion conversacional.....	122
Anexo 2: Consentimientos informados.....	123
Anexo 3: Matrices de registro.....	127
Anexo 4: Genogramas.....	194

Resumen

El siguiente estudio se hace bajo la lógica de la metodología cualitativa, donde se retoma el paradigma de la complejidad y las perspectivas construccionistas y constructivistas para la comprensión del fenómeno. De esta manera, esta investigación, se acoge a la línea de investigación psicología, sistemas humanos y salud mental, con el fin de comprender cómo se configura narrativamente la relación dentro del sistema familiar de dos jugadores de videojuegos online de 21 años. Lo anterior se desarrolla por medio de la modelización sistémica donde se propone que la construcción de la realidad está basada a partir de las hetero y autorreferencias y se comprende el estudio como una investigación/intervención; de manera que como técnica para convocar las voces de los actores se plantea los escenarios conversacionales reflexivos, como una estrategia que busca evocar las historias significativas relacionadas con el fenómeno de estudio. Luego, para dar cumplimiento a los objetivos se analiza la información teniendo en cuenta los conceptos metodológicos y los principios operadores propuestos desde la propuesta narrativa, a partir de lo cual se comprende que las dinámicas familiares se encuentran permeadas por la cultura de los videojuegos, reconociendo que el sistema familiar y los fenómenos sociales se encuentran en continua transformación.

Palabras claves: Gamers, narrativas, dinámica relacional, sistema familiar.

Abstract

The following study is based on the logic of qualitative methodology, where the paradigm of complexity and constructionist and constructivist perspectives for the understanding of the phenomenon is taken up again. In this way, the purpose of this research is to understand how the relationship within the family system of a group of online video game players of 21 is narratively configured. The above is developed through systemic modeling where it is proposed that the construction of reality is based on hetero and self-references; As a data collection technique, reflexive conversational scenarios are proposed as a strategy that seeks to evoke the significant stories related to the phenomenon of study. Then, to fulfill the objectives the information is

analyzed taking into account the methodological concepts and the operating principles proposed from the narratives, where it was possible to find that family dynamics are permeated by the culture of video games, recognizing that the family system and social phenomena are in continuous transformation.

Keywords: Gamers, narratives, relational dynamics, family system.

Problematización

Planteamiento del problema

Los avances tecnológicos, el aumento de la accesibilidad al internet y los procesos de globalización han revolucionado el modo de pensar, actuar, vivir y sentir del ser humano; la internet es vista como un fenómeno socializador donde se permite interactuar sin barreras, ni límites temporo-espaciales, generando encuentros entre grupos de personas de diferentes ciudades y países, además de posibilitar nuevos modos de interacción que han permitido la emergencia de comunidades virtuales y nuevos estilos de vida (Balardini, 2000).

Es así que en el mundo virtual las conexiones sociales establecidas, aunque son diferentes a las creadas por el contacto físico y en tiempo real, generan las mismas emociones en las personas, es decir se sienten felices y disfrutan de estar en contacto con el otro, lo cual aumenta de manera considerable la interacción por este medio, haciendo que estos intercambios globales sean enriquecedores desde una perspectiva educativa y multicultural, ya que aunque se realizan en un entorno diferente al <real> se basan en sus representaciones sociales y valores culturales (Goleman como se citó en Moral y Fernández, 2012).

Por esto, diversas comunidades, como la del videojuego, han logrado expandirse alrededor del mundo, siendo vistos estos como un fenómeno posibilitador de la comunicación, donde el flujo de información es muy ágil lo que permite potenciar y compartir saberes, fortaleciendo los lazos de los usuarios (Hau y Kim como se citó en Moral y Fernández, 2012).

Con base en lo anterior, el portal web Newzoo (como se citó en Perry, 2013) menciona que existen alrededor de 1200 millones de videojugadores en el mundo, donde la región de Asia-Pacífico cuenta con 477 millones de videojugadores siendo este la zona con mayor cantidad de gamers; en segundo lugar, se encuentra Europa-medio y Oriente-África con 446 millones de jugadores, seguido de Norteamérica <Canadá y USA> con 192 millones, y por último, Latinoamérica con 116 millones de jugadores.

Por otra parte, Arango, Bringué & Sádaba (2010) mencionan tres aspectos importantes con respecto a los videojuegos en Colombia; el primero, manifestando que el 72,9% de los adolescentes colombianos juega o ha jugado videojuegos en algún momento de su vida, siendo el 83,5% público masculino y el 64,7% femenino; el segundo, resalta la preferencia entre

plataformas, donde el computador el más utilizado <52,5%>, seguido de los celulares <52,2%> y las consolas <38,1%>. Por último, el tercer aspecto se refiere al tiempo que dedican a los videojuegos los jóvenes en Colombia; la mayoría de los hombres <21,7%> juegan entre una y dos horas, de lunes a viernes, seguidos de los que juegan una hora o menos <20%>. Sin embargo, un 13,5% de los anteriormente mencionados, manifiestan jugar más de dos horas; en el caso de las mujeres, el 30,6% afirma jugar menos de una hora, otro 14% entre una y dos horas y solamente el 8% más de dos horas.

En cuanto a los videojugadores que se encuentran en la ciudad de Villavicencio no se encuentra una cifra exacta; sin embargo, se hallan comunidades virtuales donde sus integrantes son aproximadamente 1700 gamers que juegan videojuegos online específicamente League of Legends. En este punto es importante tener en cuenta que los participantes son gamers que juegan videojuegos online o en línea, ya que en estos escenarios se da la convergencia del mundo virtual y físico (Proaño, 2015), donde se integra la construcción subjetiva del videojugador y de los sistemas al cual hace parte.

Es necesario resaltar que, aunque el uso de videojuegos a nivel nacional, ha venido en aumento, no se han construido normas, que tomen como eje dichas herramientas, reflejando un vacío en el estudio de un fenómeno social, que a nivel mundial ha sido catalogado como un instrumento esencial en las construcciones de los sujetos, además de un nuevo estilo de vida (González, 2014)

En este sentido la línea de investigación coherente con el estudio se denomina Psicología, Sistemas Humanos y Salud Mental, puesto que da la posibilidad de ampliar la comprensión de los fenómenos humanos, a partir de la construcción de significados atribuidos a una realidad dinamizadora. Es así que esta línea acoge la humanización desde una perspectiva compleja, donde como actores dentro del proceso investigativo, nuestros aportes son contruidos a partir de las auto y heterorreferencias que emergieron en los escenarios conversacionales reflexivos.

Teniendo en cuenta los anteriores datos se han venido desarrollando investigaciones referentes a la cultura que rodea el mundo de los gamers, donde se adentra en escenarios simbólicos, es decir, en el que se comparten y se crean códigos y significados en su lenguaje como jugadores permitiendo la construcción de la cibercultura y el ciberespacio en un mundo virtual que se diferencia del real caracterizado por la cultura simbólica que los videojugadores poseen (Proaño, 2015).

De aquí parte la importancia de la legitimación de esta cultura que se da a nivel personal y social (Proaño, 2015), llevando a la emergencia de una interacción dialéctica no solamente en los sistemas virtuales, sino en los sistemas familiares y sociales lo cual lleva a preguntarse acerca de sus relaciones intrapersonales e interpersonales construidas desde el discurso, y que adquieren significado en la medida que los participantes se convierten en actores activos en su proceso de relación (figura 1).

Esta comprensión está dada desde una perspectiva sistémica teniendo en cuenta que existen investigaciones, donde se entiende que lo que le da significado al sistema familiar son las relaciones, las cuales se ven inmersas en la dinámica configurada a través del lenguaje (Pillcorema, 2013).

Lo anterior está relacionado con lo planteado por Estupiñán, González y Serna (2006) puesto que le otorgan un papel de relevancia a las construcciones narrativas debido a que estas se ven inmersas en las dinámicas de relación dado que al ser construidas a través de los acontecimientos y experiencias brindan significado a la manera en que el sujeto se define y se relaciona; es en esta medida que es importante resaltar que dichas narrativas se reconstruyen a través de las vivencias, las cuales transforman continuamente la forma en que se narra la persona.

Partiendo de lo anterior y teniendo en cuenta cómo el acceso a internet y a distintas plataformas han generado diversos modos de relacionarse e interactuar, sin límite espacio temporal, además de la constante creación de comunidades virtuales que toman como tópico central los videojuegos, y la expansión que este <fenómeno> ha tenido a nivel nacional, surge la pregunta de investigación ¿Cómo se construyen narrativamente las relaciones en los sistemas familiares de un grupo de jugadores de videojuegos online entre los 17 y 25 años?

A partir de esto, el proceso investigativo se realiza desde una propuesta de investigación/intervención, dado que se busca comprender desde las voces convocadas de los distintos actores las construcciones narrativas que se ven inmersas dentro de las dinámicas de relación, las cuales emergen de los procesos reflexivos que permiten la co-construcción de saberes novedosos.



Figura 1: El sistema familiar y el videojugador como puntos de encuentro por Roxana Baquero, Ana García y Felipe Riveros.

Justificación

La presente investigación se centra en la construcción narrativa que hacen los gamers y sus familiares acerca de sus dinámicas relacionales, teniendo en cuenta que la tecnología ha facilitado elementos que permean las interacciones y la constitución de sentido y significado en las personas y en la sociedad (Ceballos, 2011). Es así que al comprender que la familia es un sistema complejo y que está inmerso en un contexto, donde la virtualidad y elementos de la tecnología hacen parte de la configuración de sus relaciones, es importante abordar este fenómeno en la cultura llanera, puesto que en la actualidad no se ha explorado en este contexto donde la cultura gamer se ve inmersa en la cotidianidad de algunas familias.

Los videojuegos han sido el punto de encuentro de variedad de disciplinas que buscan entender este fenómeno desde la interdisciplinariedad y la complejidad que requiere, ya que al verse inmerso en las dinámicas de los sistemas humanos complejos posibilitan una reconstrucción y transformación en la manera en que los sujetos se relacionan, dado que en la mismas se co-construyen nuevos significados que se apropian en su cotidianidad y esto se ve reflejado en la relación con otros sistemas.

Lo que se pretende con esta investigación es que a partir de los escenarios reflexivos, emerjan nuevos significados acerca de los videojuegos visibilizando a través de los relatos de los sistemas familiares como los videojuegos y los distintos elementos individuales y colectivos están presentes en la dinámica de relación narrados desde la cotidianidad familiar, por lo que la totalidad se convierte en un aliado en este estudio, ya que como investigadores buscamos que desde una

propuesta narrativa se comprenda la familia de hoy, desde su integralidad y su devenir en un sistema sociocultural.

Dado esto uno de los puntos importantes en esta comprensión es visibilizar el fenómeno de la virtualidad como parte de las dinámicas relacionales dentro de los sistemas humanos, en este caso en los sistemas familiares. En este punto entra la propuesta narrativa, posibilitando que desde los relatos e interpretación que realizan los gamers y sus familiares de estos, se entienda desde la complejidad su cotidianidad familiar.

Objetivos

Objetivo General

Comprender la construcción narrativa de las relaciones dentro del sistema familiar de un grupo de jugadores de videojuegos online entre los 17 y 25 años.

Objetivos Específicos

Comprender cómo emergen los significados en torno a las dinámicas relacionales del sistema familiar a través del discurso de los jugadores de videojuegos online.

Reconocer las comprensiones que se construyen en torno a las dinámicas relacionales dentro del sistema familiar a partir de escenarios conversacionales entre jugadores de videojuegos online y sus familiares.

Marco Referencial

Los marcos de la presente investigación son de corte cualitativo y buscan comprender los significados intersubjetivos, que emergen en el discurso de las personas o grupos (Álvarez & Jurgenson, 2004); dada la complejidad de esta, la abordan una serie de teorías, paradigmas y metodologías que posibilitan el abordaje holístico de los fenómenos humanos (figura 2).

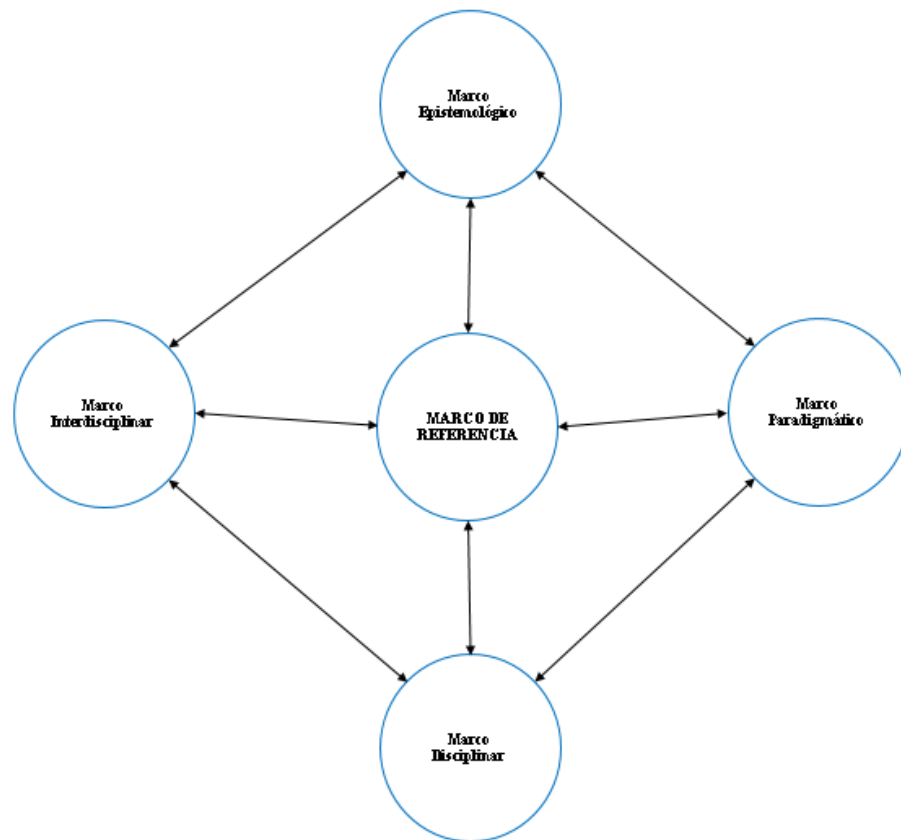


Figura 2: Abordaje complejo de los marcos referenciales por Roxana Baquero, Ana García y Felipe Riveros.

Marco Epistemológico

La manera de abordar el conocimiento está dada por el devenir de la ciencia, de esta manera el sentido de la episteme permanece ambiguo teniendo en cuenta que las realidades humanas son dinámicas y se encuentran en constante construcción y ruptura (Valles, 1999). Dado esta particularidad es pertinente para esta investigación conocer las configuraciones narrativas desde una epistemología del sujeto, por lo cual se propone la cibernética, el constructivismo, el

construccionismo social y la teoría de la comunicación humana como posibilitadores en la construcción de realidades.

Cibernética.

Como explica Simón (como se citó en Garibay, 2013) fue postulada por Wiener en 1974 y tiene como foco el estudio de los procesos de comunicación, así como el control de los sistemas naturales y artificiales. Parte de la idea de la circularidad donde se plantea la retroalimentación como un aspecto fundamental dentro del sistema, puesto que se involucra con los procesos de homeostasis los cuales se basan en el equilibrio del sistema y morfogénesis que provocan la transformación y cambios dentro del mismo.

Inicialmente desde la cibernética se plantea un sistema de intercambios constantes de energía, materia o información entre las partes del sistema o subsistemas con el entorno en que se encuentra con el objetivo de mantenerse vivo, conservando su estructura y funcionamiento. Teniendo en cuenta lo anterior se puede producir una retroalimentación ya sea positiva o negativa con el fin de mantener una dinámica equilibrada dentro del sistema (Simón como se citó en Garibay, 2013).

Cuando hablamos de una retroalimentación negativa decimos que su función reside en controlar las desviaciones del sistema y apoyar la estabilidad, generando homeostasis; en contra parte al hablar de retroalimentaciones positivas decimos que su función es facilitar el cambio y la transformación del sistema provocando un desequilibrio en el mismo y corresponderían a las fuerzas morfo genéticas (Del Rio, 2012).

Lo anterior se puede ver reflejado en las dinámicas sociales, debido a la comprensión de la sociedad es un sistema abierto, definido de este modo por los intercambios e interacciones que existen entre los sistemas que lo componen, entre los cuales se encuentran las familias, las comunidades, las organizaciones y grupos que se conforman a través de nuevas realidades que se crean por medio de los avances tecnológicos; dichas interacciones son esenciales para generar en la sociedad un cambio o transformación, o por el contrario mantenerse en equilibrio, es necesario recalcar que, aunque la sociedad está compuesta por distintos sistemas, dichos sistemas están compuestos por sujetos que a su vez son entendidos como sistemas, que no solo interactúan e intercambian, sino que también se auto-organizan y se transforman.

Es importante mencionar que posteriormente al primer planteamiento, surge la cibernética de segundo orden, o como la definiría su creador la cibernética de los sistemas observantes. Esta se enfoca en el papel que el observador desempeña dentro de los fenómenos estudiados, dado que no se pueden desligar las características personales <pensamientos, sentimientos> y experiencias del observador, de las descripciones que este realiza, considerando que al no admitir la existencia de la participación del observador dentro de los procesos, se desconoce cómo influye y se ve influido, además de negar la autonomía y la responsabilidad del mismo, a la hora de hacer investigación (Von Foester, 2006).

Es relevante decir que en los procesos de investigación, no se debe apartar lo humano del investigador, es decir sus percepciones, pensamientos y emociones, debido a que en algunas ocasiones el investigador es visto como alguien que ve el fenómeno tras el cristal, en vista de que pone una barrera entre lo que intenta comprender, buscando que los resultados obtenidos sean objetivos; sin embargo el hecho de que el investigador se vea inmerso en el fenómeno, puede ser enriquecedor, ya que amplía la percepción, debido a la exposición directa del mismo, lo que genera una mayor comprensión. Además, que la empatía y la relación que se forma en el quehacer investigativo puede ayudar a la generación de cambios y transformación de realidades.

Teoría de la comunicación humana.

Los presupuestos planteados por Watzlawick, Beavin y Jackson, se basan en la visión de la comunicación como un proceso pragmático, puesto que la comunicación afecta la conducta, o mejor aún la comunicación es acción; es de resaltar que desde esta perspectiva, desde los silencios, gestos, acciones y palabras, el ser humano está comunicando, está transmitiendo un mensaje; desde esta postura se da un giro a la perspectiva en cómo se aborda y brinda mayor importancia a este proceso, involucrando, de manera directa, el significado de las palabras y del discurso, el cual permitía que el sujeto, comunicara, no solo su modo de pensar o interpretar, sino de sentir y comprender su realidad (Rizo, 2011).

Dentro de los aportes dados por los autores se encuentran cinco axiomas, que amplían la manera de ver la comunicación, pues se entiende como un proceso en el que se intercambia información de dos maneras, ya sea análoga o digital, donde se ven involucrados sistemas interpersonales, los cuales son circuitos de retroalimentación, partiendo de su circularidad, y

entendiéndolo como procesos de complementariedad (Watzlawick, Beavin y Jackson como se citó en Rizo, 2011).

El primero plantea que es imposible no comunicar, donde se parte de la idea que en los procesos de comunicación se intercambian mensajes, los cuales son comprendidos como modos de conducta, ya sea verbal, tonal, postural, contextual, lo que indica que aunque el ser humano no emita sonidos o palabras, dependiendo de su postura y gestos, pueden estar comunicando con otros, como el lenguaje no verbal, el silencio en sí implica un mensaje; el segundo axioma dice que toda comunicación tiene un nivel de contenido y un nivel de relación, de tal manera que el último clasifica al primero, y es, por tanto, una metacomunicación lo cual indica que existen dos componentes dentro de la comunicación, uno de ellos es el contenido, el cual está ligado al significado, y la relación hace referencia a como se dice el mensaje y a quien se lo dice, lo cual indica que se enlaza con la manera en que se conciben los sujetos, es decir el modo en que se ven el uno al otro, lo cual define el vínculo existente (Watzlawick, Beavin y Jackson, 1985).

El tercer axioma o la puntuación de las secuencias fijas se relaciona con el modo en que se establecen las relaciones por medio de la comunicación, teniendo en cuenta la frecuencia y la cantidad de mensajes entre comunicantes, en base a esto se fortalecen o disuelven la relaciones, además que se puede identificar qué tipo de relación se mantiene, ya que se reconoce quien tiene la iniciativa, quien es predominante y quien es dependiente, lo cual es de gran ayuda al identificar dificultades, problemas dentro de la relación y las pautas que la mantienen, puesto que las secuencias fijas guían las conductas de las sujetos (Watzlawick, Beavin y Jackson, 1985). El cuarto axioma plantea que la comunicación humana implica dos modalidades: la digital y la análoga se debe entender por digital, la parte semántica, la palabra, es decir el lenguaje articulado que se utiliza en el diario vivir, por otro lado la comunicación analógica, se refiere a la comunicación no verbal, es decir los movimientos intencionales, el estado de ánimo, los gestos, la postura y acciones que se emiten durante la transmisión del mensaje, este tipo de comunicación ayuda a definir las relaciones, debido a que en muchas ocasiones, los gestos y demás dicen más que las palabras.

Por ultimo Watzlawick, Beavin y Jackson, (1985) dicen que los intercambios comunicacionales pueden ser simétricos o complementarios es decir que las relaciones humanas, se basan en la igualdad o en la diferencia, ya sea mínima o máxima, la cual esta mediada por el contexto social y cultural, esto se ve reflejado en cómo se dirigen hacia el otro, por ejemplo la cismogénesis simétrica se fundamenta en la igualdad y diferencia mínima, en este aspecto se

involucran las características personales y los roles que han sido dados por el contexto, en muchas ocasiones este tipo de intercambio comunicacional se detecta en relaciones con figuras de autoridad, en cambio en los intercambios complementarios se puede detectar un acoplamiento recíproco, es decir además de estar en igualdad de condiciones, se tratan del mismo modo, es decir yo respondo al otro de la manera en que me trata.

La teoría de la comunicación humana es de gran ayuda para comprender como se han configurado las relaciones tanto en los sistemas familiares como en la comunidad gamer, dado que tiene en cuenta aspectos esenciales, que se ven inmersos en las relaciones humanas, es decir tiene en cuenta desde la parte semántica hasta la parte pragmática; el hecho de plantear que la comunicación es acción nos permite dimensionar como las reacciones, conductas y palabras que se utilizan habitualmente fortalecen o debilitan los vínculos creados, tanto en un contexto físico como en uno virtual.

Constructivismo.

El constructivismo, es entendido desde algunas perspectivas como la fundamentación de una nueva epistemología, que deja de lado los supuestos del pensamiento moderno para abrir paso a una corriente enfocada en las experiencias previas. (Pedreros & Arcos, 2004).

Existen cuatro paradigmas relevantes para el constructivismo: la teoría del procesamiento de la información, el constructivismo trivial, el constructivismo radical y el constructivismo social. Estas metáforas de construcción, según Glasersfeld (como se citó en Ernest, 1994) están contenidas en un primer principio que menciona que el conocimiento es activamente construido por el sujeto cognitivo, y no recibido pasivamente.

Por otro lado, existe un segundo principio, que Von Glasersfeld (como se citó en Martínez, 1999) define de la siguiente manera:

[...] el conocimiento no constituye una «pintura» del mundo. No representa en absoluto el mundo –comprende esquemas de acción, conceptos y pensamientos y distingue los que son considerados ventajosos de los que no lo son [...] –. De esto se sigue que lo que ordinariamente llamamos «hechos» no son elementos de un mundo independiente del observador, sino elementos de la experiencia de un observador. (p.494).

Ahora, centrándonos en el constructivismo radical propuesto por Ernst von Glasersfeld, es importante tener en cuenta que menciona que la realidad se construye de manera individual, a

partir de la observación realizada por el ser humano. Esta manera de pensar, según Pedreros & Arcos (2004), concibe a los seres vivos como estructuras determinadas que, al interactuar con el contexto, generan percepciones o respuestas comportamentales que se desencadenan por la estructura del organismo, independientemente de dónde se den; es decir, que todo se construye a partir del sujeto, prescindiendo del entorno. Sin embargo, la interacción sujeto-contexto permite que su estructura se vea modificada permanentemente de manera recursiva, lo cual conlleva a que se apropie de nuevo conocimiento.

Con base en lo anterior, comprendemos que los videojuegos permiten la emergencia de construcciones cognitivas individuales en cada uno de los miembros de la familia (incluyendo el videojugador), lo cual define la dinámica relacional que se visibiliza cuando el fenómeno está presente. No obstante, es importante resaltar que dichos constructos están en reconstrucción permanentemente, debido a que los miembros de la familia se encuentran interactuando constantemente con el fenómeno.

Construccionismo social.

El construccionismo social, al igual que el constructivismo, nace como una corriente alternativa al positivismo y es una forma nueva de psicología social que busca desconstruir aspectos de la psicología tradicional impuestos por el pensamiento moderno, como: el énfasis en lo individual, el supuesto de un mundo cognoscible objetivamente y el lenguaje como verdad absoluta. (Ferrari, 2012).

Emerge a partir del constructivismo psicológico de Piaget, las teorías de la psicología social genética y del constructivismo social de Vigotsky, a manos de autores como Kenneth Gergen, Barnett y John Shotter. No obstante, a pesar de estar influenciado por referentes constructivistas, dista de este, dándole un papel fundamental al lenguaje como agente posibilitador de co-construcción de acciones conjuntas que tienen un significado y son comprendidas por el grupo de personas que comparten el mismo contexto. (Agudelo & Estrada, 2012).

Además, Gergen (como se citó en Estrada & Diazgranados, 2007), menciona que el lenguaje es una de las bases del construccionismo social, pues es producto del intercambio humano, siendo así un evento relacional que permite la construcción de “lo real”. Sin embargo, esto no significa que sea una perspectiva reduccionista, debido a que las cosas que existen por

fuera de las construcciones lingüísticas, simplemente existen y no son desconocidas. En otro orden de ideas, el autor hace referencia a la preestructura de inteligibilidad compartida, la cual, es entendida como los antecedentes de los que parten los seres humanos para describir o explicar las diferentes cosas que existen, por ejemplo, las personas somos capaces de estudiar fenómenos como la felicidad porque de acuerdo a las acciones que han sido catalogadas con el pasar de los tiempos de esta forma, nos permiten hacerlo.

Gergen (como se citó en Sandoval, 2010), afirma:

si las sociedades humanas son históricamente cambiantes, también lo debían ser los significados que las personas le atribuyen a la realidad, de modo que, si los significados influyen en las acciones y decisiones de las personas que forman esas sociedades, el propio conocimiento científico, que justamente se caracteriza por dar nuevos sentidos a la realidad, tendría la capacidad de afectar la manera como entendemos nuestro mundo. (p.32).

Para finalizar, concluimos que los videojuegos debido a su componente interaccional-lingüístico, que está ligado a sus elementos narrativos y cooperativos, permiten la co-construcción de acciones conjuntas a las cuales se les atribuye un significado que es comprendido por el grupo de personas que rodean, en este caso, League of Legends, en vista de que a partir de los espacios que surgen a través de éste, los videojugadores cuentan con la posibilidad de construir estrategias en conjunto que tienen como objetivo permitir que el equipo se lleve la victoria.

Marco Paradigmático

Teniendo como fundamento que el paradigma es definido según Kuhn (como se citó en Valles, 1999) como un modelo aceptado por determinado tiempo en la investigación, con el fin de visualizar y solucionar problemáticas dentro del campo científico, es justo decir que también está inmerso en el devenir de la realidad, por lo que la ciencia está en una continua transformación con el mundo real.

Es así que se acoge el paradigma de la complejidad para la comprensión actual del fenómeno a estudiar, abordando la perspectiva sistémica para comprender el mundo.

El paradigma de la complejidad.

La forma de abordar científicamente los fenómenos ha ido cambiando. Como un primer acercamiento el pensamiento clásico y/o positivista, brinda unos principios reduccionistas que permiten la explicación simplificante de los fenómenos en una época pasada. Al respecto conviene decir que este paradigma se queda corto a la hora de comprender los fenómenos sociales y humanos, dado que son dinámicos en la medida en que se transforman durante el tiempo (Morín, 2007).

Es por esta razón que para esta investigación el fenómeno es complejo, puesto que los gamers son una cultura simbólica que está en constante interacción dialéctica no solamente con los sistemas sociales, sino también con los sistemas virtuales, lo cual implica la construcción de diversos saberes que pueden ser comprendidos desde la perspectiva de varias disciplinas. De manera que se requiere un paradigma que posibilite la comprensión de las configuraciones narrativas en las relaciones de los sistemas complejos de los gamers.

De esta forma, López (1997) plantea que las revoluciones científicas, políticas, económicas, sociales, culturales y tecnológicas llevaron a que se repensara la manera en que el paradigma simplificante estaba entendiendo el mundo. Por lo cual empezaron a emerger críticas que cuestionaban el reduccionismo, el absolutismo, el determinismo y la disyunción que envolvían a las ciencias en una ignorancia, que limitaba el encuentro de la complejidad con los sistemas vivientes.

A partir de lo anterior la emergencia de esta ciencia no se encamina a simplificar las situaciones, ni a buscar una verdad (López, 1997); por el contrario, da la posibilidad de comprender la pluralidad de elementos, situaciones, acciones, etc., como una unidad que requiere de una teoría general construida por diversas disciplinas, que permita estudiar de manera transversal los fenómenos.

De esta manera, el paradigma de la complejidad retoma desde la cibernética de segundo orden la relación sujeto-objeto permitiendo comprender que el investigador hace parte de lo investigado, lo cual lleva al reconocimiento del sujeto como un ser pensante y reflexivo que crea el mundo, siendo configurado, dado que los sistemas están dotados de auto-organización que posibilita la reflexividad (Maldonado y Gómez, 2010).

Igualmente, da relevancia a la síntesis como criterio metodológico al afirmar que se pueden congregar, organizar y relacionar elementos heterogéneos en un sistema complejo (Caro, 2002). Esta iniciativa en la nueva organización del conocimiento, da la apertura a la integración de numerosas disciplinas, entendidas como entidades abiertas que permiten la construcción de una teoría general, sin dejar de un lado la identidad de la propia disciplina (Morin, 2007).

Al respecto, este autor da cuenta de que la complejidad es entendida a partir de la incertidumbre, el caos de las organizaciones y la dinámica de los sistemas auto-organizados que se enmarcan en un tejido complejo de “eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones y azares, que constituyen nuestro mundo fenomético” (p.32); lo cual hace referencia a que los elementos que hacen parte de los sistemas complejos, son diversos y que sus dinámicas no están determinadas por hechos causales “relaciones causa-efecto”, sino que están inmersas en un sin número de posibilidades.

Teniendo en cuenta la comprensión anterior, Caro (2002) resalta la hipercomplejidad de los sistemas vivientes, como una manera de entender la interacción de los sistemas complejos sin reducirla a sus componentes simples.

Cabe resaltar que al hablar de complejidad se hace importante aclarar la distinción entre las ciencias de la complejidad y el paradigma complejo. De manera tal que Maldonado y Gómez (2010), plantean que las ciencias de la complejidad se contemplan a partir de un grupo de modelos teóricos y metodológicos que estudian los sistemas y/o fenómenos que tienen como característica fundamental la complejidad creciente “dando relevancia a la pluralidad de las situaciones”. Bajo esta lógica empiezan a emerger teorías entorno a los fenómenos físicos comprendidos a partir del caos y el desorden.

Por otro lado, está Morin (2007) como autor central de lo que se entiende por pensamiento complejo, dado que sin ser posiciones contrarias el paradigma complejo es un modelo que permite la comprensión de los sistemas sociales y humanos en la medida en que el desorden, la ambigüedad y la incertidumbre hacen parte de este fenómeno llamado vida.

Teniendo en cuenta lo anterior, se comprende que el paradigma complejo se apoya en la teoría de los sistemas, la cibernética y la autopoiesis dada la complejidad de los sistemas vivos. Gracias a esta integración de teorías Morín (2007) plantea tres principios fundamentales en la complejidad, el primero de ellos es el principio dialógico, el cual rompe con la idea de una verdad absoluta y comienza el devenir de un proceso circular, que lleva a una complementariedad de

aspectos antagonistas y contradictorios de los organizaciones vivientes; a continuación, la idea sistémica y organizacional permite la emergencia de nuevas cualidades en los sistemas teniendo en cuenta el conocimiento del todo; el tercero y último es denominado el principio hologramático, consiste que las partes están relacionadas con el todo como el todo en las partes.

Tomando en cuenta esta dialógica compleja, este trabajo de investigación parte del plantear las configuraciones relacionales de los gamers no están predeterminadas, sino que viven procesos de transformación y cambio en la medida en que interactúan con el sistema familiar, social, cultural y virtual. De esta manera, los gamers hacen parte de una organización sistémica que los condiciona, pero que a la vez estos individuos crean y transforman dicha organización.

Haciendo referencia a lo anterior dentro del mundo gamer los videojuegos han sido el punto de convergencia de una variedad de enfoques y disciplinas que comparten la importancia de generar conocimiento de este campo emergente en la actualidad (Wolf y Perron, 2005), de manera que el paradigma complejo posibilita que las disciplinas trasciendan de forma tal que se pueda comprender el fenómeno en su totalidad.

Comprensión de los sistemas.

Para definir qué es un sistema, es necesario resaltar los aportes realizados por Bertalanffy desde la Teoría General de los Sistemas (TGS), debido a que establece principios generales que amplían la comprensión de los sistemas sin importar los elementos complejos que interactúan en ella; de manera que estas comprensiones son transversales entre los diferentes campos.

Con esto en mente Bertalanffy (1989) define al sistema como el conjunto de elementos interdependientes que se encuentran en constante interacción; es así que los sistemas se caracterizan por su circularidad y su capacidad para transformarse y generar estados de homeostasis; por lo cual, Maturana y Varela (2003) plantean que los sistemas vivos son autopoieticos, es decir, autónomos ya que tienen la capacidad de desarrollar y conservar su propia organización.

Los sistemas vivos son sistemas abiertos que están en continuo dinamismo y evolución, lo que significa que estas organizaciones activas no son estáticas, sino que se encuentran en un devenir posibilitando la adaptación y la supervivencia de dicho sistema.

Es por esto que teniendo en cuenta lo planteado anteriormente, los gamers pueden ser comprendidos como sistemas vivos que tienen características complejas a nivel interno y externo, que favorecen su proceso evolutivo y permite cambios y/o transformaciones que han logrado que esta comunidad se adapte en el tiempo, es decir, que existe componentes flexibles capaces de introducir cambios sin que se desintegre la identidad de este sistema.

Continuando con esta perspectiva las comprensiones pueden llegar más allá, teniendo en cuenta que los gamers están inmersos en un contexto social y virtual, donde viven una incesante interrelación con otros sistemas prolongando el devenir de sus interacciones (figura 3). Dada esta complejidad Maturana y Valera (2003) llaman a esta dinámica acoplamiento estructural de tercer orden, la cual se basan en articulaciones mutuas en la red de interacciones que da continuidad al linaje en los organismos.

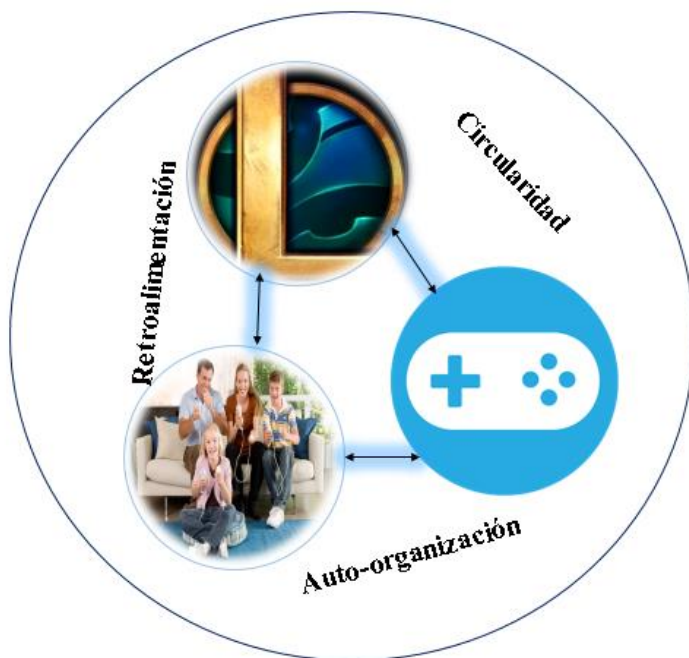


Figura 3: Acoplamiento de tercer orden desde el fenómeno a estudiar por Roxana Baquero, Ana García y Felipe Riveros.

Marco Disciplinar

Para la comprensión de este fenómeno es importante abordar un enfoque psicológico que posibilite visibilizar los procesos de estabilidad y transformación que ocurren dentro de estos sistemas, por

lo que se propone entrever las configuraciones relacionales desde el enfoque sistémico a partir de la teoría narrativa.

La familia como sistema constructor de significados.

Para Puello, Silva & Silva (2014) los cambios políticos, económicos, socioculturales y tecnológicos han posibilitado la emergencia de nuevas formas de interacción y de relación dentro de los sistemas familiares. Es así que uno de los elementos que se destaca en este estudio son las tecnologías de la comunicación como un eje transformador dentro de la familia, teniendo en cuenta que la dinamización de los sistemas son una característica complejizante en la comprensión del sistema familiar, el videojugador (gamer) y de la comunidad gamer (figura 4).

La comprensión que se da acerca de la familia en este estudio se realiza retomando unos conceptos planteados por Estupiñán, González & Serna (2006) y Hernández (2013) donde se entiende a la familia como un sistema narrativo, evolutivo y natural, es decir, como un sistema humano constructor de significados, donde se establecen una serie de relaciones interdependientes dadas en las dinámicas narrativas a partir de la experiencia subjetiva de cada persona que integra el sistema familiar.

Esta definición es construida teniendo en cuenta la comprensión que hace el enfoque sistémico desde la propuesta narrativa, puesto que como sistema narrativo se hace referencia a los procesos de dinamización que dan sentido y significado a las realidades construidas por múltiples voces que hacen parte de la familia. Es de importancia conocer los significados dados en la familia a partir de procesos experienciales, relacionales y contextuales, que pueden ser compartidos o no compartidos dentro de la dinámica familiar (Estupiñán, González & Serna, 2006).

Así mismo Hernández (2013) plantea que la familia es un sistema evolutivo y natural, dado que está en una continua transformación y satisface las necesidades básicas para la supervivencia humana. Estos estados de estabilidad y evolución están representados por unidades de cambio, donde se da el acoplamiento de diversas unidades de supervivencia y de sentido, que brindan significado a la relación compleja que se construye entre los integrantes al interior del sistema.

Dentro de estas unidades se comprende que la organización total de la familia responde a unos roles y reglas, que posibilitan unos patrones de interacción a lo que Hernández (2005) plantea como secuencias comunicacionales repetitivas y están dadas para resguardar la estabilidad del

sistema o, por el contrario, generar pautas flexibles que faciliten la adaptabilidad del sistema en otros contextos.

En esta dinámica circular se da la posibilidad de visibilizar las formas de interacción y de relación que son mediadas por el lenguaje, de manera que según Estupiñán, González & Serna (2006) esto determina ciertos comportamientos individuales y pautas que configuran las prácticas discursivas, que son permeadas por la construcción de roles, reglas, creencias y valores que conectan a cada miembro del sistema familiar.

Dada esta convergencia narrativa, la comunicación permite la emergencia de significados donde se comparten lazos de amor y fraternidad, que lleva a cuestionarse el hecho que la familia es más que una simple conexión biológica, dado que existen dinámicas narrativas en los relatos familiares que convocan e involucran voces que hacen parte de la experiencia histórica familiar. Teniendo en cuenta lo anterior Estupiñán, González & Serna (2006) entienden que la familia y sus miembros se interrelacionan por medio del discurso, donde se comparten, se construyen y se mantienen significados expresados en las historias familiares.

Hasta el momento se ha hablado de la familia y su dinámica interna, sin embargo, como se dijo al inicio de este apartado la familia es un sistema que hace parte de otros sistemas, por lo cual la familia esta en constante interacción con el ambiente (Hernández, 2005), es decir, que los sistemas están en una interrelación que posibilita transformaciones continuas. Es de esta manera que la variedad de los elementos que se encuentran en los contextos, posibilitan procesos de autoorganización y retroalimentación, en este caso particular, en el sistema familiar.

Lo propuesto se relaciona con la cotidianidad de los gamers, debido a que ellos hacen parte de un contexto familiar y social que está en constante relación, lo cual posibilita la comprensión de estos sistemas complejizantes desde su experiencia narrativa dando sentido a la historia compartida que se co-construye en los ambientes donde se desenvuelve el videojugador.

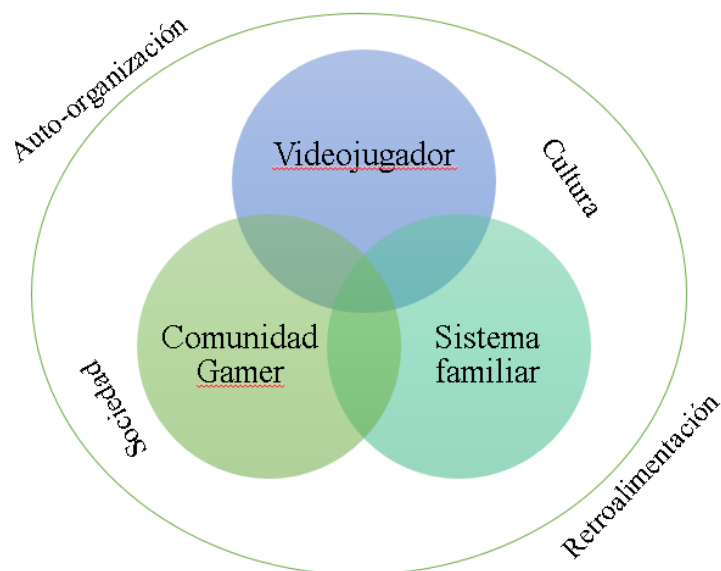


Figura 4: El sistema familiar, la comunidad gamer, el videojugador y la cultura y sociedad como ejes integradores por Roxana Baquero, Ana García y Felipe Riveros.

Cultura gamer.

Para Bruner (como se citó en Proaño, 2015) la cultura proporciona cánones sociales que median el desarrollo del sujeto e incide en la construcción de sí mismo, lo que de algún modo se relaciona con la manera en que se ve al otro, debido a los imaginarios existentes de cómo debe ser o qué se debe hacer; esto quiere decir que dentro de la sociedad existen ciertas pautas que rigen el comportamiento e influyen en las construcciones de la realidad del sujeto. Es esencial reconocer que la cultura se transforma permitiendo la emergencia de nuevas maneras de construir el mundo, dado que no deja de lado detalles que pueden, ser tomados a la ligera como el desarrollo y la incorporación de la tecnología dentro de las dinámicas del sujeto o el valor dado a las nuevas relaciones que se forman en lo que se denomina ciberespacio.

Los videojuegos son nuevas tecnologías donde se incluyen modificaciones en los sistemas sensoriales que se encargan de las percepciones y sensaciones que recibe el sistema cognitivo, el cual se involucra en la construcción, análisis e interpretación de las diversas realidades. Los videojuegos son considerados como un objeto cultural y un medio de interacción social que rompe el molde, puesto que en su mayoría se dan comunidades virtuales, es decir, espacios en los que la

interacción física no existe; pero donde se está en contacto constante con otros, sin importar su lugar de residencia u origen (Cabañes, 2008).

Tal como lo plantea Herrero (2010) en los videojuegos de rol online se recrean sociedades imaginarias donde las interacciones con el otro se hacen por medio de aventuras que viven sus personajes lo cual contribuye a la construcción de experiencias que fortalecen la relación con el otro, en estos mundos virtuales se pueden diseñar y elegir libremente las características del personaje, es decir desde su apariencia hasta su oficio, lo cual de algún modo se proyecta en las relaciones que tienen con los demás sistemas, es decir con su familia, en el ámbito laboral y social.

Es necesario comprender como los videojuegos han contribuido a la transformación de la cultura, es decir cómo se han visto involucrados en las relaciones sociales, en el modo de interactuar, y como esto repercute en el sujeto, no solo en el denominado ciberespacio donde ocurren estas actividades sino dentro de las distintas áreas en que se desenvuelve es preciso entender como esto se ve reflejado en el modo de actuar, pensar y sentir.

Lenguaje gamer.

Es de entender que el lenguaje más que un proceso biológico, es un proceso social, tal como lo plantea Echeverría (2005) es un proceso que surge por medio de la interacción social y se configura dentro de las relaciones que se establecen en el contexto en el que el sujeto se ve involucrado; sin embargo, es necesario decir que existe una precondition para la existencia del lenguaje, y no, no es una característica biológica o evolutiva, sino lo que se denomina dominio consensual, el cual es definido como un sistema de signos, gestos, sonidos y comportamientos que pueden ser utilizados para señalar objetos, situaciones, acciones o acontecimientos; este dominio debe ser compartido por el contexto en el que se ve inmerso el sujeto, debido a que por medio de esto se pueden coordinar acciones comunes.

Las distintas comunidades y culturas poseen un dominio consensual diferente, puesto que, aunque existen puntos de encuentro entre ellas, las tradiciones, pensamientos, creencias y sentimientos varían, lo cual implica cambios en el dominio consensual, y este varía no solo en distintos países, también varía en las regiones de un país y no solo eso, también cambia en las distintas comunidades.

Un ejemplo de cómo se configura el lenguaje dentro de una comunidad, puede ser la comunidad Gamer, dado que son comunidades online de personas que comparten intereses o actividades donde generan nuevas palabras que permiten comunicarse de manera más rápida por medio de chats, foros o grupos de blog (Ozu como se citó en Proaño, 2015). Es necesario decir que, al ser una comunidad online, es el punto de encuentro de personas de diferentes partes del mundo lo cual indica la necesidad de un dominio consensual, debido que, al usar palabras específicas, se facilita la comunicación entre ellos; en algunos casos los anglicanismos o el uso de diminutivos son la base de su manera de relacionarse o de expresarse (tabla 1).

Representaciones simbólicas de los gamers.

La realidad es una construcción basada en las comprensiones realizadas de manera individual y colectiva, la cual deriva de un cumulo de elementos que se encuentran inmersos en la cultura y el entorno en que el sujeto se desenvuelve; dichos elementos surgen de las co-construcciones que se realizan socialmente las cuales han sido perpetuadas por la tradición y las costumbres (Pérez, 2012).

Dentro de estos elementos se encuentran los símbolos, es decir imágenes, estructuras palabras a los cuales se les otorga un significado, el cual es contextualizado, puesto que no para todos los contextos significa lo mismo. Estos símbolos permiten la construcción de representaciones simbólicas, es decir esquemas basadas en asociaciones entre imágenes, palabras o estructuras, con las cuales definimos nuestra realidad y contribuimos a la co-construcción de una realidad colectiva. Las representaciones simbólicas se pueden ver reflejadas en toda actividad realizada por los sujetos, es decir cada concepto que tenemos sobre lo real, surge a raíz de las representaciones simbólicas que se han estructurado y construido desde edades tempranas (Aracena, 2015)

Dicho de otro modo las representaciones simbólicas asumen significados diversos que son fundamentales para construcción de las comprensiones acerca de la realidad, o de algún fenómenos o situación en la que el sujeto se encuentre; los significados contruidos a dichas representaciones o símbolos, es variada, puesto que se basa en la cultura, contexto o comunidad, de este modo se establece su importancia al comprender como dichas representaciones se ven reflejadas en los

discursos de los video jugadores y como del mismo modo se reflejan en las dinámicas relacionales entre sus sistema familiar la comunidad gamer.

Marco Interdisciplinar

Teniendo en cuenta la complejidad del fenómeno y atendiendo al marco epistemológico y paradigmático, es significativo visibilizar desde otras disciplinas como se comprende los videojuegos, así como al videojugador dado que esto facilita la visión holística del fenómeno. Es por esto que se acogieron 4 disciplinas las cuales son: la pedagogía, la antropología, las ciencias de la comunicación y la sociología (figura 5), dando la comprensión desde el sistema educativo, el sistema personal, el sistema comunicacional y el sistema social.



Figura 5: La interdisciplinariedad de los videojuegos por Roxana Baquero, Ana García y Felipe Riveros .

Pedagogía: el videojuego como herramienta educativa.

Según Bernat (2006) la sociedad y la educación se mueven en una dialógica compleja que contempla desafíos y retos en una realidad, donde la información y las nuevas tecnologías están configurando nuevas formas de pensar. Dada esta nueva comprensión, la pedagogía ha empezado a vagar por un novedoso escenario, en el cual se plantean nuevas formas de construir conocimiento en el aula de clase.

De aquí que se empiece hablar de una concepción constructivista del conocimiento, siendo específicamente el videojuego un mediador en la construcción de significados en situaciones complejas (Bernat, 2006). Esta manera innovadora de ver los videojuegos pone a los educadores y a los educandos en un proceso complejo y de transformación, por lo que esta construcción de significados se convierte en un proceso circular donde participan agentes como docentes, estudiantes, comunidades virtuales, familias, la cultura y la misma sociedad, como ejes interconectados con un sin número de realidades.

Es en esta interconectividad donde la pedagogía y la psicología se acoplan para abordar el aprendizaje y el desarrollo vital de niños y niñas, desde la emergencia de nuevos medios que posibiliten la comprensión compleja de nuevas identidades y esquemas de conciencia (Revuelta, 2004; Bernat, 2006).

Teniendo en mente a los videojuegos como herramienta educativa Revuelta (2004) afirma que los juegos on-line son mediadores en los procesos de socialización y en la adquisición de contenidos educativos, lo cual posibilita la emergencia de nuevas dinámicas en las aulas de clase. Es así como los videojuegos y las plataformas virtuales hacen parte cada vez más de la realidad de los estudiantes, no como un agente distante, sino como un facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la vida diaria de cada uno de ellos.

Sociología: el videojuego como transformador social.

Los videojuegos han sido concebidos como herramientas de ocio que han tomado gran espacio a nivel mundial desde mitad del siglo XX y principios del siglo XXI, inicialmente fueron diseñados para niños y jóvenes con el objetivo de entretenerlos, sin embargo, la globalización los ha convertido en un fenómeno socio-económico, puesto que se ha expandido por todo el mundo. Es de recalcar que no solo son vistos como fenómenos económicos, sino a la par ha contribuido a la

resignificación del valor del juego en los adultos, convirtiéndose en más que un modo de pasar el rato, siendo así un estilo de vida (González, 2014).

Para Johnson (como se citó en González, 2014) un elemento que ha contribuido a la expansión de la industria de los videojuegos, ha sido la viralidad, debido a que es una herramienta potente dentro de los ambientes sociales, encargada de la transmisión de conocimientos y mensajes por medio de procesos emergentes no controlados. Es fundamental decir que los videojuegos no son solo fenómenos socio-económicos o herramientas de ocio, sino que han contribuido a la transformación social, es decir han generado cambios a nivel estructural, dándoles apertura a comunidades virtuales que emergen de las interacciones y las nuevas tecnologías.

No se puede dejar de lado lo innovador de los videojuegos dado que ha contribuido a su viralización, es decir, el hecho de plantear un modo de integrar la realidad y virtualidad, lo convirtieron en una industria cultural, ya que permite la aparición de nuevos elementos que han sido integrados a las construcciones de los jóvenes y personas que han estado inmersos en este contexto, es decir la virtualidad ha sobrepasado la línea, pues muchos de estos elementos se ven reflejados, en lo que se denomina realidad. Los videojuegos poseen elementos que desdibujan las fronteras, cuando se habla de comunicación e interacción, es decir permite la convergencia del mundo físico y el ciberespacio derrumbando la idea de que es necesario estar en el mismo lugar para establecer contacto con otro (Méndez, 2016).

La concepción dada por la sociología permite visibilizar el impacto que ha tenido los videojuegos a nivel mundial, entendiéndolos no solo como fenómenos socio económicos o como herramientas de ocio, sino como posibilitadores de transformación social, lo cual muestra como se ha dado apertura a nuevas formas de interactuar y comunicar, lo cual es fundamental para comprensión de las comunidades y culturas emergentes.

Antropología: mundo virtual, mundo actual y videojuegos.

Los mundos virtuales se han convertido en sitios habitados por millones de personas, que permiten la creación de significados por medio de la interacción-socialización que proveen a los usuarios. Según Bell (como se citó en Estrella 2011) los mundos virtuales son definidos como lugares compartidos en los que se ve inmersa la cultura humana y los elementos simbólicos, representados

por medio de avatares y otros elementos que a su vez dan paso a la resignificación de estos mundos, que son facilitados por el software o programa computacional.

Estos mundos se han transformado en un pilar en el que se alberga una amplia gama de relaciones: intercambios, constitución de comunidades, transacciones económicas, gobiernos, etc. Por ende, Boellstorff (como se citó en Estrella, 2011) menciona que el mundo virtual se encuentra cada vez más cerca del mundo actual, pero al mismo tiempo, desligado de él.

Con base en lo anterior, los mundos virtuales dan cabida a la experiencia con otros jugadores por medio de la creación de significados que se ven reflejados en las interacciones. Esto permite que las dinámicas forjadas en la experiencia online, trasciendan y se vean reflejadas en las actividades conjuntas realizadas por fuera de este. (Estrella, 2011)

Por otro lado, los videojugadores por medio de los avatares mantienen una serie de relaciones en el mundo virtual tanto a nivel tecnológico, como de producción de significados. Con respecto a este último, es considerado de este modo debido a que los avatares son vistos como un dispositivo de aprendizaje o como un dispositivo de narrativas. (Stephen, como se citó en Estrella, 2011).

Ciencias de la comunicación: los videojuegos como mediadores en la comunicación

¿Qué son los videojuegos?

Debido a las diferentes perspectivas que existen acerca de los videojuegos, construir una definición que abarque lo que son en totalidad, resulta complejo. Sin embargo, si se realiza una lectura desde el sentido común, son conceptualizados como aplicaciones que permiten la simulación de experiencias por medio de controles con el fin de entretener.

Visto desde otro ángulo, Wolf & Perron (2005) mencionan que el videojuego es considerado como una narración, simulación, performance o un arte; además de hacer énfasis en que son una herramienta potencial para la educación, un objeto de estudio para la psicología del comportamiento y un recurso que promueve la interacción social. Esto se conecta con lo que enuncian Belli & López (2008), ya que hablan de los videojuegos como una forma de expresión artística que está conformada por diferentes “artes” como los aspectos gráficos, musicales, lúdicos, narrativos y de jugabilidad. Adicionalmente, piensan este fenómeno como una herramienta de

relación, en otras palabras, un agente generador de diálogos y emociones que se reflejan tanto en el ámbito familiar, como en otros.

De acuerdo a lo anterior, los videojuegos son vistos como un fenómeno complejo debido a que se le dan un sinnúmero de interpretaciones desde diferentes puntos de vista. Sin embargo, es claro que son recursos emergentes de interacciones sociales que se ven presentes tanto a nivel social como familiar, que a su vez son influenciadas y configuradas por la percepción que tienen las personas acerca de estos.

Es importante resaltar la evolución que ha tenido la connotación que se les ha dado a los videojuegos con el pasar de los años, pasando de ser considerados productos encargados netamente a entretener, a recursos potenciales en diferentes ámbitos, como por ejemplo en el de la educación, en vista de que mejoran el desarrollo habilidades sociales y cognitivas y motivan el aprendizaje. Mas, se encuentran inmersos también en el desarrollo creativo, físico y personal. (Contreras, Eguia & Solano, 2013)

Por tanto, los videojuegos pueden ser considerados como posibilitadores del desarrollo de los procesos psicológicos y de las habilidades sociales, debido a esto, podemos hablar de este fenómeno como un mecanismo que promueve la emergencia de nuevos espacios no necesariamente físicos, que facilitan los procesos de socialización

Tipos de videojuegos.

Si algo está claro, es que definir los videojuegos resulta complejo por la diversidad de paradigmas que lo conceptualizan; del mismo modo, también lo es categorizarlos. Según Rodríguez, Megías, Calvo, Sánchez & Navarro (2002), se siguen los siguientes criterios para esto: el hardware, el contenido de juego, los destinatarios, etc.

A partir de esto, expone dos grandes tipologías: la que está enlazada al hardware que necesita el videojuego y la que se enlaza a las características propias del juego (tipo de juego, destreza que implica, temática). Con respecto a la primera, Nawrocki & Winner (como se citó en Rodríguez, Megías, Calvo, Sánchez & Navarro, 2002) mencionan que existen cuatro tipos: consolas domésticas, consolas portátiles, máquinas de salas recreativas y ordenadores personales. Además, dan cuenta de un segundo nivel de clasificación dentro de la primera tipología, que se

enfoca en las consolas, específicamente en las clases que existen, las cuales se diferencian unas a otras por la capacidad de información que tiene cada una, es decir, la tasa de bits que manejan.

De este modo, desde la salida de las primeras consolas, las diferentes desarrolladoras han ido aumentando el potencial de las diferentes máquinas, hasta el punto en el que se dejan de lado los números de bits de cada una, para ser tomadas en cuenta otras especificaciones más minuciosas como el procesador, la tarjeta de vídeo, la RAM, etc.

Con base en lo anterior, los videojugadores se encuentran segmentados por los diferentes tipos de aparatos electrónicos que permiten la reproducción de videojuegos, ya que algunos de estos, están hechos de manera exclusiva para una sola plataforma. Esto permite entrever que las interacciones sociales entre jugadores pueden verse truncadas por la dificultad que tengan a la hora de reproducir un videojuego, debido a las exigencias que hacen los mismos para poder ponerlos en marcha.

Por otro lado, la segunda tipología, que clasifica los videojuegos por las características que poseen, halla una gran cantidad de categorizaciones porque se establecen a partir de aspectos diversos como el grado de interacción, las habilidades, la temática y las destrezas necesarias para su uso. Desde esta perspectiva, Meggs (como se citó en Rodríguez, Megías, Calvo, Sánchez & Navarro, 2002), establece cinco tipos de videojuegos: juegos de simulación (replica de actividades como la aviación o la conducción de automóviles o camiones), juegos de deportes, juegos de acción/arcade (ponen en práctica distintas habilidades para destruir o defenderse de atacantes), juegos de acción/aventura (donde los personajes recorren escenarios, mientras derrotan enemigos) y juegos de estrategias (orientados a solución de problemas o a juegos como el ajedrez).

Otros autores, como Martin et al (como se citó en Rodríguez, 2002) parten de las características generales de los videojuegos para nombrar siete tipos distintos: arcade, aventura, estrategia, juegos de rol, simuladores, educativos y juegos de mesa. Mientras que Estallo (como se citó en Rodríguez, Megías, Calvo, Sánchez & Navarro, 2002) combina dos criterios distintos para realizar su categorización: las habilidades y los recursos psicológicos necesarios para el juego y, por otro lado, el desarrollo y la temática del juego; estableciendo cuatro grandes divisiones: juegos de simulación, juegos arcade, juegos estratégicos y reproducciones de juegos de mesa (Tabla 2).

Analizando las tipologías dadas por los diferentes autores, se puede concluir que los tipos de videojuegos planteados en el texto, llevan consigo un componente cognitivo y social que se ven reflejados en cómo interactúa y se relaciona el sujeto con las situaciones a las que se enfrenta. Del

mismo modo, que permiten la vivencia de diferentes experiencias que resultan imposibles de llevar a cabo en el mundo real; por esto, se le atribuye al mundo virtual un significado mayor por parte del jugador.

MOBA.

Teniendo en cuenta que los participantes de los escenarios conversacionales son videojugadores de League of Legends, es necesario comprender qué caracterizan a este subgénero de los videojuegos.

El MOBA (Multiplayer online battle arena-campo de batalla multijugador en línea), según Nascimento & Chaimowicz (2017), es considerado un subgénero de los videojuegos de estrategia en tiempo real, que se distingue de estos al no enfocar su *gameplay*, es decir, su jugabilidad, en el control de varias unidades y la construcción de estructuras; dirigiéndolo, por el contrario, a dominar un conjunto de acciones (habilidades mecánicas) y al manejo de una sola unidad.

Este subgénero está caracterizado por contar con dos equipos que tienen como objetivo destruir la base enemiga. Normalmente, cada una de estas, cuenta con una estructura principal que debe ser destruida para poder ganar el juego; sin embargo, el acabar con las demás edificaciones (estructuras de defensa), otorga diferentes beneficios a los videojugadores. (Kolwankar, 2012).

Mundo gamer.

El mundo de los videojugadores o gamers está enmarcado por una variedad de dinámicas relaciones, que se hacen visibles en la medida en que su comunidad es una parte activa dentro de un sistema social complejo, donde se puede afirmar que “el mundo gamer no es un universo aislado del que se pueda escapar” (Álvarez como se citó en Proaño, 2015, p. 25).

Los gamers.

Los gamers son una cultura que se ha legitimado durante los últimos años y ha adquirido importante espacio en la academia, puesto que se ha constituido como un fenómeno social y cultura en la construcción de dinámicas relacionales y significados subjetivos de los individuos y de la sociedad (Ceballos & Mejía, 2011).

Dada la importancia de esta cultura en el siglo XXI, es de relevancia dar una comprensión de lo que significa ser un gamer en un mundo globalizado. Dicha comprensión se complejiza en la medida que hay diversas maneras de caracterizar a los gamers; sin embargo, es paradójico lo fácil que es a la hora de identificarlos (Corporación Colombia Digital, 2013).

Antes de adentrarse en una definición, es de valor conceptualizar que los gamers es un atributo que se les brindó a las personas apasionadas por los videojuegos en los años 70 y principios de los años 80, y que su significado ha cambiado pues las transformaciones sociales, culturales, políticas, económicas y tecnológicas posibilitan nuevas representaciones y significados simbólicos de esta subcultura.

Con esto en mente Proaño (2015) realizó un estudio acerca de las prácticas sociales de los gamers en Ecuador, en el cual es importante resaltar los referentes que se tuvieron en cuenta a la hora de definir a los gamers ya que estas comprensiones son realizadas por los mismos videojugadores (Tabla 3).

Tabla 3: ¿Quiénes son llamados gamers?

Tabla 3 ¿Quiénes son llamados gamers?		
Un gamer es una persona apasionada por los juegos interactivos y por cumplir con todos los objetivos que conlleva a jugar (Valleur como se citó en Proaño, 2015, p. 25).	Gamer es un término que la sociedad nos otorgó porque jugamos videojuegos, pero somos normales, apasionadas por jugar en consola o PC. No solo nos interesa el jugar, sino disfrutar y cumplir metas, nos metemos en la historia del videojuego e incluso aprendemos cosas que, pese a haber estudiado en colegios o universidades no nos interesó o no nos enseñaron (Montúfar como	Somos un grupo de personas que comparten de manera virtual o personal, gustos, críticas que componen la creación, comercialización e impacto de los videojuegos (Valle como se citó en Proaño, 2015, p. 26)

	se citó en Proaño, 2015, p. 37).	
--	----------------------------------	--

Teniendo en cuenta lo anterior se puede evidenciar que hay puntos de convergencia entre las definiciones, resaltando características sociales, personales, tecnológicas y culturales que interactúan a la hora de identificar y definir a los gamers. Al afirmar estas características la novedad parte de la relación compleja y particular por la tecnología, por lo cual la Corporación Colombia Digital (2013) define a los gamers como “individuos que cuentan también con una muy particular relación con la tecnología, en especial con los videojuegos, entendidos como artefactos técnicos cuyos usos sociales tienen fuertes implicaciones culturales” (p. 37).

Cabe resaltar que este apartado no pretende dar una definición *verdadera* acerca de los gamers, sino que quiere dejar claro cuáles son esos puntos que pueden confluir en el momento de referirse a los gamers teniendo en cuenta que existen variedad de interpretaciones que se dan a nivel social, familiar, cultural y personal. Por consiguiente, la definición puede variar según las motivaciones, intereses sin desviarse del punto de conexión que son los videojuegos.

Tipos de gamers.

A continuación, los gamers se pueden clasificar según su capacidad para jugar, según su tiempo invertido, según la función que cumple en el juego y según el tipo de consolas que utiliza. Para esta investigación se va a retomar dos de las anteriores clasificaciones, las cuales según la Corporación Colombia Digital (2013) se han transformado y evolucionado “según el tiempo dedicado y la tecnología usada” (p.41).

Referente al tiempo invertido está el gamer casual, el hardcore gamer, el cheater y el ciberatleta o Pro Gamer <invierten la mayor parte de su tiempo pues los videojuegos son una parte esencial en sus vidas y son generalmente remunerados por ello> (Corporación Colombia Digital, 2013).

Por otro lado, la clasificación realizada por la Corporación Colombia Digital (2013) también está dada según el tipo de consolas y dentro de esta categoría se encuentran los PC gamers o Peceros <apasionados por los videojuegos en computador en especial por los juegos de rol>, los consoleros, los arcaders, los movileros y los emugamers.

De esta manera, los gamers pueden pertenecer a las categorías a una o varias categorías de las que se mencionan, es aquí donde es importante definir las características específicas según las motivaciones, intereses que tiene esta persona a la hora de elegir y jugar un videojuego, pues la clasificación puede ser variable teniendo en cuenta que los videojuegos y los videojugadores se encuentran en un devenir, es decir, que cada uno de los gamers tiene características particulares que están configuradas según sus intereses, sus videojuegos y tecnologías utilizadas.

Antecedentes Investigativos

A partir de la revisión realizada fueron seleccionados 22 artículos de los cuales emergieron 3 categorías. Para ampliar la información con respecto a las investigaciones usadas para la comprensión de este apartado, se incorporan en una tabla (tabla 4), que muestra los objetivos y las conclusiones pertinentes de cada estudio.

Los videojuegos y los procesos psicológicos cognitivos y psicológicos.

Los videojuegos han recibido una variedad de críticas, dado que están relacionados con comportamientos desadaptativos y un bajo rendimiento escolar; sin embargo, hay investigaciones que argumentan todo lo contrario. Según Rodríguez & Sandoval (2011) en su estudio sobre el consumo de los videojuegos, concluyen que los videojuegos no se relacionan con la conducta desadaptativa y el rendimiento escolar de los jóvenes.

Teniendo en cuenta lo anterior Griffiths (2002) considera que los videojuegos, son herramientas que posibilitan potenciar habilidades específicas, y visibiliza el papel de este en los procesos de aprendizaje, además considera que si los padres reconocieran dicho papel apoyarían el uso de los videojuegos.

En esta medida se encontraron investigaciones que involucran a los videojuegos con elementos sociales, cognitivos y emocionales, donde la realidad virtual en la que se ve inmersa el videojugador es un mundo en el cual se desarrollan habilidades y capacidades que son adaptables en el mundo real (Appel & Guerra, 2009; Sarmiento, 2012).

Es así que en la medida en que estas realidades son continuas y discontinuas en el proceso de construcción de conocimiento, el videojuego se ha convertido en un posibilitador en la

construcción y emergencia de significados en ambientes educativos y no educativos (Fernández & Concepción, 2009; Sarmiento, 2012)

. De aquí teniendo en cuenta lo anterior este fenómeno global ha sido un punto de encuentro no solamente de varias disciplinas, sino en el estudio de procesos emocionales, cognitivos, sociales y sensorio-perceptivos (Primo, 2014) comprendidos como un conjunto de relaciones complejas que están inmersas en un sistema virtual y en un mundo real que está en una continua transformación.

Igualmente, retomando el papel de las emociones en los procesos de aprendizaje, es fundamental resaltar que según Marcano (2006) el videojuego ha sido una herramienta que ha facilitado los procesos de enseñanza-aprendizaje, desde la potenciación de habilidades y competencias. De esta manera es necesario resaltar el papel de los videojuegos, como un elemento que posibilita en niños con discapacidades motrices, desarrollar otras habilidades, que le permitan adaptarse en los contextos en los que se desenvuelve (Mandrile, 2016).

Los videojuegos y los dilemas humanos.

A través del tiempo, se le han atribuido distintos efectos positivos y negativos al uso de los videojuegos, desde ser herramientas que disminuyen el rendimiento escolar, promover patologías, hasta maneras para mejorar en distintos ámbitos como el crear estrategias, los reflejos y el pensamiento rápido.

Teniendo en cuenta lo anterior, Vásquez, Rosales, Álvarez & Martínez (2015), realizaron un estudio con el objetivo de conocer los efectos negativos y positivos de los videojuegos en estudiantes de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán y plantean que promueven el trabajo en equipo, el desarrollo y agilidad mental y que permiten la emergencia del instinto de superación, además de adicción, sexismo y violencia. Sin embargo, resaltan que todo está sujeto al significado que construyen los gamers acerca de los videojuegos. De acuerdo con lo mencionado por la población que usaron para su investigación, se concluye que la mayoría considera que los videojuegos no permean la formación académica, pues no tienen el conocimiento suficiente acerca de estos.

Por otro lado, el tiempo empleado en el uso de los videojuegos tienen un resultado negativo en las personas dado que esto da cabida a la emergencia de pautas de aislamiento del entorno, al abandono de responsabilidades y a la predisposición de emociones como la ira. (Oroval,

2015). A esto, también se puede añadir que el pasar un tiempo considerable jugando videojuegos puede traer consecuencias negativas, porque sustrae -en este caso- a los niños de la realidad, sustituyendo actividades de otra índole como salir a jugar o hacer deporte. (Amairani, López & Taylor, 2015).

Además, Procarým (2012) menciona que los videojuegos se han convertido en una fuente de preocupación para la sociedad, debido a que según el relato de las personas se encuentran relacionados con los comportamientos agresivos; sin embargo, en este estudio no se hace visible la relación dentro la agresividad y el contenido del videojuego.

En el caso de los jóvenes, Martínez, Betancourt & Gonzales (2013) exponen que los videojuegos con un alto grado de contenido violento están relacionados con el incremento de sentimientos y conductas agresivas; a esto añaden que el uso excesivo de estos, está relacionado síntomas significativos de depresión, agresividad y violencia intrafamiliar. Sin embargo, resaltan que los jóvenes perciben los videojuegos como una herramienta para divertirse, distraerse y asumir roles e identidades diferentes a la del mundo físico.

Cabe resaltar que en el estudio realizado por McBride (2016), existe una correlación entre las personas que juegan videojuegos y juegos de azar, puesto que los sistemas de recompensa se activan al alcanzar un logro, ganar una partida o superar un desafío dentro del videojuego.

Para terminar, Vallejos & Capa (2010) hacen hincapié en la importancia que tiene la dinámica del sistema familiar con el uso frecuente de los videojuegos, resaltando que una mayor exposición a estos se encuentra relacionada con vínculos débiles entre los miembros del sistema familiar, denominándolo *funcionamiento familiar*.

Los videojuegos como recursos posibilitadores.

Esta categoría reúne investigaciones a nivel nacional e internacional que permiten visibilizar el papel de los videojuegos en la cotidianidad, entendiéndolos como una herramienta que posibilita los cambios y las transformaciones en el sujeto y su entorno, y no solo viéndolos como elementos de entretenimiento o distracción, sino que reflejan cómo se encuentran inmersos en distintas áreas, atribuyéndoles un nuevo significado y función.

Un ejemplo claro de dichas investigaciones es la realizada por Galindo y Riascos (2006) quienes definen los videojuegos como dispositivos narrativos que se ven inmersos en los discursos

del sujeto, dentro de los cuales se ven involucradas las intersubjetividades; se les ha otorgado un papel generativo dentro de los procesos conversacionales que permiten el dialogo entre los sistemas relacionales como la familia y la escuela en pro de la configuración del cambio

Por otro lado, Baquero, Bernat y Galbany (2006) los entienden como herramientas que complementan y posibilitan el conocimiento, es decir un apoyo dentro de las aulas y sirven como modos de potenciar habilidades y capacidades del sujeto. Son vistos como herramientas de gran utilidad social, ya que, por medio de ellos, se pueden analizar y comprender distintas situaciones, permitiendo toma de decisiones de índole ético y social.

González (2010) entiende los videojuegos como escenarios en el cual se recrean sociedades, donde se construyen vivencias y hay una constante interacción, que posibilitan la creación de mundos virtuales; además facilitan la creación de avatares, es decir, personajes que los representan dentro de dichas sociedades, los cuales poseen características de la personalidad del sujeto y características que han sido elegidas por su creador, esto indica que el avatar es un punto de unión entre lo que la persona es y desearía ser, en otras palabras el avatar es un reflejo de la identidad del sujeto.

De esta manera los videojuegos se han convertido en una herramienta que va más allá de la diversión, dado que en los sistemas sociales estos elementos que emergen de la virtualidad, se han convertido en un eje importante en la construcción de relaciones (Bengoechea, 2009).

Como valor agregado la investigación realizada por Carbonell, Chamarro y Puerta (2013) evidencian la relación estrecha entre la satisfacción de necesidades, tales como la autonomía, la competencia y la relación con el otro, demostrando que las relaciones sociales son potenciadas por medio de los videojuegos, gracias a la interacción dada en las comunidades virtuales.

Método

Este estudio pretende comprender narrativamente las relaciones de los gamers con sus familias en coherencia con los marcos anteriormente expuestos. De esta manera, la investigación desde un diseño cualitativo busca una flexibilidad rigurosa que permita entender la complejidad de estos sistemas humanos.

A continuación, este apartado pretende exponer la metodología cualitativa en el proceso de investigación. Igualmente, en relación con la perspectiva epistemológica y paradigmática se propone como método la modelización sistémica, planteando la importancia de las autorreferencias y heterorreferencias en la construcción de las realidades humanas.

Luego como técnica para visibilizar los relatos de los actores se llevó a cabo los escenarios conversacionales reflexivos fundamentados desde la perspectiva narrativa, donde se plantea el diseño y el guion de cada escenario. Para finalizar, se exponen los conceptos metodológicos a partir de las matrices construidas para el proceso de organización e interpretación de los relatos.

Igualmente, se considera importante realizar una descripción del videojuego utilizado como una herramienta para convocar a los actores (tabla 5).

La Metodología Cualitativa

Esta investigación se desarrolla teniendo en cuenta la metodología cualitativa, puesto que según Hernández-Sampieri, Fernández & Baptista (2010) es una acción dinámica que se interesa por comprender y profundizar sobre los fenómenos desde las percepciones subjetivas de los participantes en relación con su realidad, por lo cual la investigación puede partir desde los hechos e interpretaciones.

Dentro de esta perspectiva se resalta los continuos cambios del ser humano y la sociedad, de esta manera los métodos cualitativos están en un proceso constante de transformación y adaptación según las necesidades de cada investigación y el tiempo en que se desarrolle (Bautista, 2011).

Dada esta afirmación, los participantes son los protagonistas del estudio puesto que son los que viven la realidad que se quiere indagar. Es así que al centrarse en sus dinámicas, significados

y creencias emergen relatos de vida que posibilitan para esta investigación la comprensión de las relaciones familiares de un grupo de gamers a partir de sus construcciones narrativas.

La Modelización Sistémica como Método de Investigación

En coherencia con el marco paradigmático y el marco epistemológico, para este estudio se propone la modelización sistémica, como método, es importante tener en cuenta que esta es comprendida por Le Moigne (como se citó en Hernández & Bravo, 2015) como una acción compleja que permite la construcción de la realidad basada en las autorreferencias de los actores, que se ven inmersos dentro del proceso dialógico de investigación/intervención (investigadores - jugadores - sistema familiar - comunidad gamer), en este proyecto de investigación se hace referencia a la intervención como todo aquello que se realiza en un escenario reflexivo que no necesariamente tiene como finalidad llevar a cabo un proceso terapéutico; por el contrario esta investigación/intervención brinda una mirada compleja de lo que se percibe de los actores que hacen la modelización.

Al orientar el estudio desde un modelo de investigación/intervención, da la oportunidad de generar un conocimiento nuevo para la disciplina y para los actores participantes, dado que las nuevas ideas dentro del proceso de la modelización posibilitan otra perspectiva para entender las dinámicas familiares de los gamers dentro de un contexto narrativo. De esta manera, la intencionalidad de este estudio es realizar una investigación/intervención académica, donde la modelización se entiende como “un dispositivo de construcción de conocimiento” (Hernández, 2008, p. 101).

La intervención realizada en esta investigación no está enfocada en un proceso psicoterapéutico, dado que los actores no buscan una ayuda para solucionar un problema que los aqueja, de hecho, son convocados para conversar su comprensión referente a un tema específico. Además, no se hace uso de ningún principio, ni método terapéutico, puesto que este estudio pretende comprender desde la cotidianidad de las familias y de los gamers su dinámica relacional.

Es así que la modelización es una serie de hechos que se construyen y reconstruyen dentro de razonamientos abductivos, es decir, que constituyen una conjunción de hipótesis que se transforman continuamente, que posibilitan la emergencia de nuevas comprensiones del fenómeno sistémico. Es de esta manera que la modelización considera que todos los sistemas complejos

están caracterizados por ser diacrónicos, sincrónicos y recursivos, es decir, que se pueden auto-organizar, transformar y mantenerse (Hernández, 2010).

Esta comprensión reconoce la emergencia de tres componentes fundamentales de la modelización, según Hernández y Bravo (2015) la teoría del conocimiento-proyecto expone una crítica acerca de la relación sujeto-objeto en la investigación, puesto que para la construcción de nuevas comprensiones es importante que se involucren los distintos actores en el proceso, independientemente del rol que ejercen; el segundo componente es el método sistémico axiomático-inferencial, que menciona que las construcciones de los procesos se dan partir de los razonamientos autorreferenciales y abductivos; por último, el tercer componente hace referencia a la función teleológica que cumple el modelizador y los actores dentro del proceso de construcción de hipótesis.

Teniendo en cuenta el proceso autorreferencial dentro de la modelización, para esta investigación/intervención se construyen unos niveles circulares que están en un constante devenir, debido a que tiene la facilidad de ser flexibles y transformadores en la construcción, re-construcción y co-construcción de conclusiones hipotéticas.

Es así que se construyen unas fases que guían el proceso de investigación/intervención, teniendo en cuenta los presupuestos planteados por la modelización sistémica.

Fase 1: un recorrido teórico.

Para iniciar con el proceso de investigación, se lleva a cabo un espacio en el cual se relatan los intereses de los investigadores, donde se plantea que el fenómeno a estudiar son las relaciones que se dan en los sistemas familiares y sociales a partir del discurso narrativo de los gamers.

A partir de la revisión teórica y en dialogo con la asesora de la investigación se replantea la problemática a estudiar, orientándola a comprender las dinámicas relacionales desde una postura narrativa en las familias de un grupo de jugadores de videojuegos online entre los 17 y 25 años. De acuerdo con esto, se construyen las siguientes hipótesis teniendo en cuenta los procesos autorreferenciales y heterorreferenciales que emergen en la investigación: es posible que los relatos dominantes de los gamers permeen las relaciones en su sistema familiar, a través de los hábitos y pautas co-construidas con el videojuego; es posible que la comprensión que tienen los padres por el tiempo que emplean los gamers en el uso de los videojuegos y los hábitos que

emergen a raíz de esto, permeen las dinámicas familiares puesto que estos se convierten en un tema de discusión entre los actores.

Es así que para abordar el fenómeno se retoma el paradigma de la complejidad y las posturas constructivista y construccionista, dado que posibilitan la lectura holística siendo un punto de encuentro, puesto que convergen las co-construcciones realizadas por los actores y las comprensiones realizadas por otras disciplinas.

Fase 2: metodología y aplicación.

En la segunda fase se propone la modelización sistémica como una acción compleja para comprender los sistemas humanos. A partir de esto se plantea la realización de dos escenarios conversacionales reflexivos, los cuales son orientados por guiones contruidos basados en dos focos centrales que involucran los proceso auto y heterorreferenciales de los distintos actores, en este caso, de los gamers, sus familiares e investigadores (figura 6). De acuerdo a la información obtenida en estos escenarios se construyen los conceptos metodológicos, los cuales guían el proceso de interpretación de los resultados.

Cabe resaltar que se retoman las categorías planteadas en el macro proyecto de Historias y Narrativas de los Sistemas Humanos en diversidad de contextos, donde se plantea desde el enfoque narrativo los discursos dominantes, las memorias y los relatos alternos o novedosos.

Fase 3: Final round.

En la tercera fase, se exponen los resultados que emergieron a partir de los escenarios conversacionales, donde se retoman los conceptos metodológicos, puesto que se contrastan con las posturas teóricas que se han vinculado a esta investigación.

De acuerdo con lo anterior, se construyen los aportes, limitaciones y recomendaciones, además de las conclusiones que están ligadas a los objetivos de la investigación.

Es en esta medida donde la modelización además de dar la posibilidad en esta investigación de comprender narrativamente las relaciones que existen entre los sistemas a estudiar, proporciona la emergencia y co-construcciones de nuevas formas de acción dentro del proceso modelizador.

Narrativas

En un principio, es fundamental abordar algunos de los conceptos que emergen acerca de las narrativas. Estupiñán & González (2012) las entienden como un proceso psicosocial y cultural complejo que organiza la experiencia humana. Esto quiere decir que conciben el relato como un organizador de la conciencia, de los modos de pensamiento y como un constructor de sentido de las experiencias vividas.

De acuerdo con lo anterior, una de las funciones principales de las narrativas es organizar las experiencias en un tiempo y espacio. Por ende, narrar las experiencias permite que los sujetos lleven a cabo una apropiación personal y reflexiva de las mismas, lo cual facilita su comprensión, posibilitando a su vez la construcción de interpretaciones de los acontecimientos que hacen parte de su cotidianidad. (Estupiñán & González, 2012).

Desde otra perspectiva, Ricoeur (como se citó en Estupiñán & González, 2012) concibe las narrativas como un género textual que reconstruye activamente las experiencias vividas, para darles un significado por medio de procesos reflexivos, haciendo hincapié en la importancia de la memoria como dispositivo para rememorar los relatos.

Por otro lado, Epston & White (1993) dan cuenta del esfuerzo realizado por las personas para dar sentido a su vida, organizando sus experiencias para construir un relato que les posibilite la emergencia de significados acerca de sí mismos y del mundo que los rodea. Por consiguiente, hablan de las narrativas como el resultado de la organización y la conexión en una secuencia lineal de las experiencias del pasado, presente y las que prevén para el futuro.

Por último, es importante tener en cuenta que los relatos están compuestos por un comienzo, un medio y un fin, refiriéndonos con esto a la historia, al presente y al futuro; lo cual, implica que la interpretación realizada por las personas acerca de los eventos que viven en su cotidianidad se vea permeada tanto por el pasado, como por el presente y futuro. (Epston & White, 1993).

Acontecimientos.

Son comprendidos como sucesos contextuales e históricos, situaciones, experiencias interpersonales y acciones que son significativos en la trama del relato y de los intercambios conversacionales. (Estupiñán & González, 2012)

Experiencia.

La experiencia es entendida como el significado, la vivencia y los sentidos construidos de sí mismo en relación a como son significados los acontecimientos vividos por el ser humano. (Estupiñán & González).

Relato dominante.

Según Estupiñán & González (2012), estos relatos componen la construcción de la “realidad” dominante del ser humano. Además, Epston y White (1993) mencionan que estas narraciones son moldeadoras de la vida, dado que las relaciones de las personas se desarrollan a medida que representan o viven dichos relatos.

Relato alterno.

Por el contrario, Epston & White (1993) mencionan que hay experiencias y sentimientos que no son abarcados por los relatos dominantes, y que por ende son vistos como recursos que permiten la emergencia de relatos alternos, que contribuyen a la reconstrucción y transformación de las narrativas.

Memorias.

Conforme lo expresado por Estupiñán & González (2012), las memorias son entendidas como: las posibles versiones y posicionamientos conversacionales subdominantes; versiones periféricas, marginales, incluso aún insuficientemente articuladas en el relato propio del sistema que narra. En el proceso de la conversación se van configurando selecciones y 176

versiones del significado y sentido tales acontecimientos y experiencias vividas/narradas, de tal forma que se constituyen en un potencial de actuación alterna a las historias dominantes. (175, 176).

De acuerdo con esto, se concluye que las memorias son relatos que se encuentran presentes, pero no validados en el relato dominante. Además, son concebidas como narraciones que cuestionan dichos relatos.

Actores

Para este proceso se convocan jóvenes entre los 17 y 25 años que jueguen videojuegos online específicamente League of Legends. Dado esto se recurre a las comunidades virtuales, donde se hizo énfasis en que la participación en el estudio es voluntaria, además de solicitar la compañía de un miembro de su sistema familiar. Partiendo de lo anterior se contó con la participación de dos adultos jóvenes del sexo masculino de 21 años que residen en la ciudad de Villavicencio jugadores de League of Legends, además de un miembro del sistema familiar de cada uno, en este caso una madre de familia de 50 años y un adulto joven (hermano) de 22 años, además de los investigadores/interventores.

Cabe resaltar que para ampliar la comprensión del sistema familiar se realizaron genogramas de los sistemas familiares participantes (anexo 4).

Estrategias

Los escenarios conversacionales reflexivos como técnica en la investigación.

La narrativa como un “producto emergente de la conversación social” (Estupiñán & González, 2012, p. 75) da cuenta desde una perspectiva construccionista que los significados están dados a partir de una construcción y reconstrucción del discurso. De esta manera, los procesos narrativos conversacionales adquieren sentido y son movilizados en escenarios contruidos por actores o co-narradores que interactúan en la evocación y articulación de los relatos.

Estos relatos emergentes son co-contruidos en escenarios conversacionales reflexivos, donde se crean nuevas realidades y sentidos alternos ante el discurso dominante. Es así que según Estupiñán & González (2012) plantean que estos escenarios son estrategias que busca evocar las

historias significativas relacionadas con el fenómeno, y que constituyen una manera de organizar formas de interacción conversacional para la emergencia de nuevos relatos.

Es en estos espacios reflexivos que se da la participación activa de los co-narradores, dado que se da una circularidad de lo narrado que favorece el proceso de transformación de esa realidad. Por ello se da importancia a los actores como expertos en su realidad, es decir, que estos razonamientos autorreferenciales son reconocidos y reconstruidos en un proceso conversacional, en el que el investigador es un agente que posibilita el cambio.

Para ello Estupiñán, González & Serna (2006) proponen una serie de pautas o principios operadores que orientan la relación entre los investigadores y los actores a partir de una construcción narrativa y reflexiva. Como primer punto el investigador hace parte del proceso de construcción y cambio, lo cual da cuenta de su co-responsabilidad en el proceso conversacional. A continuación, el investigador da significado a los relatos alternos que posibilitan el cambio, y reconociéndose como inexperto en esa realidad empodera a los actores en esa construcción colaborativa de cambio (Estupiñán & González, 2012).

Dando relevancia a estos significados Estupiñán, González & Serna (2006) refieren que es el investigador experto en este proceso conversacional que orienta el proceso narrativo en la evocación de dichos relatos significativos, donde por medio de preguntas de tipo reflexivo se cuestionan las versiones problematizadoras y dan la emergencia a relatos de de-construcción y co-construcción.

Por último, los escenarios conversacionales reflexivos cumplen un principio de metaobservación (Aya, 2012), donde se dan varios niveles de observación que están encaminados a la comprensión y construcción de hipótesis que promueven la reflexibilidad en el espacio. Según Estupiñán & González (2015) se desarrollan 5 niveles de observación en los escenarios conversacionales reflexivos, donde hay una movilización de la narrativa, se conversa sobre esas narraciones evocadas, emergen nuevas conversaciones reflexivas y se generan hipótesis contextuales del proceso narrativo.

Este proceso reflexivo se logra gracias a los niveles de conversación que generan estos escenarios en tres momentos diferentes, el primero de ellos hace referencia a la conversación realizada entre los actores; a continuación, el segundo momento está orientado en la conversación de los investigadores sobre lo anteriormente conversado y como tercer momento es la conversación de todos los actores sobre lo conversado en los dos primeros niveles (Aya, 2012). Es en este sentido

que los escenarios dan cuenta de un proceso reflexivo y transformador en los sistemas y/o actores que hacen parte del mismo.

Guion conversacional.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, donde los escenarios conversacionales reflexivos son espacios en el cual emergen diálogos generativos, basados en los discursos dados por los actores e investigadores en pro de la construcción de narrativas alternas (Estupiñán & González, 2012). Las organizaciones de estos espacios están mediadas por ciertos parámetros que guían el proceso de investigación/intervención, articulando los objetivos y los intereses de los actores; para ello el objetivo debe ser claro y conciso, donde se exprese el para qué del escenario. Partiendo de esta claridad el proceso está orientado por una serie de preguntas circulares y reflexivas que permiten a los co-narradores la co-construcción de discursos alternos (anexo 1).

Registros de audio.

En esta investigación se hizo uso de equipos electrónicos para grabar audios en los escenarios conversacionales, comunicando a los actores al inicio de cada uno de ellos que las voces quedarían registradas para facilitar la recolección y el análisis de datos. Además, este punto quedó estipulado en el consentimiento informado (anexo 2) que cada uno de los participantes firmó.

Matrices de resultados.

Las matrices son los instrumentos que nos posibilitaron organizar la información recolectada por medio de los escenarios conversacionales. A su vez, nos permitieron analizar los datos y realizar comprensiones concretas acerca de los relatos que consideramos relevantes para nuestra investigación (anexo 3).

Por otro lado, y a partir del análisis mencionado anteriormente, emergieron los conceptos metodológicos que contribuyen a llevar a cabo los resultados y la discusión de estos.

Conceptos metodológicos.***Gamers y videojuegos: Convergencia narrativa y cotidianidad.***

Este concepto metodológico, hace referencia a los videojuegos como escenarios que propician la co-construcción de relatos a partir de la experiencia del gamer y la narrativa del videojuego. De acuerdo con esto, la manera como se narran los gamers se ve permeada posibilitando la emergencia de pautas que dan apertura a que se dinamice la relación que se tienen dentro del sistema familiar y su cotidianidad.

Además, es importante resaltar que los videojuegos son vistos como desarrolladores y potenciadores de habilidades que trascienden del mundo virtual, al mundo físico, implicando que surjan nuevos significados a la hora de desenvolverse en diferentes contextos.

Virtualidad y emergencia de la construcción vincular.

Este concepto metodológico se fundamenta en los relatos que emergen dentro de los escenarios conversacionales, que se centran en como el videojuego se convierte en una forma de comunicación novedosa, y una herramienta de interacción social.

Además, es indispensable resaltar el papel otorgado al mismo en cuanto a generador de nuevas relaciones, que emergen desde la virtualidad pero que pueden consolidarse a partir de la afinidad e interacción, permitiendo su trascendencia a escenarios físicos.

Por otro lado, el videojuego es visto como un elemento configurador de las dinámicas de relación, debido a los significados co-construidos por medio del lenguajear, lo cual permea la manera en que se comunican e interaccionan.

Voces convocadas: relatos dominantes familiares y realidades gamers.

Este concepto metodológico hace referencia a los significados que co-construyen los gamers y los familiares acerca de los videojuegos, teniendo en cuenta que la dinámica narrativa familiar se ha visto permeada por estos elementos virtuales, dado que posibilitan la configuración de nuevas formas de interacción y de relación dentro de su realidad familiar. Es así que las comprensiones están dadas a partir del sentido que atribuyen los gamers a su realidad familiar y a ellos como

videojugadores, además de las concepciones que tienen algunos de los miembros del sistema familiar respecto a la inmersión de los videojuegos en su dinámica narrativa.

Consideraciones Éticas

De acuerdo con la investigación llevada a cabo, ha sido importante tener en cuenta el cumplimiento de forma ética, digna y responsable de los procesos que ésta incluye, principalmente realizando una contextualización a los participantes acerca de la investigación y el correcto uso de la información proporcionada, como lo indican los *artículos 49 y 50* de la ley 1090 del 2006 título VII: del código deontológico y bioético para el ejercicio de la profesión de la psicología, capítulo VII: de la investigación científica, la propiedad intelectual y las publicaciones.

Además, es inherente para nosotros como profesionales en formación establecer relaciones de respeto con los participantes, salvaguardando su bienestar y sus derechos, como lo señala el *artículo 50*, anteriormente mencionado.

Por otro lado, se establece el uso del consentimiento informado, con el fin de garantizar el permiso de los participantes para hacer uso de la información obtenida en los escenarios conversacionales como lo sugiere el principio universal número 5, encontrado en el *artículo 2* del título II: disposiciones generales.

Es necesario resaltar que de acuerdo al *artículo 49* se hace indispensable la socialización de resultados; en este caso se realizó de la siguiente manera: a cada sistema familiar se le hizo entrega de los resultados de manera verbal, además se firmó un acta en el que queda constancia de su participación y asistencia al mismo.

Para terminar, como psicólogos en formación, estamos comprometidos a negar cualquier tipo de condición que limite la objetividad de nuestro criterio que posibilite distorsiones de nuestros hallazgos, como lo indica el *artículo 55*.

Resultados

En este apartado se presentan los resultados que se construyen a partir de las comprensiones que emergen de los escenarios conversacionales reflexivos, es importante resaltar que todo esto se planteó con base en los conceptos metodológicos expuestos por los investigadores/interventores, los cuales son: Gamers y Videojuegos: convergencia narrativa y cotidianidad; Virtualidad y Emergencia de la construcción vincular; y Voces Convocadas: relatos dominantes familiares y realidades gamers. Estos se articulan con los conceptos correspondientes a la línea de investigación: el relato dominante, memorias y el relato alterno en la medida en que los actores realizan procesos autorreferenciales y heterorreferenciales, dando cuenta de las comprensiones del fenómeno a estudiar.

Lo que se pretende en estos escenarios es conocer y hacer visible las comprensiones que emergen en la conversación de los actores, donde se da el reconocimiento de múltiples saberes teniendo como punto de partida que sus voces co-construyen y transforman realidades. Dicho lo anterior es necesario mencionar que para la interpretación de los resultados se construyen matrices que abordan tanto los principios operadores, como los conceptos metodológicos (anexo 3).

Este proceso está mediado por la modelización posibilitando la construcción continua de hipótesis que favorecen la apertura de comprender este fenómeno desde la narrativa conversacional.

Gamers y Videojuegos: Convergencia Narrativa y Cotidianidad

Las comprensiones que se dan de los videojuegos en la narrativa diaria de los gamers convergen con tres elementos importantes planteados que son: los videojuegos como escenarios de convergencia de la narrativa del videojuego y del videojugador; los videojuegos como potenciador del desarrollo humano; y la construcción de pautas y hábitos que emergen en la dinámica cotidiana de los gamers a través del videojuego.

Relato dominante.

Desde el primer elemento propuesto se entiende que los videojuegos online adquieren un significado de acuerdo a las posibilidades que brindan para construir una narrativa basada en los elementos propios del videojuego y en la experiencia del videojugador. Esta práctica posibilita la emergencia de significados atribuidos a los universos virtuales como alternos, donde se recogen y se articulan las características del gamer siendo representadas desde el rol elegido por este, para hacer parte de la dinámica del videojuego.

De esta manera dentro de las narrativas dominantes está el de un gamer que expresa:

Escenario 1 P1 48: **“...lo veo desde el punto de vista, es de que juegos como WoW o como Dofus, uno empieza de nivel 1 a 200, ya hay un mundo en el que uno se mueve, en el que uno puede hacer diversas cosas, en cambio en LOL usted elige, puede jugar, ser un guerrero, luego ser un tirador, puede ser lo que sea, lo que quiera ser en el momento, mas no es como, es que ya es como, como juegos como WOW, lo hacen como un estilo de vida”.**

Escenario 1 P1 53: **“...pues como definición, supongo que es como otro universo, como otro mundo ahí sí, también podría, podría valer pues, yo creo que, todos los juegos, porque no hay un juego en sí que se base ya en la realidad, todos son mundos alternos, con otros seres humanos o criaturas”.**

Con base en lo anterior, es importante resaltar que los gamers reconocen que los videojuegos online plantean una narrativa para cada personaje, es decir, que cuentan con un origen, características individuales y colectivas, habilidades, competencias y funciones distintas, relatando que:

Escenario 1 P1 65: **“...es que Dofus es más o menos lo mismo que WoW, porque hace un universo, van donde quiera, en cambio en LOL, si hay una historia igual con los personajes y cada que sale un personaje nuevo lo ponen en alguna parte del juego porque es el universo, porque hay distintas tierras...”**

Escenario 1 P1 68: **“...entonces WoW Y Dofus vendrían siendo muy parecidos, en eso, en que uno puede explorar el universo, en cambio el universo de LOL por ejemplo como en otros juegos, es simplemente usted en el lugar, como en donde va a ser la pelea, digamos ya sea la grieta del invocador ... o la cicatriz de cristal que son como**

mini mapas, pero no se muestra, o sea uno no juega en el universo completo, como lo muestran las historias de los personajes, o el propio universo del juego, simplemente uno se desempeña es en las batallas, en zonas muy pequeñas”.

Sin embargo, los participantes comprenden que las narrativas de algunos de estos videojuegos online pasan a un segundo plano, debido a que la experiencia del videojugador con el personaje está limitada al rol que asume dentro de la partida que solo se enfoca en la diversión, competencia y en la muestra de habilidades.

Escenario 1 P1 94: **“... en LOL ya se centra más en eso, lo competitivo, en jugar con amigos, en divertirse, y no es tanto una historia muy fascinante.”**

Así mismo dan a conocer que cada uno de ellos es un protagonista dentro del videojuego, favoreciendo la construcción de las dinámicas entre los gamers, ya que como se dijo anteriormente se apropian roles que les permite identificarse y construir una historia del juego. Ante lo planteado un videojugador refiere:

Escenario 1 P2 56: **“...pues no sé, podría decir que para mí un juego de rol es o sea la variedad del juego que tiene para uno seleccionar ciertas características o personaje dentro del juego, por decirlo así, digamos como anteriormente había mencionado, era lo de por ejemplo en Warcraft que si tú puedes crear, te creas un mago o una cosa y subes hasta nivel 200, haces lo que tengas que hacer, igual que en no se LOL, que es por ejemplo, o sea se dividen tres líneas o cuatro líneas por así decirlo y cada uno escoge su rol...”**

No obstante, los gamers comprenden que es importante conocer las dinámicas del videojuego para facilitar la apropiación de dicho rol con el que encuentran más afinidad, relatando que:

Escenario 1 P2 126: **“bueno pues, prácticamente en LOL, se podría decir que para uno entender el juego como tal hay que saber, o sea tiene que aprender a dominar todos los roles que tiene el juego, las posiciones que tiene el mapa, para así uno saber cómo va, o sea cómo va a pelear al otro lado, cómo va a hacer una batalla en equipo o algo así, entonces podría decir que las he jugada todas, no las domino todas, pero o sea si, o sea las entiendo, pero entonces a mí me gusta ser, en lo personal, a mí me gusta ser más tanque, o sea me gusta la posición, no sé, superior, por ejemplo, que es la que, en lo general se hace tanque o soporte, que es como digamos el que inicia la batalla, el**

que tiene no sé, el que debe asegurarse que los demás estén bien, como el que los cuida a todos, el que tiene que aguantar en la batalla, y el que se supone que tiene que morir es él, para que los demás hagan su trabajo.”

De acuerdo con lo anterior, los actores entienden que el rol elegido dentro del videojuego online está relacionado no solo con la afinidad que tienen con las características de los personajes, sino también porque dichas particularidades trascienden de escenarios virtuales, a escenarios físicos.

Escenario 1 P2 160: **“Pues no sé yo diría que por lo general cuando juego futbol, soy defensa, es algo como, algo de pronto quizá parecido, ehh no sé, con mi hermana y con mi familia, digamos con mis primos siempre he sido muy protector, o sea con mis primitos siempre he estado, de tratar de criarlos, en que estén bien, de que no les falte nada, siempre he sido, o sea podría de pronto quizá relacionarlo con eso”**

Escenario 1 I3 161: **“okey, si pues bajo esa lógica, diríamos que, de una u otra manera si está conectado a la personalidad de uno ¿no? Digamos como les dije en mi caso a mí me gusta mucho jugar lo que es mucho mago, asesino, o cosas por el estilo porque soy muy atacado, yo soy como muy acelerado, como que siempre quiero, pues en los juegos, matar a todo el mundo...”**

Escenario 1 I3 162: **“en cambio pienso que eso de una u otra manera hace que, es similar a lo que yo hago en la vida real, pues es digamos como no esperar tal vez a que algo pase o pensar que tal vez no puedo yo cumplir mi objetivo, digamos sin la ayuda de otra persona, con ayuda de otra persona”**

Por lo tanto, los videojuegos cuentan con aspectos que los actores consideran inmersos en el mundo físico, lo cual puede implicar que hagan parte de su cotidianidad, permeando diferentes pautas que llevan a cabo en su vida diaria. Esto se puede ver evidenciado en los siguientes relatos:

Escenario 1 P2 137: **“no pues, eh hh siempre, siempre se utiliza en todo, se podría decir porque prácticamente, una estrategia que uno hace en un juego, también puede ser reflejada, digamos en la vida cotidiana en la forma de que, por ejemplo, si está, no sé, jugando futbol puede ser, un deporte que se necesite mucha estrategia también para poderlo jugar...”**

Escenario 1 P1 138: **“pues yo creo que en la vida cotidiana se ve muchísimo en eso, digamos en mi parte, digamos que yo juego el rol en LOL de jungla, ehh me gusta**

como tener las riendas del juego, si como no sé, digamos uno en la vida cotidiana le sirve para darse cuenta de todas las cosas, por ejemplo en LOL que uno digamos puede decidir, por medio de uno mismo, digamos para hacia dónde va ir o que es más factible, también como ordenar como al equipo, digamos a decir, como yo voy jungla, yo puedo ir a cualquier línea y ayudar; si yo veo que una persona es eficaz haciendo, digamos jugando, ya sea en la vida cotidiana, pues puedo saber cómo hacía.. Manejar todo al rededor, es que no sé cómo explicarlo.”

Partiendo de lo anterior, los videojugadores reconocen los videojuegos como espacios de aprendizaje, donde las características innatas de estos les permiten potenciar su desarrollo en diferentes áreas y contextos, lo cual les facilita desenvolverse en dicha cotidianidad:

Escenario 2 P4 13: Pues también soy jugador, entonces pues digamos que más allá de... de lo que es digamos la palabra, pues también permite muchas cosas, eh, como asumir roles dentro del mismo juego, ayuda a generar estrategias, solucionar conflictos que son cosas que también se pueden aplicar en la vida diaria, ¿no? Que pueden surgir también de ahí, a pesar de que sí algunos quitan mucho tiempo también se pueden aprender cosas de ahí. Más allá de un espacio de esparcimiento, también puede ser un espacio de aprendizaje.

Escenario 2 P1 156: “Pues así que me acuerde, la estrategia y el trabajo en equipo. Digamos, yo soy muy bueno en juegos de estrategia, digamos que yo creo que desde pequeño me ha gustado mucho como lo que es los juegos de ajedrez, yo era digamos en mi curso en primaria, yo era el que más jugaba ajedrez en un torneo, así en el colegio. Y cosas así... o sea, es como, es como esa... aprender a hacer un trabajo en equipo, a trabajar en equipo y a ser mejor estrategia, creo yo.”

Además, los videojugadores les atribuyen a los videojuegos un papel importante en su vida cotidiana, posibilitando que sean vistos como una estrategia para escapar de situaciones consideradas problemáticas, generando sensaciones de bienestar, relatando que:

Escenario 1 P2 108: “bueno, pues ¿cómo me siento yo?, en el momento de jugar, diría que o sea más que un juego que me divierte, sería como un juego más que me distrae de muchas cosas, puede ser como tanto problemas, tanto digamos como malgenio que uno tiene en un momento, uno todos los días no amanece feliz, uno no todos los días

está feliz, digamos que es como una manera de distraerse, y que de pronto el juego le ayuda, como a, como a que, encontrar esa felicidad del día, esa chispa de alegría que a uno le falta, como que para distraerse de las cosas”

Escenario 1 P1 112: **“pues yo creo, que es como, como salir de lo normal, como distraerse de un problema, ya sea de los problemas, ya sea de los trabajos, como del día a día; simplemente uno va, juega se divierte, como quien ve una película, como quien va al gimnasio, como el que viaja”**

Sin embargo, es importante resaltar que los videojugadores tienen la posibilidad no solo de permear sus pautas a partir del videojuego, sino también poder hacer visibles aspectos intrapersonales dentro de dichos juegos online:

Escenario 2 P4 162: **Paciencia, no sé si sea alguna habilidad, más bien es una virtud. P2, huy, P2 es demasiado paciente. Y lo refleja en todo. A veces yo me estreso de lo paciente que puede llegar a ser.**

Escenario 2 P4 168: **“...Estrategia, demasiada estrategia, pero también es paciencia porque si usted no tiene pues... no tiene los recursos para hacer algo, pues hay que esperar. Y si usted no es paciente, no va a esperar y se va a estresar y termina apagando el computador, o lo va a cerrar, o no va a volver a jugar eso en la vida...”**

Memoria.

A partir del impacto que han tenido los videojuegos en la vida de los actores, surgen memorias que están relacionadas al reconocimiento de dicha importancia que han tenido en diferentes aspectos como la personalidad y el rol que están inmersos en las dinámicas que han configurado en los escenarios virtuales y los escenarios físicos.

P1: Pues... digamos... ehh que uno juega, pero en lo personal no me había puesto hablar de todo el trasfondo que hay como de la sociedad, de cómo no me había dado cuenta que el rol que digamos que yo ejerzo en un juego tiene que ver con mi personalidad y como soy también en mi día a día, y también en como la familia y las generaciones vamos cambiando y somos tan diferentes y como los videojuegos han cambiado la manera de pensar de las personas.

P2: pues... yo no sabía o no había caído en cuenta en la forma... o sea en que uno juega el juego esta como atada también a la personalidad de uno.

Relato alterno.

Teniendo en cuenta lo narrado por los actores en los escenarios conversacionales, es importante visibilizar que la interacción y el compartimiento de los diferentes relatos dominantes, permite la emergencia de relatos alternos-novedosos que posibilitan cambiar la perspectiva que tienen acerca de los videojuegos, dando cabida a una comprensión más amplia acerca de estos:

Escenario 2 P3 177: Sí, claro, a mí sí realmente porque pues realmente lo que esta tarde aprendí es que no solamente es que mi hijo se siente detrás de un computador y uno verlo como perder el tiempo aparentemente; y hoy aprendí que realmente no es así. Que de pronto al estar sentado ahí, frente al computador jugando ahí sus videojuegos, también le está enseñando otras cosas ¿no? Otras, por ejemplo, a ser una persona estratega, una persona de liderazgo, entonces... y ahorita que lo analizo, realmente sí es cierto.

Virtualidad y Emergencia de la Construcción Vincular

Relato dominante.

Este concepto metodológico retoma las comprensiones de los videojugadores que se enfocan en el papel posibilitador de los videojuegos, comprendiéndolos como herramientas mediadoras que viabiliza la co-construcción de narrativas entre videojugadores, facilitando la creación de escenarios virtuales reconociendo la interacción entre gamers, lo cual permite la construcción de relaciones y vínculos que en un primer momento se dan en la virtualidad, pero que pueden trascender a escenarios físicos.

Inicialmente se les otorga un papel primordial a los videojuegos como formas novedosas de comunicación, puesto que, les permite crear escenarios donde además de compartir el gusto por el videojuego posibilitan la interacción social.

Escenario 1 P2 18: "...y ehhs también lo hago, como más que todo por, por mis amigos, pa; tener una interacción con ellos, para comunicarnos"

Además, se narra que la interacción dada por los videojuegos puede surgir en escenarios no necesariamente físicos, es decir, los distintos tipos de videojuego permiten la emergencia de espacios donde la interacción y comunicación puede darse desde distintas realidades, en este caso los videojuegos online, facilitan la construcción de escenarios virtuales que posibilitan la interacción con distintos gamers.

Escenario 1 P1 24: “pues, depende, digamos cuando ya hablamos de juegos online, si se puede llegar a conocer distintas personas, o sea por medio del videojuego, pero pues depende mucho del tipo de juego que se vaya a jugar”

Del mismo modo se relata que los videojuegos online al posibilitar la interacción constante entre gamers, permite la emergencia de relaciones de amistad, que claramente surgen a través de la virtualidad, es decir el videojuego se convierte en la excusa para relacionarse con otros, ya que la interacción no solo se da por parte de los videojuegos y sus foros, sino que promueve el uso de distintas herramientas virtuales que posibilitan nuevas relaciones, que pueden trascender a lo físico.

Escenario 1 P2 95: “ehhh podría decir que aparte de eso he encontrado muchos amigos por LOL, ehhehhh he hecho, pues ahorita hablo como con cuatro o cinco amigos que hice jugando LOL, pues siempre nos encontrábamos, de que ayyyyy que hagamos una partida, y jugábamos y jugábamos y decíamos, hablar por Skype, o alguna cosa y daba la casualidad de que vivían cerca o vivían por los lados, y un día nos encontramos y hablamos y quedamos como amigos; entonces o sea , aparte de ser un juego seria como una manera de socializar con las persona”.

Igualmente es necesario resaltar que en algunas ocasiones el videojuego permite mantener relaciones con pares y familiares, ya que se convierten en puntos de encuentro, donde a partir del gusto y el disfrute por estos se mantienen distintas relaciones, por lo cual expresan lo siguiente:

Escenario 1 P1 91: “yo juego es más como partidas cortas, ehhe juego digamos con mis primos, la mayoría de mis primos juega el juego, o con amigos... cercanos”

Por medio de los relatos se visibiliza cómo dentro de la comunidad gamer se crea un sistema de códigos y símbolos que les permite interactuar, establecer relaciones y validar su discurso, ya que por medio de dicha virtualidad se avala el desempeño, las acciones y se enriquece la experiencia del gamer.

Escenario 1 P1 231: **“dentro del juego hay una comunicación ya sea por amigos que uno haya hecho anteriormente o dentro del juego que ya se puede dialogar por Skype o gente que uno apenas conoce dentro de la partida y habla por el chat, entonces ya hay una comunicación; la gente puede decir "me gustó tu jugada", "lo estás haciendo muy bien" o empiezan a insultar que es lo que mayormente se ve en los videojuegos”**

Así mismo se recalca el papel del videojuego como un medio que permite además de establecer relaciones sociales, experimentar sensaciones y emociones que posibiliten el fortalecimiento de las mismas, ya que, aunque no comparten un espacio físico, muchas veces el gusto y la afinidad trasciende la virtualidad, lo que les permite experimentar sensaciones de bienestar.

Escenario 1 P1 121: **“usted juega y se siente como si estuviera jugando con otras personas al rededor suyo, o sea pues prácticamente si lo es, como es el LOL, o sea juega prácticamente con nueve personas más, o sea cinco enemigos y cuatro de su equipo”**

Es fundamental visibilizar que los escenarios propiciados por los videojuegos permean la manera en que se comunican los gamers o en este caso familiares y amigos, que toman como punto de encuentro los videojuegos; además que se resalta cómo dicha virtualidad permite que relaciones que en un primer momento fuesen físicas se mantengan y consoliden a pesar de la distancia.

Escenario 2 P1 98: **“Sí, obviamente. Pues es que la mayoría, yo diría que el 99% de las veces que estoy jugando es porque estoy jugando con otra persona, digamos con la persona que más juego, que ahorita lo nombró mi mamá es con Felipe mi primo, que él está en Bogotá, y él es como mi mejor amigo, es con la persona que más hablo, a la que le cuento todo, con la que más juego y como él está en otra ciudad, entonces también es”.**

Escenario 2 P4 43: **“vivimos separados, pero la cuestión es que eso también es un medio de comunicación... entonces digamos los fines de semana como... “¿va a jugar?” “sí” “bueno, ya entro” ... entonces jugábamos de dos a seis partidas hasta que bueno ya “me cogió la tarde” ya eran las dos de la mañana “no, ya tenemos que... tengo sueño, me voy a acostar” “a bueno listo, hablamos mañana” y pues mañana también es como “¿va a jugar?” y jugamos. Pero ahorita que no ha jugado casi, pues a veces va a mi**

casa y hablamos, pero es como más, como bueno y... de hecho mi mamá lo ha preguntado varias veces “P2 no ha venido...”

Voces Convocadas: Relatos Dominantes Familiares y Realidades Gamers

Relato dominante.

Para este concepto metodológico se retoman las comprensiones que construyen los gamers acerca de su realidad familiar y como jugador, además de la percepción que tienen algunos miembros de la familia sobre la inmersión de los videojuegos en su dinámica, haciendo referencia a su manera de relacionarse y de interactuar que dan sentido a las pautas configuradas en este contexto.

De esta manera los gamers dan a conocer que la visión que tienen sus padres y las personas cercanas al sistema familiar hacia los videojuegos es negativa, ya que el tiempo que emplean realizando esta actividad lo relacionan con la baja producción y participación en diferentes tareas familiares, por lo cual expresan:

Escenario 1 P1 165: **“Pues en general nada, normal, lo normal, es digamos hay veces digamos en las que estamos en vacaciones y que ya el tiempo se da ya para vagancia básicamente, uno puede pasarse todo el día jugando, y ahí si es cuando a uno, los padres o la gente con que vive uno, como que les molesta, que esté ahí pegado”.**

Escenario 1 P2 166: **“si, o sea por lo general mi padre, realmente no le gusta que yo mantenga en eso, para él eso es una pérdida de tiempo, o sea mi papá está, es una persona muy como enchapada a la antigua, que él siempre fue trabajar, y no sé en esa época creo que no había mucho, mucha relación sobre los videojuegos, como la hay, se podría decir, entonces mi papá es una persona en de que eso es pérdida de tiempo, mi madre es más como un poquito más flexible, pero con el mismo pensamiento”.**

Estos relatos dan cuenta, que como videojugadores el significado atribuido al tiempo es un elemento que permean las realidades de sus familiares, configurando así las percepciones que se enmarcan referente a los videojuegos. Es así que varias de las comprensiones construidas por los familiares están dadas a partir de las experiencias, en las cuales su discurso gira entorno, a que estar inmerso en el mundo virtual la mayoría del tiempo interfiere en el cumplimiento de responsabilidades y compromisos generando problemáticas en su sistema familiar.

Escenario 2 P3 21: **“...cuando jugué Super Mario Bros, eh, pues era como por pasar un ratito el tiempo, pero era cuestión de ratito, no era cuestión como de pronto hoy en día son los muchachos que se pegan horas y horas y horas... O sea, es que es demasiado lo que realmente el juego los envuelve a ellos y les copa totalmente el tiempo. O sea, ellos se desconectan de la realidad porque uno llama hasta cinco o seis veces al celular, siete, ocho veces y están es pegado ahí, entonces no... o sea, se meten tanto en el juego que realmente el entorno se les olvida totalmente”**.

Al respecto conviene decir que, según las narraciones, el significado atribuido a estos dispositivos electrónicos y al mundo virtual permean la dinámica familiar de tal manera que los familiares expresan que son herramientas que invisibilizan el rol de autoridad que ejercen como padres dentro del contexto familiar.

Escenario 2 P3 36: **“Sí claro, total, total porque es que llega uno y él está pegado al computador y “por favor me colabora” “no, estoy en línea, jugando con no sé cuántos amigos, porque terrible” Mejor dicho, eso es un caos total si se llega a desconectar del juego. Entonces es tenaz, y a mí me parece un extremo realmente”**.

Escenario 2 P3 42: **“...lo manda el papá, lo manda la mamá... no, y él no puede porque pierde el juego, no sé qué pasará ahí, pero no puede, no puede. Entonces es tenaz, eso sí me parece terrible. Aunque ahorita que entró a estudiar ha cambiado un poquito la cosa, porque ya está, todo el tiempo está allá”**.

No obstante, es importante resaltar que también emergieron otros saberes, en los cuales los videojuegos han sido una herramienta que posibilita la emergencia de escenarios donde se construyen y se fortalecen vínculos que trascienden la virtualidad.

Escenario 2 P4 22: **Eh, pues comparto muchas cosas de las que dice la señora P3, es verdad, a mí me pasa a veces que uno se desentiende un poco del mundo exterior, digámoslo así. Pero pues sí juego bastante con P2. Hay momentos en los que jugamos casi todos los días, ahorita no, porque está sin internet (risas). Pero bueno, también está el Xbox, entonces también jugamos bastante, pero pues si comparto algunas cosas que dice ella, pues que realmente son importantes resaltar. A veces uno se mete tanto... incluso, el tiempo también... uno no se da cuenta cuánto tiempo lleva jugando y como que “uy, ya me tengo que ir a acostar”**.

Escenario 2 P4 46: **Pues es que... nuestra dinámica es diferente, digamos que el juego también es una manera de unirnos, como de compartir tiempo juntos. A veces incluso, como que vamos y pues yo le digo “voy para su casa”, entonces voy y jugamos toda la noche y ya, yo me quedo en la casa de él. Ha pasado varias veces que pues, uno en su adolescencia-adultez joven, pues está como que “no, vamos a salir a bailar, que hagamos esto, aquello” ... y pues ya ha pasado varias veces que decimos “no más bien con esa plata compremos empanadas y gaseosa y juguemos toda la noche”, pues efectivamente compramos empanada y gaseosa y nos quedamos jugando toda la noche. Pues es diferente.**

De aquí que estos vínculos co-construidos posibilitan la emergencia de nuevas formas de relación, en la cual la familia es más que la interrelación de personas que comparten un lazo biológico, ya que existen significados que trascienden y configuran dinámicas construidas a partir de la experiencia compartida de cada una de las personas que pertenece a un contexto llamado familia.

Escenario 2 P4 63: **“Pues, P2 vive solo, yo vivo con mis papás y otro hermano... pues somos hermanos de codito, no filial, no consanguíneo, sino de corazón”.**

Escenario 2P4 65: **“...ya llevamos como casi 10 años juntos, más o menos. Y pues ya es mucho tiempo y pues lo considero realmente mi hermano. Eh, ha estado en reuniones familiares conmigo, así fechas como importantes como navidad y esas cosas las ha pasado conmigo... entonces pues digamos que es más por eso. Entonces pues, eh, pues él casi siempre va a mi casa, casi todas las semanas, nunca falta. Siempre hacemos algo, o sea el primero cuando “tengo ganas de hacer algo” el primero es él, o en dado caso el primero soy yo en el caso de él. Entonces pues siempre hacemos varias cosas como salir, vamos a comer o vamos a visitar a alguien... muchas cosas. A veces sólo estamos en la casa, hablamos y ya; o a veces yo voy, hablamos y jugamos o vemos televisión, yo qué sé”.**

Por otro lado, a través de las experiencias de los familiares se entiende que la tecnología se ha globalizado, de manera que se ha convertido en una necesidad para las nuevas generaciones a la hora de construir relaciones con otros pares. Además, este discurso se encuentra validado por otras personas, ya que la pauta se replica en otros contextos.

Escenario 2 P3 31: **“Si, viven es más apegados a eso, a la tecnología, está primero que todo... puede faltar lo que sea menos el internet o el celular, o si... independientemente de que sean los juegos, sean las redes sociales o lo que sea, pero igualmente ellos viven muy dependientes de eso realmente. Hoy en día los muchachos es terrible y no es solo en el caso de nosotros, uno habla con las amigas, con las vecinas y con todo el mundo y pasa exactamente lo mismo. Los muchachos se la pasan pegados al computador y sobre todo a los videojuegos”.**

Teniendo en cuenta lo anterior, emerge en el escenario el tema de la adicción a los videojuegos, la cual está definida a partir del tiempo empleado y de los comportamientos apropiados por el gamer a la hora de jugar y en la ausencia de este elemento virtual, dado esto se convierte en una problemática dentro el sistema familiar con base a lo siguiente:

Escenario 2 P3 25: **Yo pienso que los juegos son una adicción, es una adicción, porque en mi caso en la casa, por ejemplo, mi hijo P1, se va el internet o cortaron el internet... entonces él o no tiene acceso al internet... eso mejor dicho se pone de un genio terrible, se estresa, “¿qué pasó con el internet? Yo estoy aburrido” O sea no, no es juego, juego, juego; es computador y de ahí no sale... no sale a la piscina, vamos a dar una vuelta y ya no le gusta, o sea prácticamente es como una adicción.**

Así mismo según lo relatado, no socializar y no estar en relación con otras personas en el mundo físico es un elemento atribuido a la comprensión de la adicción, esto adquiere un significado en el sistema familiar, ya que el hecho de que el gamer no sea participe en actividades donde se involucra miembros del sistema familiar se convierte en una dificultad para este.

Escenario 2 P3 45: **“Sí, en mi caso, en mi familia por culpa de los videojuegos que mi hijo, yo le digo que es una adicción porque me parece así, como ser adicto al alcohol, al cigarrillo, a lo que sea... si ha interferido bastante en la vida familiar, a tal punto que de pronto hay una reunión donde mi mamá, por ejemplo, P1 no va y no va y no va por estar pegado al computador por los videojuegos. Entonces cada vez es una pelea, “P1 vamos que tenemos una...” “No, yo no voy, yo no voy, no quiero ir” y no va, y pues uno por realmente no pelear y no... lo dejamos “bueno, chao”. Pero es donde uno se da cuenta que sí falta el compartir, falta... por estar pegado al computador falta muchas cosas, entonces para mí como madre si ha afectado bastante los videojuegos en la relación de familia”.**

En este sentido emerge entre los familiares la necesidad de llegar a acuerdos para distribuir el tiempo de una mejor manera, lo cual se traduce en dar cabida no solo a los videojuegos, sino también a las responsabilidades y los compromisos inmersos en el sistema familiar. En este punto es importante para este contexto la construcción de dinámicas que posibiliten el consenso de las actividades individuales de los miembros, y las tareas colectivas entre los mismos.

Escenario 2 P3 34: “Sí, o sea, que tuvieran como un horario para jugar ¿sí? Que uno sepa que los hijos es su horario de recreación, entonces va a jugar sus videojuegos porque es que... a nosotros nos ha pasado, yo le digo a mi hijo “P2 por favor me colaboras en tal...” “no puedo, estoy jugando en línea” no sé qué será eso... “Pipe está conectado, no sé quién está conectado, y no me puedo desconectar” “Pero necesito urgente que vayas a la tienda” “No, no puedo, en este momento no puedo” Mejor dicho, prioridad el juego, de malas si se cayó el mundo. Entonces yo pienso que sí, que deberían tener un horario para eso, pues para uno también respetarles y sabe que en ese horario él de pronto está en sus videojuegos, en su recreación, si es que lo toman así “recreación”. Para poder uno también disponer de ellos, también ¿no?”

Ahora, aunque los videojugadores en su discurso mencionan que los videojuegos son herramientas que facilitan la comunicación y la construcción de relaciones, no desconocen que el uso excesivo de estos invisibiliza la posibilidad de establecer relaciones en el mundo físico, además de generar dificultades en la cotidianidad.

Escenario 1 P2 172: “un adicto es que ya digamos, o sea, que separe la vida social con... o sea que deje de tener prácticamente vida social por meterle más tiempo al juego, o sea que hay personas que hasta dejan de comer, dejan digamos el almuerzo o la comida y diga "no, después como", no después almuerzo, por seguir jugando. Esa es un persona que tiene un problema de adicción con el juego; ya es por el contrario una persona que se programe digamos voy a la universidad hago mis trabajos, me sobró algo de tiempo me quiero divertir voy a jugar, y me quedó tiempo voy hacer otras cosas, eee no sé, si tiene novia voy a salir con mi novia , si tiene amigos voy a salir con mis amigos; en cambio la persona adicta todo el tiempo que se pueda lo va a utilizar jugando, jugando y jugando”.

En este sentido reconocer la diferencia de ser un adicto a los videojuegos y ser un gamer, ha permitido que el termino gamer se transforme en la medida en que emergen nuevas acciones

(campeonatos, laborar en los videojuegos, estudios académicos), que visibilizan a dicha comunidad desde la complejidad de los sistemas humanos, quitando la etiqueta de adicción a los videojuegos y dando sentido a las novedosas formas de comunicación y relación que están emergiendo no solo en la virtualidad, sino también en contextos familiares y sociales.

Escenario 1 P1 228: **“Si, es que yo creo también que la palabra gamer anteriormente era como esa persona que no tenía vida social, que se la pasaba encerrada jugando, o sea, era representada como una persona adicta básicamente y la verdad es que no, para nada. Digamos que un gamer es el que le gusta leer, hacer deporte... es una cosa totalmente normal, ya que haya gente que es adicta como casi de todo de lo que se pueda hacer depende de la persona”.**

En este punto donde se ha hablado de los videojuegos desde las voces familiares, entendiendo cual es el significado atribuido a este y a las realidades gamers; no se puede dejar por fuera el hecho de que estas voces han señalado que los videojuegos juegan un papel importante en la construcción de la personalidad de los videojugadores, pues que a lo largo de la vida se configuran pautas y características particulares que se han visto permeadas por elementos virtuales y que definen la forma de ser cada uno de ellos, a continuación expresan lo siguiente:

Escenario 2 P3 96: **“...sí, independientemente de eso no me gustaría, porque también en parte a esos videojuegos también pienso que él digamos desarrolló su personalidad muy introvertida. Muy solo, él comparte muy poco con los amigos, comparte muy poco con la familia, con los primos, entonces, entonces de verdad de que personalmente no me gustaría. No me parece que haya traído cosas buenas”.**

Escenario 2P3 105: **Sí, los juegos han influido en la personalidad de él por lo que le digo. O sea, él está más pendiente del juego que de cualquier otra cosa, y sí, por ejemplo a veces veo, pues lo que percibo es que empieza a hablar cuando está jugando “sí, corra, corra, no, me salvé, no, me mataron, no sé qué...” entonces queda uno... si le afecta como mucho que lo maten en el juego, no sé qué pasará, pero sí o sea, yo pienso que sí interfieren esos videojuegos mucho, mucho en la personalidad de las personas, de los jóvenes.**

En relación con lo anterior este significado atribuido a los videojuegos ha llevado a que los familiares consideren que las decisiones sobre el futuro profesional estén estrechamente relacionadas con la virtualidad.

Escenario 2 P3 142: **Pues yo creo que esa fue, digamos lo que él... por eso pienso también en parte que dejó la carrera de Medicina Veterinaria, porque hizo hasta seis semestres... y p1 en mitad de carrera la dejó, ya no quiso seguir. Y pienso que también fue por eso, ¿no? Pensándolo bien, le echo la culpa a los videojuegos porque si escogió una carrera totalmente diferente, o sea diferente a medicina veterinaria que supuestamente era lo que él quería.**

Sin embargo, los gamers en su discurso dejan entrever que las dinámicas de relación en el sistema familiar adquieren un sentido en su toma de decisiones, puesto que la experiencia es un elemento significativo debido a que las situaciones vivenciadas por los familiares posibilitan una comprensión de la realidad.

Escenario 1 P2 202: **algo así, exacto. No lo han vivido, entonces no creen en eso. Creen que lo bueno es lo que ya saben, lo que han visto, su experiencia en la vida y le dicen vea hijo guíese en eso o no se... en estas carreras. Pues prácticamente mis padres no me dicen que puedo estudiar, o sea, lo que tengo que estudiar, pero entonces si me guían en una forma de bueno estudie algo que realmente le vaya a servir o sea rentable o algo... Por ejemplo, hace mucho tiempo se podría decir en ellos que una carrera no era tan prospera, pero hoy en día es una carrera bien paga; este caso podría pasar en los videojuegos”.**

Memorias.

En medio de los discursos dominantes emergen memorias relacionadas a momentos donde las voces familiares dan cuenta de la participación del videojugador en rituales que para la familia son importantes, además del reconocimiento de sus acciones en otros contextos como el académico, en el cual se ha involucrado en proyectos donde puede dar a conocer sus habilidades y capacidades.

Escenario 2 P3 159: *“Sí, sí lo ha hecho. Sí claro, “vamos a hacer esto” en épocas así especiales, en navidad “vamos a hacer esto de cena... por qué no hacemos esto, hagamos aquello” o ayudar a decorar la casa o así. Sí, también. Y ahorita lo he escuchado en el estudio que también ha liderado varios trabajos, ha liderado bastantes... varios trabajos, proyectos. También lo he escuchado sobre eso”.*

Igualmente, para la familia los videojuegos han posibilitado que algunos de los integrantes se alejen de situaciones de riesgo del mundo físico que pueden afectar la integridad individual y colectiva del sistema familiar. Esto deja ver que el lugar donde habitan los miembros de la familia es significativo para ellos, ya que se ha convertido en un refugio en el cual se resguardan y se protegen de elementos externos perjudiciales para dicho contexto.

Escenario 2 P3 107: Sí, las cosas positivas que, pues las estoy analizando, que hasta ahora las analizo, es que de pronto P1 permanece pues en la casa, no sale a la calle, no tiene amigos viciosos, digamos con, pues... sí, digamos amigos vagos, eh, y sí, eso sería lo único positivo rescatable de los tales videojuegos. Digamos las malas amistades y el estar todo el tiempo en la casa. Cuando no está estudiando, pues está en la casa.

Relatos alternos.

Teniendo en cuenta que para la construcción de estos relatos se requiere la realización de más escenarios, es importante visibilizar que emergieron discursos novedosos, donde las voces familiares convocadas daban significado a espacios como los prestados en este estudio, ya que posibilitan la construcción de nuevos saberes acerca de los videojuegos y los gamers. Es así que reconocían que en ocasiones se tiende a invisibilizar los aspectos positivos y enfocarse en los elementos negativos que traen los videojuegos, esta reflexión trae consigo comprender que la familia se encuentra permeada por componentes virtuales que transforman la manera en que interactúa y se relaciona.

Escenario 2 P3 172: “Pues yo la verdad, cambio un poquito la... como el concepto que tenía de los videojuegos, porque realmente no, no había analizado las cosas, solamente había visto las cosas negativas para mi hijo y en cuanto a la familia. Pero ahorita, pues, ustedes me hacen caer en cuenta y todos los conceptos que dan y las conclusiones, eh, sí realmente tiene su lado también positivo, su lado bueno que no lo había analizado, que no me había sentado a pensar. Y pienso que sí tienen cosas positivas los videojuegos. Y de aquí en adelante todo va a ser diferente *risas*. De pronto me siento a jugar un ratico *risas*”.

Así mismo atendiendo a la comprensión anterior, los familiares expresan que han vivido momentos en los cuales han visto involucrada la personalidad, las capacidades y las habilidades

del videojugador en situaciones de la vida diaria. Esto se hizo visible en el escenario y es a lo que las voces brindan sentido, reconociendo tanto sus percepciones como las de los demás actores, dando apertura a la emergencia de co-construcción de relatos.

Escenario 2 P3 177: “Sí, claro, a mí sí realmente porque pues realmente lo que esta tarde aprendí es que no solamente es que mi hijo se siente detrás de un computador y uno verlo como perder el tiempo aparentemente; y hoy aprendí que realmente no es así. Que de pronto al estar sentado ahí, frente al computador jugando ahí sus videojuegos, también le está enseñando otras cosas ¿no? Otras, por ejemplo, a ser una persona estratega, una persona de liderazgo, entonces... y ahorita que lo analizo, realmente sí es cierto”.

Discusión de Resultados

Gamers y Videojuegos: Convergencia Narrativa y Cotidianidad

De acuerdo con las comprensiones emergentes en la investigación, los gamers consideran que los videojuegos les otorgan un papel protagónico, puesto que les brindan elementos narrativos que a su vez les permiten construir una realidad basada en las experiencias que tienen dentro del mundo virtual. Esto se relaciona con el constructivismo expuesto por Von Glasersfeld (como se citó Martínez, 1999), en vista de que menciona que los sujetos al interactuar con el contexto, que en este caso es virtual, generan percepciones y respuestas que contribuyen a la construcción de conocimiento.

Además, los videojuegos online pueden ser vistos como una herramienta que le permite a los gamers interactuar entre sí y construir vínculos que en un primer momento son virtuales. Sin embargo, también son percibidos como espacios donde se asumen roles con los que el videojugador encuentra afinidad, dando apertura a encontrar particularidades con las que se pueden sentir identificados.

Teniendo en cuenta lo anterior, Méndez (2016) menciona que los videojuegos, debido a la capacidad que tienen para integrar la realidad y la virtualidad, han contribuido a la construcción de los gamers a nivel personal, lo cual posibilita la emergencia de nuevos significados que configuran las dinámicas dentro de los diferentes contextos en los que se desenvuelven los videojugadores.

Asimismo, los gamers resaltan el papel que cumplen los videojuegos en su cotidianidad, permitiendo que desarrollen y potencien habilidades como la búsqueda y creación de estrategias, además de aspectos que les posibilitan apropiarse de distintas características para desempeñarse en diferentes roles. De acuerdo con esto, Contreras, Eguia & Solano (2013), definen los videojuegos como recursos potenciales, ya que su significado ha evolucionado con el pasar del tiempo, dejando de ser elementos únicamente para la diversión, introduciéndose en contextos como el educativo, fortaleciendo las habilidades cognitivas y sociales.

Por otro lado, Puello, Silva & Silva (2014) relatan la importancia que tienen los cambios políticos, económicos, socioculturales y tecnológicos en la emergencia de nuevas formas de interacción y de relación dentro de los sistemas familiares. Esto se puede ver reflejado en la

trascendencia que han tenido dichos cambios tecnológicos en las dinámicas de las familias que participaron en esta investigación, lo cual se evidencia en su discurso, dándole diferentes connotaciones a los videojuegos de acuerdo a su experiencia.

Partiendo de lo anterior, Estrada & Diazgranados (2007) indican que el construccionismo social menciona que la construcción de lo “real”, entendiendo esto como el significado que se le da a la realidad, se lleva a cabo por medio de la interacción con los demás, significando así que dicha realidad está en constante reconstrucción; esta se puede ver visibilizada en un relato alterno que emerge a partir de los escenarios conversacionales, el cual, deja entrever una comprensión novedosa de lo que se entiende acerca de los videojuegos, lo que permite nuevas posturas respecto a los videojuegos a partir de un discurso que válida estos desde el reconocimiento de los diferentes recursos que permiten el desarrollo integral del otro.

Por último, es necesario visibilizar la importancia que tienen los videojuegos para los gamers, puesto que son considerados vías de escape a situaciones problemáticas, lo cual refleja el valor que le han atribuido al mundo virtual en su cotidianidad.

Virtualidad y Emergencia de la Construcción Vincular

De acuerdo con Cabañes (2008) los videojuegos son considerados como un objeto cultural, un medio de interacción social y una herramienta que permite la comunicación, permitiendo el contacto frecuente entre personas, que comparten el disfrute por los mismos, lo cual se relaciona con lo relatado dentro de los escenarios conversacionales, puesto que comprenden los videojuegos como una forma de comunicación novedosa, que permite así como lo plantea el autor, la construcción de escenarios de interacción que posibilitan las relaciones con otros.

Así mismo se relata que los videojuegos al viabilizar la creación de espacios de interacción y comunicación, han posibilitado la emergencia de distintos escenarios, es decir han contribuido la creación de escenarios virtuales, que se han convertido en punto de encuentro de dos realidades, dicho de otro modo, la realidad física y la realidad virtual, lo que ha permitido tal como lo plantea (Johnson (como se citó en González, 2014) una transformación social, puesto que han dado apertura a la creación de comunidades virtuales.

Así pues, Bell (como se citó en Estrella 2011) define los mundos virtuales como lugares compartidos donde se ven inmersos la cultura humana y los elementos simbólicos que han

permitido la creación de significados que se reflejan en la manera de relacionarse y co-construir relaciones íntimas, ya que no solo se habla de socialización, sino que se plantea la construcción de relaciones de amistad, lo cual se refleja dentro de los escenarios puesto que el videojuego se convierte en una excusa para relacionarse con otros ya que se convierten en puntos de encuentro, donde a partir del gusto y el disfrute por estos se co-construyen distintas relaciones, que con el contacto frecuente pueden conformar relaciones más fuertes, y duraderas.

De igual manera Estrella (2011) plantea que los videojuegos al permitir experimentar sensaciones de bienestar y emociones que normalmente se relacionan a interacciones físicas, posibilitan la co-construcción de significados que se ven reflejados en las dinámicas virtuales, viabilizando el fortalecimiento del vínculo, permitiendo la trascendencia de dicha relación, esto se ve reflejado en los relatos de los actores puesto que narran, que los videojuegos les han permitido construir y configurar relaciones de amistad, que evidentemente en un primer momento son virtuales, pero que con el pasar del tiempo, la constante interacción y el aumento de la afinidad, se han dado la oportunidad de llevar dicha relación al mundo físico, posibilitando encuentros donde comparten distintas experiencias, lo cual nutre, mantiene y fortalece dichas relaciones.

Las relaciones que se construyen en escenarios virtuales, permiten la emergencia de comunidades, que no solo comparten el gusto y la afinidad por algo, sino que además co-construyen una manera de comunicarse, en otras palabras, lo que Echeverría (2005) denominaría dominio consensual, es decir un sistema de signos, símbolos y códigos, que se construyen dentro del contexto, a través de la interacción social y se configura dentro de las dinámicas relacionales de dicha comunidad; del mismo modo Ozu (como se citó en Proaño, 2015) plantea que la comunidad gamer posee un lenguaje que les permite relacionarse, comunicarse y establecer relaciones, lo cual se vincula con lo encontrado en los discursos de los actores ya que tal como narran la manera en que se comunican es decir las palabras utilizadas dentro del contexto permean la manera de relacionarse ya que por medio de esto, validan su discurso, avalando el desempeño, las acciones enriqueciendo la experiencia del videojugador

Es relevante recalcar que los videojuegos además de posibilitar relaciones de amistad, permiten crear y fortalecer vínculos, que adquieren un significado aun mayor puesto que, permiten vincular de manera estrecha a los sujetos, es decir, dentro de los escenarios conversacionales dos de los actores narraban que por medio de los videojuegos habían construido un lazo de fraternidad, lo que ha posibilitado la trascendencia al físico, lo cual ha posibilitado la vinculación de uno de

ellos al sistemas familiar, lo cual está estrechamente relacionado con lo planteado por Estupiñán, González & Serna (2006) ya que comprenden que la familia va más allá del lazo biológico, debido a que la comprenden como una red en la que se establecen significados y símbolos que permiten configurar y vincular a otros, sin importar si comparten o no un vínculo biológico.

Voces Convocadas: Relatos Dominantes Familiares y Realidades Gamers

De acuerdo con los relatos dominantes narrados por las voces familiares, la percepción negativa que se construye entorno a los videojuegos está mediada por la baja participación y producción de los gamers en tareas familiares, esto según Arias (2012) se convierte en un problema para el sistema familiar, ya que en la etapa del ciclo vital en que se encuentran estas familias, sus hijos deberían contar con la madurez necesaria para llevar a cabo su proyecto de vida, lo cual implica la atribución de más responsabilidades para el proceso de independización.

Es así que estas narraciones llegan al punto de que el tiempo empleado a la hora de jugar, no repercute en el desarrollo del gamer, por el contrario, lo distrae y crea otra serie de dinámicas donde los roles ejercidos por los integrantes en el sistema familiar no cumplen con las expectativas sociales. En relación a estos roles, las voces convocadas hacen referencia a que el rol de autoridad que ejercen los padres es invisibilizado y esto genera dificultades, debido a que las prácticas discursivas de la familia en el ejercicio del poder se construyen con el sentido de imponer reglas para preservar su organización (Estupiñán, González & Sena, 2006).

No obstante, emerge en los relatos la necesidad de generar acuerdos que posibiliten el consenso de las actividades individuales y colectivas de los miembros de la familia. De esta manera Hernández (2005) plantea que los roles y las reglas definen las tareas y las responsabilidades que se atribuyen dentro del sistema familiar, además de brindar significado a las relaciones construidas, lo cual permite que la familia este en una continua reconstrucción de sus acciones generando así flexibilidad en sus pautas que faciliten adaptarse a los cambios internos o externos.

En este sentido, la configuración de las dinámicas familiares se encuentra mediadas por una serie de relaciones e interacciones que son reflejadas en la comunicación entre los miembros del sistema, además de una organización y estructura que define a la familia (Arias, 2012). Es por todo esto que existe diversidad en los estilos de familia, las cuales se encuentran permeadas por el contexto sociocultural en donde se desarrollan, ante esto en los escenarios emergen otros saberes

donde se comprende los videojuegos como un mediador en la construcción y el fortalecimiento de los vínculos dentro del sistema familiar teniendo en cuenta que uno de los participantes convocó al escenario a un amigo que considera su hermano, puesto que crecieron juntos desde que eran niños.

De esta manera se entiende que la familia es más que un conjunto de personas que comparte un lazo consanguíneo, según Estupiñán, González & Serna (2006) estas personas que hacen parte del sistema construyen significados que trascienden y configuran las dinámicas narrativas, que son compartidas en la experiencia intersubjetiva de los miembros que se interrelacionan en los procesos de interacción y sentido, posibilitando la co-construcción de realidades que hacen parte de la experiencia histórica de la familia, es decir, que los lazos fraternos adquieren significado en la experiencia compartida con el otro.

Así mismo, la familia atribuye significado a las tradiciones, costumbres y rituales que se transmiten por medio del lenguaje, por lo cual muchas de estas pautas son interiorizadas por las generaciones en el proceso de socialización (Pillcorema, 2013), es así que las voces familiares dan cuenta que participar en estos rituales genera lazos que unen al sistema familiar.

En este punto cabe resaltar que en el proceso emerge la importancia que tiene el lugar donde habita la familia, a lo que ellos llaman hogar, debido a que es en ese espacio donde se sienten seguros y protegidos de elementos externos que son perjudiciales para sus integrantes, además que adquiere significado en la medida en que es donde se vive toda la experiencia familiar; teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado Pasca (2014) plantea que un hogar “es un conjunto de significados culturales, demográficos y psicológicos que las personas asocian a dicha estructura física” (p.3).

Con base a lo expresado hasta el momento los actores reconocen que los videojuegos y la virtualidad han permeado las dinámicas en sus sistemas familiares, de manera que dan cuenta que la familia se encuentra en un continuo cambio donde los elementos sociales influyen en este proceso, el cual es circular en la medida que el sistema familiar se transforma al igual que el sistema social se configura. Lo anterior responde según Hernández (2013) a la causalidad circular donde se comprende que no existe la linealidad entre los sistemas, sino que a partir de la totalidad se entiende que existen múltiples orígenes y diversos resultados.

Por otro lado, un tema que inquieta a los familiares es la adicción a los videojuegos, los cuales son entendidos a partir de la experiencia que ellos han vivido dentro de su ambiente familiar.

Para ello relatan que existen comportamientos que se involucran con esta problemática, entre de los que se destaca el no socializar con personas en el mundo físico y el estar inmerso la mayor parte del tiempo en el mundo virtual. Ante esto se puede decir que Cia (2013) da a conocer que el uso excesivo puede propiciar la adicción y el deterioro en las áreas donde se desarrolla la persona, de manera que plantea que una de las características relevante es la perdida de relaciones significativas, así como de empleo u oportunidades educativas o laborales.

Por consiguiente, los gamers en su relato reconocen que el uso excesivo de estos invisibiliza la posibilidad de establecer relaciones en el mundo físico, además de generar dificultades en la cotidianidad; sin embargo, dan relevancia al buen uso de este elemento virtual, pues brinda herramientas para potenciar habilidades que ayuden a la persona a desenvolverse en la vida diaria y es en esta medida en que se diferencia un adicto a un gamer. Dado esto los videojuegos has sido posibilitadores en contextos académicos, terapéuticos, en los cuales se fortalecen las relaciones interpersonales y ayudan a personas con limitaciones físicas o cognitivas (Gómez, Salguera & Tejeiro, 2009; Carbonell, 2014).

Para finalizar, en los escenarios conversacionales se hizo visible la importancia del reconocimiento de otros saberes, dando así la emergencia de co-construcción de relatos que propicien la reflexión en este caso haciendo referencia a los gamers y el mundo virtual. Es en este punto donde Estupiñán & González (2012) proponen estos escenarios para favorecer el proceso de transformación de la realidad, por medio de los razonamientos autorreferenciales que son reconocidos y reconstruidos en el proceso conversacional.

Conclusiones

A partir de lo propuesto desde la teoría narrativa, donde se conceptualiza y se comprende los discursos desde los relatos dominantes, las memorias y los relatos alternos, se puede plantear que los significados de las dinámicas relacionales entre los familiares y los gamers se pueden relacionar con esta postura, dado que existen discursos que configuran la forma de vivir y de interactuar con otros en la cotidianidad dentro de sus sistemas familiares. Así mismo, reconocer que las narrativas se encuentran permeadas no solamente por la dinámica interna, sino que hay elementos externos como la cultura, los valores, tradiciones, rituales y creencias que validan y transforman desde una perspectiva circular los sistemas familiares y sociales en los cuales se ven inmersos los gamers.

De los escenarios conversacionales reflexivos se visibiliza que las dinámicas relacionales dentro del sistema familiar, se ven permeadas por los imaginarios construidos a través de la experiencia, tanto del videojugador y la familia con el videojuego; los actores narran que los videojuegos han sido un elemento importante para la construcción de relaciones, puesto que la comprenden como una herramienta de socialización, como un elemento posibilitador y un agente potenciador de habilidades; por otro lado el sistema familiar lo ha comprendido como un problema, puesto que es tanto el tiempo que emplean en estos, que impiden que cumplan sus responsabilidades, evadan la participación en actividades familiares, lo cual trae como resultado disputas entre los miembros.

Cabe resaltar que dentro de este proceso investigativo las autorreferencias y heterorreferencias, juegan un papel fundamental, puesto que han posibilitado la co-construcción de comprensiones más amplias sobre las dinámicas de relación de los sistemas vinculados, que emergen a través de la experiencia y el ejercicio reflexivo. Al respecto es necesario resaltar el papel de los investigadores/interventores en el proceso investigativo, debido a que han generado espacios de reflexión donde surgen significados novedosos que apropiar los distintos actores, generando transformaciones dentro de sus discursos, lo cual puede reflejarse en la manera de relacionarse.

Por último, es necesario recalcar que a partir de los escenarios conversacionales emergieron relatos alternos que visibilizan a los videojuegos como elementos que contribuyen al desarrollo de las distintas habilidades.

Aportes, Limitaciones y Sugerencias

Aportes

Desde la disciplina para el contexto.

Este estudio brinda un aporte significativo a la psicología, puesto que posibilita una nueva mirada a las dinámicas familiares en el contexto llanero, puesto que existen elementos sociales, culturales y tecnológicos que dan cabida a la emergencia de transformaciones y permiten la configuración de relaciones novedosas dentro del sistema familiar. Todo esto está enmarcado desde el enfoque narrativo, el cual desarrolla una propuesta que no se ha explorado en este contexto. Además, la inmersión de la virtualidad y de los videojuegos en la cotidianidad de las familias llaneras, ha facilitado la co-construcción de discursos que permean sus realidades y que hasta este momento se han invisibilizado. De esta manera, la investigación brinda desde una fase exploratoria la comprensión de un fenómeno que cada vez toma más fuerza en los contextos familiares y sociales.

Para la línea de investigación.

En este sentido la línea de investigación coherente con el estudio se denomina Psicología, Sistemas Humanos y Salud Mental, puesto que da la posibilidad de ampliar la comprensión de los fenómenos humanos; por consiguiente, al involucrar un fenómeno novedoso como lo es la cultura de los videojuegos, el estudio permite dar una perspectiva compleja de las nuevas configuraciones relacionales que se dan dentro de los sistemas humanos complejos.

Limitaciones

En esta sección, se retomarán los obstáculos o limitaciones que surgieron durante el desarrollo la investigación.

En un principio, y de acuerdo con el tema elegido para esta investigación, fue complicado para los investigadores encontrar población que coincidiera con el videojuego que había sido

elegido, el cual fue World of Warcraft. Debido a esto, se plantearon diferentes opciones teniendo en cuenta el objetivo de la investigación y el acceso que tenían a ellos los gamers de Villavicencio.

Retomando lo anterior, fue posible hallar personas que jugaran el videojuego elegido (League of Legends); sin embargo, al socializar con estas, se encontró poco interés para participar en la investigación debido a puntos específicos, como por qué debía asistir un familiar a los escenarios conversacionales o por sensaciones de señalamiento y juzgamiento.

Por otro lado, se planteó en un principio que la investigación se llevara a cabo con tres gamers y sus respectivas familias, lo cual, fue truncado debido a la resistencia que manifestaron los videojugadores; esto ocasionó que se decidiera realizar la investigación con un participante menos.

Una vez elegidos los participantes, surgieron obstáculos que se relacionaron con el tiempo disponible que tenían para asistir a los encuentros, además, algunos actores se arrepintieron días antes de realizar los escenarios conversacionales, lo que provocó buscar de nuevo personas que quisieran participar en la investigación, y, por ende, reprogramar las fechas de dichos escenarios, retrasando a su vez el desarrollo del proyecto de investigación.

Sugerencias

A partir de la experiencia de los investigadores/interventores, los resultados y las conclusiones que emergieron del ejercicio investigativo, se cree necesario recomendar a futuros investigadores lo siguiente:

En primera medida es necesario visibilizar la importancia de las investigaciones dentro de la región, puesto que el poco conocimiento acerca de este ejercicio, obstaculiza dichos procesos, lo cual se ve reflejado en la poca participación a dichos escenarios; además es de relevancia tomar como tópicos centrales todo lo concerniente al sistema familiar y relacional de los sujetos, debido a los cambios en las formas de comunicación y significación.

Por otro lado, se cree necesario entrever mediante investigaciones científicas como los videojuegos, las nuevas tecnologías y las comunidades virtuales han permeado las configuraciones relacionales de los sujetos.

Además, es necesario ahondar sobre el fenómeno de investigación puesto que, al ser un estudio exploratorio, se brinda un bosquejo general sobre los significados co-construidos a partir de la experiencia del videojugador y el sistema familiar con el videojuego.

Referencias

- Agudelo, M., y Estrada, P. (2012). Constructivismo y construccionismo social: Algunos puntos comunes y algunas divergencias de estas corrientes teóricas. *Propectiva*, 17, 353-378. Recuperado de:
<http://sociedadyeconomia.univalle.edu.co/index.php/prospectiva/article/download/1986/1911>
- Álvarez, G., y Jurgenson, J. (2004). *Como hacer Investigación Cualitativa*. Paidós Ecuador.
- Amairani, G., López, A., y Taylor, J. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 21 (1), 12-16. Recuperado de: <https://tabasco.gob.mx/sites/default/files/users/ssaludtabasco/12.pdf>
- Appel, A., y Guerra, L. (2009). Habilidades y Competencias Sociales en Juegos en Línea. Recuperado de:
https://www.inf.utfsm.cl/~guerra/publicaciones/Habilidades_y_Competencias_Sociales_en_Juegos_en_Linea3.pdf
- Aracena, T. (2015). Implicaciones del marco teórico de lo imaginario en la psicología social. *Saude Soc.* 24(1), 189-203.
- Arango, G., Bringué, X., y Sádaba, C. (2010). La generación interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos. *Anagramas* 9(17), 45-56. Recuperado de: <http://revistas.udem.edu.co/index.php/anagramas/article/view/464/417>
- Arias, W. (2012). Algunas consideraciones sobre la familia y la crianza desde el enfoque sistémico. *Rev. psicol. Arequipa*, 2(2), 32-46.
- Aya, S. (2012). Una propuesta de tipo investigativo - interventivo para construir resiliencia. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 8(2), 391-406. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/pdf/679/67925837013.pdf>
- Bados, A. (2008). La intervención psicológica: características y modelos. Recuperado de:
<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/4963/1/IPCS%20caracter%C3%ADsticas%20y%20modelos.pdf>
- Balardini, S. (2000). Jóvenes e Identidad en el Ciberespacio. *Revista Nómadas*, 13, 100-110. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1051/105115264009.pdf>

- Baquero, R., Bernat, T. y Galbany, F. (2006). Influencia de los videojuegos en el desarrollo de la personalidad y el comportamiento de la juventud. *Rev Chil Pediatr.* 79(1), 80-85.
Recuperado de: <http://www.scielo.cl/pdf/rcp/v79s1/art12.pdf>
- Bautista, N. (2011). *Proceso de la investigación cualitativa: Epistemología, metodología y aplicaciones*. Bogotá: Manual Moderno. ISBN: 978-958-9446-40-9.
- Belli, S., y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Atheneas Digital*, (14), 159-179.
Recuperado de: <http://atheneadigital.net/article/view/n14-belli-lopez/570-pdf-es>
- Bengoechea, J. (2009). Videogames and education: a first empirical research in the basque country. *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning*.
Recuperado de: <http://connection.ebscohost.com/c/articles/48947154/videogames-education-first-empirical-research-basque-country>
- Bernat, A. (2006). Los Videojuegos, acceso directo a las nuevas tecnologías. *Revista de comunicación y pedagogía*, 216, 1-13.
- Bertalanffy, L. (1989). *Teoría General de los Sistemas (7ma. Ed.)*. México: Fondo de Cultura Económica. ISBN: 968-16-0627-2
- Beranuy, M., Carbonell, X., Graner, C., Oberst, U., y Talar, A. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25, 201-220. Recuperado de:
<http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/viewFile/144643/196463&a=bi&pagenumber=1&w=100>
- Cabañes, E. (2008). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Revista de estudios de juventud*, 12(98), 61-76.
- Caro, A. (2002). Paradigma de la Complejidad como Salida de la Crisis de la Posmodernidad. *Revista Discurso* 16. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=977277>
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *ADICCIONES*, 26(2), 91-95.
Recuperado de: http://recerca.blanquerna.edu/conductes-desadaptatives/wp-content/uploads/2014/10/091-095-Carbonell_EDIT-1.pdf
- Carbonell, X., Chamarro, A. & Puerta, D. (2013). Influencia de la pasión y la impulsividad en el tiempo, el estilo y el género del videojugador. *Avances en psicología latinoamericana*. 31(3). Recuperado de: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/145032/URL->

- Tesi%20doctoral%20D.%20X.%20Puerta_5_6.pdf;jsessionid=67663FFAF9F25B9B1B307FDF64BA3586?s
- Castrejón, E. (7 de noviembre de 2012). Webadictos. [Blog]. Recuperado de:
<https://webadictos.com/2012/11/07/el-glosario-del-gamer/>
- Ceballos, C., & Mejía, C. (2011). Construcción de Identidad en los Juegos en Línea. *Universidad San Buenaventura Cali*. Recuperado de:
http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/601/1/Construcci%C3%B3n_Identidad_L%C3%ADnea_Ceballos_2012.pdf
- Cia, A. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Rev Neuropsiquiatr.*, 76(4), 210-217. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=372036946004>
- Contreras, R., Eguía, J., y Solano, L. (2013). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3c tic*, 1-14. Recuperado de:
<https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- Corporación Colombia Digital (2013). *Comunidades Digitales: Gamers y Geeks*. Bogotá, Colombia: Sociedad. ISBN: 978-958-57829-4-5
- Del Rio, A. (2012). *La perspectiva sistémica: diferentes modelos y formas de intervención. Variantes de la cura y formas de tratamiento en psicología*. UCES. Buenos aires.
- Echeverría, R. (2005). Sobre el lenguaje humano. En Echeverría, R. *Ontología del lenguaje*. (62-79). Chile. Comunicaciones Noreste Ltda.
- Epston, D., y White, M. (1993). *Medios narrativos para fines terapéuticos*. Barcelona: Paidós. Recuperado de: <https://mmhaler.files.wordpress.com/2010/06/medios-narrativos-para-fines-terapeuticos2.pdf>
- Ernest, P. (1994). Variedades de constructivismo: sus metáforas, epistemologías e implicaciones pedagógicas. *Hiroshima journal of mathematics education*. 3, 1-14. Recuperado de:
http://webdelprofesor.ula.ve/nucleotachira/oscar/materias/epistemologia/lecturas/unidad3/equipo3_Ernest1994_Constructivismo.pdf
- Estrada, A., y Diazgranados, S. (2007). *Construccionismo social aportes para el debate y la práctica*. Recuperado de:

- http://www.taosinstitute.net/Websites/taos/images/PublicationsFreeBooks/Gergen_construccionismo_social.pdf
- Estrella, C. (2011). *Antropología de los mundos virtuales: avatares, comunidades y piratas digitales*. (Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana). Recuperado de: <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/40999.pdf>
- Estupiñán, J., González, O., y Serna, A. (2006). *Dossier Proyecto de Investigación: Historias y Narrativas Familiares en diversos contextos*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Estupiñán, J., y González, O. (2012). *Narrativa Conversacional, Relatos de Vida y Tramas Humanas: Hacia la Comprensión de la Emergencia del Self en interacción en Contextos Ecológicos*. Bogotá: Universidad Santo Tomás.
- Estupiñán, J., y González, O. (2015). *Narrativa Conversacional, Relatos de Vida y Tramas Humanos*. Bogotá: Universidad Santo Tomas.
- Fernández, D., y Concepción, D. (2009). Síntesis y avance del proyecto videojuegos, psicología y educación. *I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Recuperado de: <http://www.aacademica.org/000-020/25>
- Ferrari, L. (2012). El construccionismo social y su apuesta: la psicología social histórica. Recuperado de: <http://www.bibliopsi.org/docs/materias/obligatorias/CFG/social/robertazzi/Ferrari%20%20El%20construccionismo%20social%20y%20su%20apuesta%20la%20psicologia%20social%20historica.pdf>
- Galindo, D., y Riascos, N. (2016). *Videojuegos: Dispositivos Narrativos en la intersubjetividad de la Intervención psicoterapéutica con jóvenes, sus familias y el sistema educativo*. (Tesis de maestria). Universidad Santo Tomas. Bogotá.
- Garibay, R (2013). *Enfoque sistémico: una introducción a la psicoterapia familiar (2da. ed.)*. México, D.F., MX: Editorial El Manual Moderno. Recuperado de: <http://site.ebrary.com.bdatos.usantotomas.edu.co:2048/lib/bibliotecaustasp/detail.action?docID=10844901&p00=enfoque+sistemico>
- Gómez, J., Pelegrina, M., y Salguero, R. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 1(7), 235-250. Recuperado de:

- http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf
- González, A. (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *Zer*. 15(28), 117-132. Recuperado de: <http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer28-07-gonzalez.pdf>
- González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social* [Tesis doctoral]. Universidad de Deusto. Barcelona.
- Gutiérrez, M., y Quintero, R. (2011). Los videojuegos como una alternativa para el estudio y desarrollo de la orientación espacial. Recuperado de: http://funes.uniandes.edu.co/1825/1/396_Macias2011Losvideojuegos_SEIEM13.pdf
- Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames. *Education y Health*. 3(20), 47-51. Recuperado de: <http://sheu.org.uk/sites/sheu.org.uk/files/imagepicker/1/eh203mg.pdf>
- Hernández, A. (2005). La familia como unidad de supervivencia, de sentido y de cambio en las intervenciones psicosociales: intenciones y realidades. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 3(1), 57-71. Recuperado de: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2005000100003&lng=en&tlng=es
- Hernández, A., y Bravo, F. (2008). *Vínculos, individuación y ecología humana: hitos para una psicología clínica compleja*. Bogotá: USTA.
- Hernández, A. (2010). *Vínculos, individuación y ecología humano hacia una psicología clínica compleja*. Bogotá: USTA.
- Hernández, A. (2013) *Familia, Ciclo Vital y Psicoterapia Sistémica breve*. Bogotá: El Búho.
- Hernández, A., y Bravo, F. (2015). Vínculos, redes y ecología. *Hallazgos*, 1(1). Recuperado de: <http://revistas.usta.edu.co/index.php/hallazgos/article/view/1575>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación (5ta edición)*. México: McGraw Hill. Recuperado de: https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Herrero, A. (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *Zer*, 15(28), 117-132.
- Jackson, D., Beavin, J., y Watzlawick, P. (1985). *Teoría de la comunicación humana*.

- Kolwankar, S. (2012). Evolutionary Artificial Intelligence for MOBA / Action-RTS Games using Genetic Algorithms. *International Journal of Computer Applications* (10), 29-31. Recuperado de: <http://research.ijcaonline.org/icrtitcs2012/number10/icrtitcs1465.pdf>
- López, O. (1997). El Paradigma de la Complejidad en Edgar Morín Rev. *Depto. de Ciencias*. Recuperado de: <http://www.bdigital.unal.edu.co/11086/1/01235591.1998.pdf>
- Loton, D. (2007). Problem Video Game Playing, Self Esteem and Social Skills: An Online Study. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Dan_Loton/publication/37376799_Problem_video_game_playing_self_esteem_and_social_skills_an_online_study/links/56e8d84b08ae166360e534b5/Problem-video-game-playing-self-esteem-and-social-skills-an-online-study.pdf
- Mandrile, N. (2016). *Videogiochi single-switch educativi e inclusivi*. (tesis de grado). Politecnico di Torino, Italia. Recuperado de: <https://elite.polito.it/files/thesis/fulltext/mandrile-tesi.pdf>
- Maturana, H., y Varela, F. (2003). *El Árbol del Conocimiento: las Bases Biológicas del Entendimiento Humano*. Argentina: Lumen. Recuperado de: https://pildorasocial.files.wordpress.com/2013/10/autores_humberto-maturana-francisco-varela-el-arbol-del-conocimiento.pdf
- Marcano, B. (2006). Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, (7)2, 128-140. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201017296008.pdf>
- Martínez, A. (1999). Constructivismo radical, marco teórico de investigación y enseñanza de las ciencias. *Enseñanza de las ciencias*, 17 (3), 493-502. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/download/21609/21443>
- Martínez, P., Betancourt, D., y González, A. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales* 4 (2), 167-180. Recuperado de: <http://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/RCCS/article/view/862/1029>
- McBride, J. (2016). Gambling and video game playing among youth. *Journal Of Gambling Issues*, 34, 156-178. Recuperado de: <http://dx.doi.org.bdatos.usantotomas.edu.co:2048/10.4309/jgi.2016.34.9>

- Ministerio de Protección Social. (2006). Ley Número 1090 de 2006. Código Deontológico y Bioético. Título VII. Recuperado de: www.sociedadescientificas.com/userfiles/file/LEYES/1090%2006.pdf
- Moral, M., y Fernández, L. (2012). Comunidades Virtuales de Videojugadores: Comportamiento Emocional y Social en Poupée girl. *Revista de Educación a Distancia*, 33, 1-19. Recuperado de: https://www.um.es/ead/red/33/esther_carlota.pdf
- Morín, E. (2007). *Introducción al Pensamiento Complejo*. Barcelona, España: Gedisa.
- Nascimento, V., y Chaimowicz, L. (2017). MOBA: a New Arena for Game AI. Recuperado de: <https://arxiv.org/pdf/1705.10443.pdf>
- Oroval, R. (2015). *Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes* (trabajo de grado). Universitat Jaume I, Castellón, España. Recuperado de: http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/134371/TFG_Oroval%20Escandell_Ricardo.pdf?sequence=1
- Pasca, L. (2014). *La concepción de la vivienda y sus objetos*. (Título para master). Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de: https://www.ucm.es/data/cont/docs/506-2015-04-16-Pasca_TFM_UCM-seguridad.pdf
- Pedrerós, R., y Arcos, F. (2004). El constructivismo radical como alternativa para fundamentar prácticas con sentido en la enseñanza de las ciencias. *Itinerantes*. Recuperado de: http://www.dinosegurarobayo.com/uploads/4/6/0/3/46032427/el_constructivismo_radical_como_alternativa_para_fundamentar_practicas_con_sentido_en_la_ensenanza_de_las_ciencias.pdf
- Pérez, A. (2012). Sobre el Constructivismo: Construcción social de lo real y práctica investigativa. *Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales*, 2 (2), 5-21. Recuperado en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.5652/pr.5652.pdf
- Perry, Y. (23, mayo, 2013). Existen 1200 millones de videojugadores en el mundo, revela estudio [entrada de blog]. Recuperado de: <http://ecetia.com/2013/05/existen-1200-millones-de-videojugadores-en-el-mundo>

- Pillcorema, B. (2013). *Tipos de familia estructural y la relación con sus límites*. (Monografía para el título de Licenciada en Psicología Educativa en la especialización de Orientación Profesional). Universidad de Cuenca.
- Primo, S. (2014). Memoria Sistemas Informáticos Videojuego 3D para el estudio de procesos cognitivos. Recuperado de:
<http://eprints.ucm.es/31302/1/Memoria%20Sistemas%20Inform%C3%A1ticos.pdf>
- Proaño, J. (2015). *Prácticas Sociales de los miembros de los Grupos Quinceños de Gamers WOW y LOL al Interior de sus Comunidades en el periodo 2012-2013* (tesis pregrado). UDLA, Perú. Recuperado de: <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/4415/1/UDLA-EC-TPE-2015-09.pdf>
- Procarum, M. (2012). *The effect of video games on aggressive behavior in undergraduate students* (tesis de maestría). University of Texas, EE.UU. Recuperado de: https://uta-ir.tdl.org/uta-ir/bitstream/handle/10106/11536/Procarum_uta_2502M_11974.pdf?s
- Puello, M., Silva, M., y Silva, A. (2014). Límites, reglas, comunicación en familia monoparental con hijos adolescentes. *Divers.: Perspect. Psicol.*, 10(2), 225-246. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.co/pdf/dpp/v10n2/v10n2a04.pdf>
- Revuelta, F. (2004). El poder educativo de los juegos online y de los videojuegos, un nuevo reto para la psicopedagogía en la sociedad de la información. *Theoria*, 13, 97-102.
- Riot Games. (2016). *Game Info*. Recuperado de: <https://euw.leagueoflegends.com/en/game-info/>
- Rizo, M. (2011). Reseña de la teoría de la comunicación humana de Paul Watzlawick. *Razón y palabra*, 16(75). Recuperado de: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N75/monotematico_75/29_Rizo_M75.pdf
- Rodríguez, E., Megías, I., Calvo, A., Sánchez, E., y Navarro, J. (2002). Espacio, significación y conflictos y videojuegos. Recuperado de:
adolescenciayjuventud.org/generico/descargar_doc.php?Id=73877&Id2=1
- Rodríguez, H., y Sandoval, M. (2011). Consumo de videojuegos y juegos para computador: Influencias sobre la atención, memoria, Rendimiento académico y problemas de conducta. *Suma psicológica*, (18)2, 99-110. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134222985008>

- Ruiz, M. (2015). *Videojuegos y sociedad: aportes para la construcción sociológica de la figuración social del juego*. (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.
- Sandoval, J. (2010). Construccinismo, conocimiento y realidad: una lectura crítica desde la Psicología Social. *Revista Mad*, 23, 31-37. Recuperado de:
<http://www.revistamad.uchile.cl/index.php/RMAD/article/download/13633/13902>
- Sarmiento, A. (2012). *Videojuegos en línea, construcción de realidades educativas y self* (tesis pregrado). Universidad Nacional, Colombia. Recuperado de:
http://www.humanas.unal.edu.co/red/files/6913/3780/6723/Videojuegos_en_linea_Realidades_educativas_y_Self_Def_28022012.pdf
- Vallejos, M., y Capa, W. (2010). Video juegos: adicción y factores predictores. *Avances en psicología latinoamericana* 18 (1), 103-110. Recuperado de:
<http://www.unife.edu.pe/pub/revpsicologia/miguelvallejos.pdf>
- Valles, M. (1999). *Técnicas cualitativas de investigación social: reflexión metodológica y práctica profesional*. España: Síntesis
- Vásquez, D., Rosales, N., Álvarez, K., y Martínez, E. (2015). Efectos positivos y negativos de los videojuegos en los estudiantes de la UPNFM. Recuperado de:
<https://metodologiadeinvestigacioncuantitativa.files.wordpress.com/2015/05/efectos-positivos-y-negativos-de-los-videojuegos.pdf>
- Von Foerster, H. (2006). *Las semillas de la cibernética*. España. Gedisa.
- Wolf, M., y Perron, P. (2005). Introducción a la Teoría de los Videojuegos. *Formats: Revista de Comunicación Audiovisual*. Recuperado de
<http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/viewFile/257329/344420>

Figuras

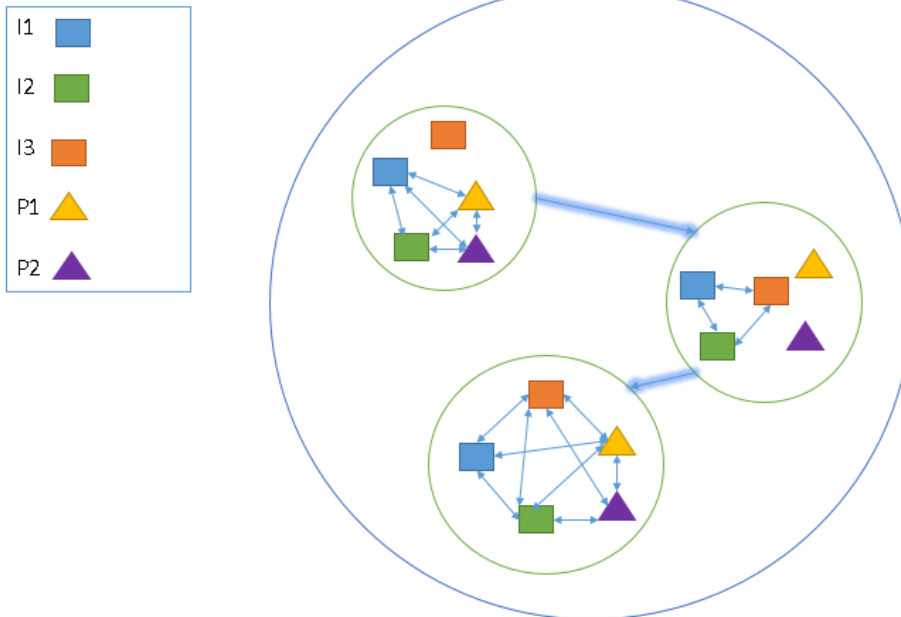
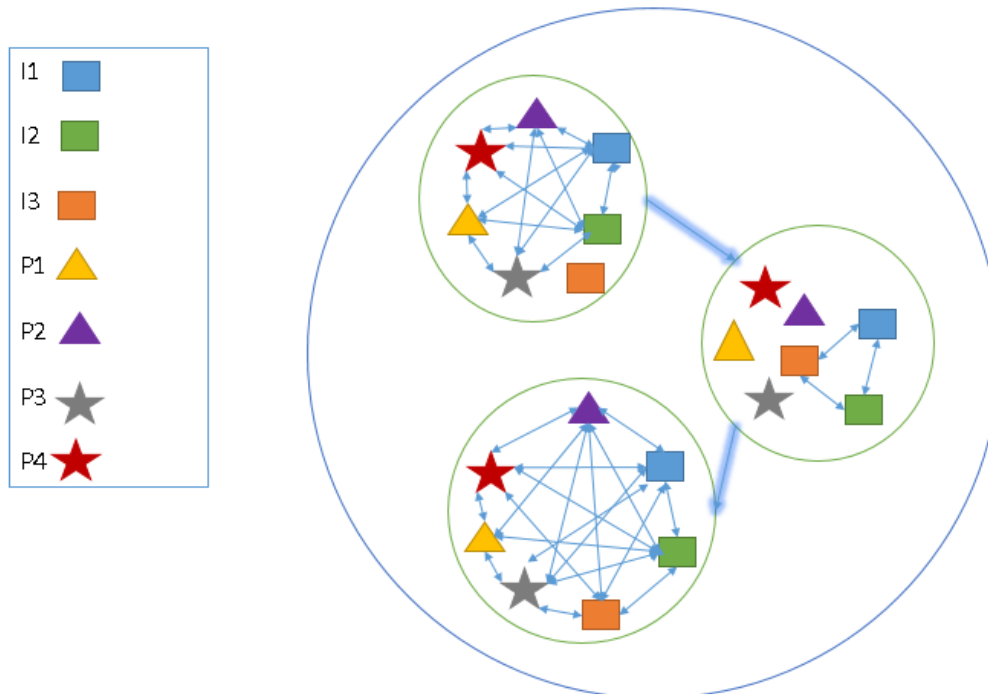
Escenario conversacional reflexivo #1**Escenario conversacional reflexivo #2**

Figura 6: Escenarios conversacionales

Tablas

Tabla 1: Palabras usadas por lo gamers

Tabla 1. Castrejón (2012) las Palabras más usadas por los gamers	
Palabra	Significado
AFK	Away from Keyboard ” que en español se traduce como: “Lejos del teclado”. Término usado en los videojuegos online para referirse a un jugador que está ausente.
Banned	La palabra banned proviene del verbo ban que significa prohibir, suprimir. Se suele usar en los videojuegos online para prohibir a un usuario entrar a una partida. Generalmente el banned es por un largo periodo de tiempo, a veces permanente, y es ganado por un jugador debido a una mala conducta o juego deshonesto, como usar cheats.
Bot	Esta palabra proviene de Robot, y se utiliza en los juegos online para referirse a usuarios que no son humanos.
Camper	– El término proviene del verbo en inglés “to camp” que significa acampar. Y se utiliza en el mundo del gamer para referirse a aquellos jugadores que permanecen quietos en algún lugar, como puede ser la base, o algún lugar estratégico del mapa de donde pueden atacar sin ser vistos. Generalmente es una

	práctica que molesta a los demás jugadores.
Cheater	Se le conoce así a la persona que suele usar trampas, o “hack”, como también se le suele llamar, y proviene de la palabra “cheat” que significa: trampa, engaño. Algunos cheats comunes son el auto aim (autoapuntar) y el wallhack (ver a través de las paredes).
Fail	Este término se utiliza para referirse a un fallo, es decir, una acción que nos salió mal o no como que pensábamos. También suele usarse para algo que causa mucha risa porque salió terriblemente mal, o una acción vergonzosa.
FFA	Significa “ Free For All ” Es un modo de juego en una partida multijugador en la que todos son libres de matar a todos. Es decir, un “todos contra todos”.

Tabla 2: Tipos de videojuegos

Tabla 2 “Tipos de videojuegos según Estallo y Martin et al. (como se citó en Rodríguez, Megías, Calvo, Sánchez & Navarro, 2002)”	
Martin y colaboradores	Juan Alberto Estallo
Arcade: son los juegos de ordenador más tradicionales. En estos, el personaje debe superar una serie de obstáculos que van aumentando su dificultad gradualmente para llegar a su objetivo. Sin embargo, en esta categoría también se tienen en cuenta	Arcade: juegos que requieren un ritmo rápido de respuesta, exigiendo de esta manera reacciones inmediatas y una atención focalizada.

algunos juegos de coches, lucha y de construcción (Ej: Mortal Kombat, Double Dragon, Arkanoid)	
Aventura: “Parten de la idea de conseguir un objetivo determinado en un ambiente de aventura y peligro en el que el jugador deberá superar dificultades, resolver problemas o enigmas, o derrotar a sus enemigos” (Rodríguez, 2002, p.19)	Simulación: como su nombre lo indica, son videojuegos que permiten al jugador simular actividades que en la vida real son de difícil acceso. Están caracterizados por la utilización de estrategias complejas y la necesidad de enfrentarse a situaciones donde se requieren conocimientos específicos sobre simulación. Dentro de los juegos de simulación, Estallo menciona dos tipos: • Simuladores instrumentales: se originaron en los simuladores de vuelos usados para el entrenamiento en pilotaje aéreo. • Simuladores situacionales: en este tipo de simulador, el jugador asume un papel específico de acuerdo al tipo de simulación (simuladores de golf, ajedrez, granjas donde se desempeña un rol de entrenador o de creador de estrategias)
Estrategia: Estos videojuegos parten de una idea situación compleja, donde el jugador junto con los recursos que le proporciona el juego debe cumplir el objetivo que se le asigna.	Estratégicos: son considerados como videojuegos donde se le otorga un papel específico al jugador para llegar al objetivo final. Generalmente, están basados en la ficción y ambientados en el mundo de la literatura o del cine.

	Estallo, propone tres tipos de juegos estratégicos: • Aventuras gráficas: en estos, la acción se desarrolla a través de las órdenes que da el jugador, ayudándose de los objetos que le brinda el escenario para avanzar gradualmente. • Juegos de rol: donde el jugador puede controlar a más de un protagonista, definiendo las características del mismo. • Juegos de estrategia militar/<i>war-games</i>: videojuegos similares a los juegos de mesa de tipo militar.
Juegos de rol: Según el autor, son la simulación de juegos de mesa que tienen el mismo nombre, donde el ordenador es considerado el director del juego.	Reproducciones de juegos de mesa: Juegos de mesa llevados al hardware electrónico, encargado de reproducir videojuegos.
Simuladores: Reproducciones sofisticadas de actividades completas como los simuladores de conducción, la realización de algún otro deporte, etc.	
Educativos: Juegos enfocados en la educación, más que en el entretenimiento.	
Juegos de mesa: Reproducciones de la mayoría de juegos de mesa tradicionales (parqués, damas, etc.)	

Tabla 4: Antecedentes investigativos.

Tabla 4 Antecedentes investigativos				
Investigaciones sobre los videojuegos y los proceso cognitivos y psicológicos				
Nombre	Fecha	Autores	Objetivo	Conclusiones
Habilidades y competencias sociales en juegos en línea	2009	Appel, A; Guerra, L.	1) Conocer las competencias y habilidades que el jugador desarrolla en el juego. 2) Conocer si el jugador aplica estas competencias y habilidades en el mundo real.	Lo que más han desarrollado es la comunicación, y el diálogo con personas con las que no están acostumbrados a tratar día a día. Esto ha hecho que desarrollen ciertas habilidades de comunicación que pueden ser usadas en el “mundo real”. Los servidores de World of Warcraft están en su mayoría en inglés (existen excepciones en Europa y Asia, pero el juego que se vende para el resto de los continentes se conecta a servidores estadounidenses), por lo tanto, los hispano-parlantes están obligados a desarrollar su inglés para poder avanzar en el juego, dada la gran cantidad de opciones y datos que se manejan, y solo para poder usar el personaje.
Videogiochi single-switch educativi e inclusivi	2016	Mandrile, N.	Diseñar, analizar y probar videojuegos de conmutación única, para Pc, dirigidas a niños con	-Las demandas cognitivas del juego que causaron las mayores dificultades, fueron la capacidad de prever los movimientos, imaginar los diversos movimientos y las consecuencias que implican estos movimientos

			discapacidades motoras severas.	-El estilo de interacción varía mucho dependiendo del personaje de los niños y en función de lo que saben.
Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje	2006	Marcano, B.	Destacar la capacidad que tienen los videojuegos para potenciar el aprendizaje debido a su capacidad inmersita.	-El videojuego por medio del sonido y graficas estimula a nivel sensoperceptivo, cognitivo, afectivo y sociocultural al videojugador; y cuando confluyen estos elementos es que se pueden dar múltiples aprendizajes, que posibilita el éxito en los entornos virtuales. -La principal atracción del software de entretenimiento están relacionados con aspectos emocionales que se dan a partir de la estimulación sensorial. -Las instituciones educativas en virtud a que el videojuego favorece en el proceso de aprendizaje, es importante que tengan en cuenta sus prácticas lúdicas.
Síntesis y avance del proyecto videojuegos, psicología y educación	2009	Fernández, D & Concepción, D.	Construir herramientas que permitan estudiar las interacciones de los sujetos, sus estrategias, la capacidad para la resolución de problemas en grupos mediados por la virtualidad.	-Posibilita el desarrollo de la capacidades cognitivas y emocionales. -Permite la ejercitación y exploración del mundo virtual adentrándose en una lógica de la virtualidad. -Hay nuevos retos para la educación e iniciar espacios en los que se piense la interdisciplinariedad. -Este juego lúdico es un apoyo importante en la construcción del conocimiento.

Consumo de videojuegos y juegos para computador: Influencias sobre la atención, memoria, Rendimiento académico y problemas de conducta	2011	Rodríguez, H & Sandoval, M.	Identificar la relación existente entre el consumo de videojuegos y juegos por ordenador, con la memoria, la atención, el rendimiento académico y problemas de conducta en niños escolarizados de Bogotá.	-Los videojuegos son menos perjudiciales de lo que se cree, sin embargo, esto no significa que no existan implicaciones que afecten al jugador. - El nivel de consumo habitual de los niños que se exponen a videojuegos no se relaciona con la conducta desadaptativa (comportamientos agresivos). -No se encontraron resultados significativos que evidencien que el consumo de videojuegos (mayor o menor) están relacionados con el bajo rendimiento académico.
Los videojuegos como una alternativa para el estudio y desarrollo de la orientación espacial	2011	Gutiérrez, M & Quintero, R.	Explorar el uso de ambientes virtuales de videojuegos comerciales, para el estudio y desarrollo de la orientación espacial.	-Algunos videojuegos son escenarios apropiados cuando se asocian a actividades que dirigen la atención de los niños hacia las propiedades y relaciones espaciales para el desarrollo de la orientación espacial. -Las descripciones de trayectos los niños emplearon representaciones (personas) y puntos de referencia del paisaje (natural y artificial).
Videojuegos en línea, construcción de realidades educativas y self	2012	Sarmiento, A.	Identificar procesos de manifestación de self y realidades educativas que emergen de las	-Los espacios sociales y culturales de interacción provistos por los videojuegos en línea no están aislados de la vida cotidiana.

			interacciones en el espacio social y cultural del videojuego en línea.	-No se encontraron de manera explícita las manifestaciones del self desde las lógicas argumentativas; por el contrario, se pudo observar que en el videojuego se configuran realidades complejas de comprender. -Desde el campo psicológico se comprende que existen espacios donde se construyen cotidianidades, donde se internalizan elementos culturales y sociales que configuran el self. -Desde el campo educativo se permite ver como otros recursos pedagógicos participan en la dinámica de enseñanza-aprendizaje.
Memoria Sistemas Informáticos Videojuego 3D para el estudio de procesos cognitivos	2014	Primo, S.	Realizar estudios a pacientes sobre su cognición, sumergidos en videojuegos, y así ver su influencia de esta inmersión en la cognición de estos pacientes.	-La creación de este videojuego intenta abarcar la mayoría de los tipos de cognición. -Las pruebas del videojuego se iniciarán en el 2015 a cargo de Asma B.K. y posteriormente obtener una conclusión con respecto a la influencia de los videojuegos en la cognición.
The educational benefits of videogames	2002	Griffiths, M.	Identificar los beneficios del uso de videojuegos en	-Las investigaciones realizadas se enfocan en resaltar los efectos negativos de los videojuegos, sin embargo, es

			las distintas áreas del ser humano.	necesario decir que los videojuegos, en algunos casos potencializan habilidades específicas. -Es necesario decir que el uso de los videojuegos seria apoyados por los padres, si estos reconocieran los beneficios que usarlos trae.
Los videojuegos y los dilemas humanos				
Problem Video Game Playing, Self Esteem and Social Skills: An Online Study	2007	Loton, D.	Este estudio tuvo como objetivo investigar la relación entre la problemática de los videojuegos, habilidades sociales y autoestima en una muestra de adultos	La magnitud de las relaciones y predicciones encontradas fue mínima; sugiriendo que otros factores, aparte de las habilidades sociales y la autoestima son responsables. Arrojando dudas sobre la idea de que los jugadores con dificultades sociales recurren a mundos de juego (online) para sobrellevar o escapar de sus problemas.
The effect of video games on aggressive behavior in undergraduate students	2012	Procarym, M.	Examinar el efecto del videojuego en el comportamiento agresivo en estudiantes de pregrado en la Universidad de Texas	-Los videojuegos no conducen a un aumento de los rasgos de personalidad agresivos. -El contenido del videojuego no influye en la probabilidad de que el individuo cometa un acto agresivo.

Gambling and Video Game Playing Among Youth	2016	McBride, J.	Examinar puntos en común entre el comportamiento de los juegos de azar y el problema de los juegos de apuestas entre los videos jugadores de juego y entre el juego de video y el juego adicto entre jugadores.	-Las personas que juegan videojuegos, tienen mayor probabilidad de involucrarse con juegos de azar; además de bajo rendimiento académico, mal humor, pérdida de interés en actividades previamente disfrutadas, y conflicto interpersonal. - La comunidad educativa debe implementar estrategias que se enfoquen en dar a conocer los efectos tanto negativos como positivos del uso de los videojuegos, para prevenir y concientizar sobre este fenómeno.
Video juegos: adicción y factores predictores	2010	Vallejos, M. Capa, W.	Evaluar el modo cómo están relacionados la funcionalidad familiar y los estilos interactivos (toma de decisiones y tendencia al riesgo) con la adicción a los video juegos en los adolescentes, así como las consecuencias que genera	Los jóvenes hacen más frecuente el uso de los videojuegos en lugares ajenos a sus casas, lo cual significa que dicho sitio se ha convertido en un lugar de riesgo para mantener estos comportamientos. El uso constante de los videojuegos está relacionado con las dinámicas familiares, ya que, a menos comunicación e interacción entre los miembros del sistema familiar, mayor es el tiempo que dedican los jóvenes a jugar videojuegos.

			la adicción a los juegos en la asertividad, agresividad y rendimiento académico.	
Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes	2013	Martínez, P. Betancourt, D. González, A.	Determinar las diferencias en sintomatología depresiva, violencia intrafamiliar y agresión en 801 adolescentes y jóvenes con diferentes niveles de exposición a videojuegos con y sin contenidos violentos.	El uso de los videojuegos por parte de los hombres es significativamente mayor que por las mujeres; ellas jugando alrededor de 1 hora a la semana, y ellos entre 2 y 10 horas. Los videojuegos son vistos como herramientas de diversión, distracción y maneras de adoptar otras identidades. El uso de videojuegos con alto grado de contenido violento está relacionado con el incremento de pensamientos, sentimientos y conductas agresivas. Los jóvenes que tienen una mayor exposición a los videojuegos, presentan una sintomatología significativa de depresión, agresividad y violencia intrafamiliar.
Efectos positivos y negativos de los videojuegos en los	2015	Vásquez, D. Rosales, N. Álvarez, K. Martínez, E.	Esta investigación tiene como objetivo general conocer los efectos	La mayor parte de los estudiantes de la UPNFM tienen conocimiento desde los 5 años en adelante sobre los videojuegos.

estudiantes de la UPNFM.			positivos y negativos de los videojuegos.	Solo un bajo porcentaje (25%) de los estudiantes disfrutaban el uso de los videojuegos. Los estudiantes consideran que algunos videojuegos son de poca utilidad para las habilidades motoras.
Influencia del uso de los video juegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes	2015	Oroval, R.	Analizar el nivel de influencia de los videojuegos en la conducta antisocial y la agresividad de adolescentes de un centro educativo.	El uso responsable de los videojuegos puede traducirse en la mejora de los reflejos, rapidez del pensamiento y las técnicas para mediar la violencia. Los estudiantes que juegan con más frecuencia, han puntuado más arriba de la media en un test que mide las conductas antisociales. El tiempo que invierten los adolescentes en los videojuegos, permean las pautas de su cotidianidad, provocando que dediquen menos tiempo a sus estudios; además de aislarlos de su entorno. A pesar de que los estudiantes que juegan con más frecuencias muestran un índice más alto en cuanto a las conductas antisociales, se concluye que los videojuegos no influyen en la aparición de este tipo de conductas; sino que, predisponen a las personas a problemas como la ira y la agresividad.

Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica	2015	López, A. Amairani, G. Taylor, J.	Determinar el uso, abuso y consecuencias que causan los videojuegos en los niños de 6 a 12 años de la escuela primaria Benito Juárez.	Los estudiantes de primer a tercer año prefieren pasar el tiempo jugando videojuegos que realizando otras actividades (salir a jugar, hacer deporte, etc.) Los niños no deben pasar más de 4 horas jugando a la semana, ya que pueden provocar efectos negativos en ellos.
Los videojuegos como posibilitadores				
Influencia de los videojuegos en el desarrollo de la personalidad y el comportamiento de la juventud	2006	Baquero, R; Bernat, T & Galbany, F.	-Demostrar los beneficios que tiene la asistencia del ordenador sobre la enseñanza a través de juegos y diversiones matemáticas. -Crear un mecanismo de evaluación del uso de diferentes tecnologías para la programación de aplicaciones en Internet para crear una aportación al proceso de aprendizaje	- los videojuegos son vistos como elementos de utilidad social, mostrando casos en los que hay que tomar decisiones éticas y sociales, en los que se debe adquirir conocimientos académicos. -Mediante el uso de los videojuegos, podemos obtener nuevos enfoques a un problema, y un nuevo modo de llegar a la solución.

			de matemáticas por ordenador. -Usar los IIDM como un soporte de enseñanza fuera y dentro de clase.	
Influencia de la pasión y la impulsividad en el tiempo, el estilo y el género del videojugador	2013	Carbonell, X; Chamarro, A & Puerta, D.	-Identificar los hábitos de uso de los videojugadores -Analizar el rol de la pasión y la impulsividad en el estilo de uso de los videojuegos y el tiempo de juego -Analizar el rol de la pasión y la impulsividad funcional y disfuncional en la elección del tipo de juego	-Los hábitos de uso de los videojugadores muestran que los hombres juegan más a videojuegos de deporte, acción y MMORPG; Las mujeres en su mayoría presentan un estilo casual en el uso de los videojuegos, que parece estar relacionado con el propósito de jugar con finalidad de entretenimiento y pasar el tiempo. - Los hallazgos muestran videojugadores altamente apasionados por la actividad. Lo que indica que jugar videojuegos representa una actividad que les gusta a los jóvenes universitarios de la muestra estudiada, esta actividad es importante porque satisfacen las necesidades de autonomía, competencia y relación -Los resultados de este estudio demuestran la relación que existe entre el número de horas de juego, el estilo de juego y la impulsividad disfuncional. Parece que los jugadores con este tipo de impulsividad reaccionan de manera rápida

				y no planeada. Es posible que el déficit en el control inhibitorio les proporcione a los videojugadores recompensas a corto plazo, como reforzamientos y gratificación inmediata a través del juego
Videogames and Education: a First Empirical Research in the Basque Country	2009	Bengoechea, J.	Analizar el uso de videojuegos en 435 adolescentes entre los 11 y 18 años	-Aunque en los videojuegos están inmersos elementos negativos, es necesario decir que estos, son más que una herramienta de entretenimiento, convirtiéndose en un facilitador de las relaciones humanas. - Es necesario comprender los videojuegos desde las ciencias sociales de una manera crítica y reflexiva, puesto que el videojuego es un posibilitador en las dinámicas sociales.
Videojuegos: Dispositivos Narrativos en la intersubjetividad de la Intervención psicoterapéutica con jóvenes, sus	2016	Galindo, D & Riascos, N	-Comprender cómo el uso del videojuego como dispositivo narrativo, facilita la emergencia de procesos de coevolución con jóvenes en las intersubjetividades de la intervención	-Se puede concluir que los videojuegos han sido dispositivos útiles en la creación de escenarios en donde el joven puede crear contexto, deconstruir significados y emergen en intersubjetividades con la familia desde actos inmersivos narrativos, dado en la posibilidad de reconocer el videojuego como un dispositivo posmoderno que permite la co-construcción de mundos posibles

familias y el sistema educativo			psicoterapéutica, cuando el joven es motivo de consulta en relación con su familia y el sistema educativo.	-Es así como el videojuego genera coyunturas entre un lenguaje articulado y digital, en donde la estética otorga niveles de conversación metafórica y la inmersión permite que reconstruyan significados, en tanto a la utilización del dispositivo se convierte en una estrategia psicoterapéutica con el sistema familiar.
La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios	2010	González, A	-Analizar los distintos tipos de videojuegos existentes hoy en día, en función de sus posibilidades de conexión a internet, así como las implicaciones que tiene para su desarrollo y evolución la convergencia con los denominados “mundos virtuales”	La creciente popularidad de internet y el continuo desarrollo tecnológico han hecho posible la convergencia entre la navegación en la Red y los videojuegos, dando lugar a nuevas formas de ocio como son los videojuegos online (de rol o no) y los llamados mundos virtuales. -los mundos virtuales y los juegos de rol online son vistos como escenarios que posibilitan la socialización de los sujetos.

Tabla 5: Descripción del videojuego: League of Legends

Tabla 5: Descripción del videojuego.	
Descripción del videojuego: League of Legends 	
Tipo de juego	Multiplayer online battle arena (MOBA) o campo de batalla multijugador en línea, subgénero de la estrategia en tiempo real.
Formato	PC.
Objetivo general	Dañar las torres progresivamente, hasta infligir daño al nexo del enemigo para terminar la partida.
Dinámica del juego	El juego está basado en enfrentamientos 5 contra 5 (y en ocasiones puntuales 3 contra 3), donde cada uno de los jugadores cumple un rol específico (jungla, adc, mid, support y top) para contribuir a su equipo y ganar la. partida. Cuenta con dos modos de juego: Clásico, el cual tiene como objetivo destruir el nexo enemigo mientras se defiende el propio; y Dominion, que tiene como fin conseguir la mayoría de puntos de captura del mapa para dañar el núcleo enemigo. (Riot Games, 2016). El juego se puede desarrollar en tres mapas diferentes: 1. La Grieta del Invocador, que cuenta con 3 calles y una jungla que se extiende desde bot hasta top.



<http://dicerz.co.uk/wp-content/uploads/2014/11/Lol-season-5-map-beginners-guide1.png>

2. El Bosque Retorcido, enfatizado en batallas 3 contra 3, cuenta con dos calles y una jungla en el medio.



<http://apollo-eu-uploads.s3.amazonaws.com/1423074638788/TTmap.jpg>

3. El Abismo de los Lamentos, donde los campeones son elegidos aleatoriamente, se centra en las batallas intensas en equipo, ya que cuenta con una sola calle lo que la convierte en una zona agresiva

	 http://3.bp.blogspot.com/-oNMSynI5usU/U3nSUsbRhRI/AAAAAAAAABk/11GEA4Q-Xqs/s1600/El-abismo-de-los-lamentos.png
Personajes	El videojuego cuenta con 6 clases diferentes de personajes: 1. Asesino: son personajes que están especializados en matar al enemigo, contando con habilidades de mucho daño para entrar en un enfrentamiento y acabar con los demás jugadores. Cuentan con poca resistencia. 2. Luchador: los luchadores son personajes que destacan por su daño físico infligido a corta distancia (melee) y por su gran resistencia mágica y física. 3. Mago: son personajes que realizan daño mágico a media-larga distancia. 4. Apoyo: El personaje de apoyo está encargado de proteger a sus aliados, aumentando sus estadísticas de ataque y defensa o curándolos. 5. Tanque: como su nombre lo indica, son personajes que cuentan con una cantidad significativa de vida y armadura, ya que cumplen el rol de proteger a sus compañeros resistiendo los golpes, y en ocasiones sacrificándose por ellos.

	6. Tirador: son personajes caracterizados por ubicarse a larga distancia y dañar físicamente al enemigo. Dentro de estas 6 clases de personajes, se incluyen alrededor de 130 campeones, a los cuales se van sumando más cada 1 o 2 meses. Teniendo en cuenta lo anterior, existen 5 roles que pueden llevarse a cabo dentro de la partida, los cuales son definidos por la clase de personaje elegida por el gamer: 1. Adc (attack damage carry): la mayoría de jugadores que adoptan este rol juegan en bot. Su objetivo es empujar la línea, es decir, avanzar por la calle destruyendo las torres que se encuentran en el camino. También hacen parte importante de las team fight (peleas en equipo), ya que proporcionan un gran daño. 2. Mid: Como su nombre lo indica, el videojugador desempeña sus tareas en la calle del medio. Por lo general, los campeones magos son los que adoptan este rol. 3. Top: Este rol es asumido por las clases luchador y tanque, ya que cuentan con gran resistencia. Su objetivo es matar los súbditos del equipo enemigos (también llamados minions) para ganar oro, subir de nivel y armar bien al campeón, con el fin de liderar las teamfights y proteger a sus compañeros. 4. Support: Estos campeones juegan en la línea de abajo (bot) junto con el ADC, proporcionando curas y aumento de estadísticas a este. Además, debe cumplir con la función de poner wards (objetos que posibilitan ampliar la visión en una parte del mapa para tener un mejor control sobre el campo de batalla). alrededor del mapa. 5. Jungla: como su nombre lo indica, estos campeones están posicionados en la jungla y se encargan de matar a los monstruos que se encuentran dentro de esta, ya que otorgan
--	---

	diferentes beneficios o mejoras a los jugadores. También cumple con la función de gankear, es decir, atacar a los enemigos con poca vida desde atrás para asegurar la muerte.
Presentación gráfica	Cuenta con cámara de vista aérea, donde solo es visible para el jugador lo que se encuentra cerca de su avatar; teniendo la posibilidad de avanzar hacía el sitio que desee.
Sonido	El juego está compuesto por diálogos tanto de la computadora, como de los campeones, cada uno con líneas de voz diferentes. En el caso de la computadora, nos referimos a consejos, estado de la partida y a resaltar jugadas (triple kill, pentakill, etc.) ya sean de enemigos o aliados.
Control del juego	El uso del teclado y el mouse es indispensable, ya que con las teclas -que son personalizables- (Q, W, E, R, D, F y algunos números, las predeterminadas) se llevan a cabo las habilidades principales de los campeones. Mientras que el mouse permite que el jugador se desplace por el mapa (si activa la opción que desbloquea la cámara) y asimismo ponga en movimiento a su personaje.
Posibilidades de compartir el videojuego	Este juego, al ser netamente online, permite la interacción con jugadores de todo el mundo, dependiendo del servidor que el jugador elija. Además, es <i>free to play</i> , por lo tanto, no se debe comprar, ni pagar algún tipo de suscripción para acceder a él, lo cual, lo hace de más fácil acceso.
Duración total	La duración de cada partida puede variar entre 3 y 70 minutos de acuerdo a las habilidades de los jugadores. Por otro lado, la duración del juego en general es indefinida, ya que el videojugador puede optar por jugar el número de partidas que quiera, sin llegar nunca a un fin.

Anexos

Anexo 1. Guion conversacional.

Diálogos de saberes				
Escenario Conversacional Reflexivo #1: El dialogo del mundo virtual y familiar				
Focos	Actores	Objetivos	Preguntas orientadoras	Guion
Narrativas e historias relacionadas con el videojuego.	- Investigadores/interventores <u>Gamers</u>	Visibilizar las dinámicas relacionales que se construyen narrativamente en los <u>gamers</u> .	¿Cómo se construyen narrativamente los <u>gamers</u> a través de los videojuegos? ¿Cómo los <u>gamers</u> comprenden las realidades familiares? ¿Cómo se comprende la circularidad del mundo físico y virtual?	✓ ¿Qué expectativa tenemos de este encuentro? ✓ ¿Cómo fue el proceso para llegar a los juegos de rol? ✓ ¿Cómo entienden los videojuegos de rol? ✓ ¿Qué es lo más significativo de su experiencia como <u>videojugador</u>? ✓ ¿Cómo conocieron <u>LoL</u>? ✓ ¿Qué significado tiene para ustedes <u>lol</u>? ✓ ¿De qué manera se han conectado con <u>lol</u>? ✓ ¿Qué sienten cuando juegan <u>lol</u>? ✓ Como <u>videojugadores</u> ¿se han sentido identificados con algún personaje? ✓ ¿Por qué? ✓ De acuerdo con la experiencia vivida en el juego, ¿cómo las dinámicas que ustedes emplean como <u>gamers</u> están presentes en su cotidianidad? ✓ ¿Cómo <u>lol</u> ha sido un posibilitador a la hora de crear nuevas relaciones con otras personas? ✓ ¿Qué dicen sus familiares sobre ser un video jugador?

Diálogos de saberes				
Escenario Conversacional Reflexivo #2: las familias y los videojuegos				
Focos	Actores	Objetivos	Preguntas orientadoras	Guion
Narrativas y dinámicas de los gamers y su sistema familiar.	- Investigadores/interventores - Gamers - Familiares de los gamers	Comprender desde la perspectiva familiar como se configuran narrativamente sus dinámicas relacionales	¿Cómo se comprende el uso de los videojuegos en las narrativas de las familias de los gamers? ¿Cómo se construyen narrativamente la dinámica familiar a través del videojuego?	✓ ¿Cómo entienden los videojuegos? ✓ ¿Cómo ha sido el encuentro con los videojuegos? ✓ ¿Qué ha cambiado en su relación familiar con el uso de los videojuegos? ✓ ¿Qué ha posibilitado el videojuego en sus vidas? ✓ ¿Qué opinan acerca del videojuego como profesión? ✓ ¿Qué les gustaría que las familias conocieran sobre los videojuegos?

Anexo 2. Consentimientos informados.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Ciudad: VillaviejaFecha: 13 Agosto 2017 Hora: 5:00pm

Yo, Devon Felipe Parra Arias, identificado con documento de identidad, cédula de ciudadanía número: 121933869 expedida en la ciudad de: Villavieja, declaro que he sido informado sobre la investigación de la cual seré participante, cuyo nombre es Familia y Videojuegos: la convergencia narrativa de dos realidades. Por ende, admito que:

1. Se garantiza salvaguardar confidencialmente la información dada dentro de los escenarios conversacionales y las actividades realizadas dentro de la investigación.
2. Los escenarios conversacionales y las actividades serán grabadas con el fin de realizar un estudio con mayor detenimiento. La información que se recoja será confidencial y no se usará sin mi consentimiento para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.
3. Los resultados se darán a conocer al finalizar el proceso. Se realizará un informe global del mismo y en caso que esté interesado se me proporcionará un informe con aspectos particulares.
4. Si tengo alguna duda sobre este proceso, puedo hacer preguntas sobre el mismo en cualquier momento durante la participación de él.

Nombre: Devon Felipe Parra AriasCedula: 121933869. y/cuoFirma: Devon Parra

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Ciudad: VillavicencioFecha: 13 Agosto 2017 Hora: 5:00 pm.

Yo, Diego Camilo Gómez Rivera, identificado con documento de identidad, cédula de ciudadanía número: 1121936757 expedida en la ciudad de: Villavicencio, declaro que he sido informado sobre la investigación de la cual seré participante, cuyo nombre es Familia y Videojuegos: la convergencia narrativa de dos realidades. Por ende, admito que:

1. Se garantiza salvaguardar confidencialmente la información dada dentro de los escenarios conversacionales y las actividades realizadas dentro de la investigación.
2. Los escenarios conversacionales y las actividades serán grabadas con el fin de realizar un estudio con mayor detenimiento. La información que se recoja será confidencial y no se usará sin mi consentimiento para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.
3. Los resultados se darán a conocer al finalizar el proceso. Se realizará un informe global del mismo y en caso que esté interesado se me proporcionará un informe con aspectos particulares.
4. Si tengo alguna duda sobre este proceso, puedo hacer preguntas sobre el mismo en cualquier momento durante la participación de él.

Nombre: Diego Camilo Gómez RiveraCédula: 1121936757Firma: 

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Ciudad: San JuanFecha: 3 Septiembre 2019 Hora: 9:00 pm

Yo, Fartha Constanza Rivera Ballesteros, identificado con documento de identidad, cédula de ciudadanía número: 46360228 expedida en la ciudad de: Sogamoso, declaro que he sido informado sobre la investigación de la cual seré participante, cuyo nombre es Familia y Videojuegos: la convergencia narrativa de dos realidades. Por ende, admito que:

1. Se garantiza salvaguardar confidencialmente la información dada dentro de los escenarios conversacionales y las actividades realizadas dentro de la investigación.
2. Los escenarios conversacionales y las actividades serán grabadas con el fin de realizar un estudio con mayor detenimiento. La información que se recoja será confidencial y no se usará sin mi consentimiento para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.
3. Los resultados se darán a conocer al finalizar el proceso. Se realizará un informe global del mismo y en caso que esté interesado se me proporcionará un informe con aspectos particulares.
4. Si tengo alguna duda sobre este proceso, puedo hacer preguntas sobre el mismo en cualquier momento durante la participación de él.

Nombre: Fartha Constanza Rivera BallesterosCédula: 46360228Firma: Fartha C. Rivera B.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Ciudad: Villavicencio.

Fecha: 03 de septiembre de 2017 Hora: 4:00pm

Yo, Andrés Márquez Peña, identificado con documento de identidad, cédula de ciudadanía número: 1121925130 expedida en la ciudad de: Villavicencio, declaro que he sido informado sobre la investigación de la cual seré participante, cuyo nombre es Familia y Videojuegos: la convergencia narrativa de dos realidades. Por ende, admito que:

1. Se garantiza salvaguardar confidencialmente la información dada dentro de los escenarios conversacionales y las actividades realizadas dentro de la investigación.
2. Los escenarios conversacionales y las actividades serán grabadas con el fin de realizar un estudio con mayor detenimiento. La información que se recoja será confidencial y no se usará sin mi consentimiento para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación.
3. Los resultados se darán a conocer al finalizar el proceso. Se realizará un informe global del mismo y en caso que esté interesado se me proporcionará un informe con aspectos particulares.
4. Si tengo alguna duda sobre este proceso, puedo hacer preguntas sobre el mismo en cualquier momento durante la participación de él.

Nombre: Andrés Márquez Peña.

Cédula: 1121925130

Firma: Andrés Márquez Peña

Anexo 3. Matrices de registro

MATRIZ: ESCENARIO CONVERSACIONAL REFLEXIVO #1				
Relato	Heteroreferencia	Autorreferencia	Principios operadores	Conceptos metodológicos
I1: Mi nombre es I1		Se realiza una breve presentacion, en la que los investigadores contextualizan a los participantes sobre el proposito del encuentro, asi como el uso que se hará de la información.		
I3: Yo soy I3			Relato dominante	Gamers y videojuegos: Convergencia narrativa y cotidianidad.
I1: entonces los tres estamos estudiando psicología y pues la idea de que sean partícipes de una investigación, entonces eh hh básicamente, nuestro proyecto se trata sobre las familias y los gamers básicamente, entonces la idea es conocer, sus percepciones, o sea lo que ustedes conocen, acerca de su experiencia como gamers y también lo que que conocen sus familias a cerca de los gamers			Memoria	Virtualidad y emergencia de la construcción vincular
I3: es importante dejar claro que no, que muchas personas piensan que acá se va a hacer el test o diagnosticar un trastorno o alguna vaina, pero no simplemente charlas un rato acerca del tema que nos concierne			Relato alterno	Voces convocadas: relatos dominantes familiares y realidades gamers
I1: Mi compañera se llama....				
I2: mi nombre es I2, eh h pues para recordarles que todo lo que ustedes nos compartan, está bajo la parte de confidencialidad, nada será publicado con su previo consentimiento eh h y ya				
I1: entonces pues, ¿cómo se llaman?				
P1: yo soy P1				
P2: P2				
I1: antes de comenzar, ¿que hacen? ¿quieren compartir algo?				

P1: yo tengo 21 años, estoy estudiando producción multimedia				
P2: tengo 21 años y estoy estudiando ingeniería electrónica				
I1: ehheh bueno pues ¿Cómo conocieron, cómo llegaron al tema de conocer los videojuegos?				
P1: pues yo los conocí principalmente por amigos que tenían consolas y básicamente eso, ya después de las consolas a los computadores, desde que me compraron el primer computador a los 13 años, y ahí ya empecé a probar distintos tipos de juego, distintas modalidades, y me atrapó todo lo que digamos la fantasía y lo que son mundos alternos				
P2: bueno yo prácticamente, vine a conocer los videojuegos, ya muy joven, por decirlo así, mi primer juego creo que fue el de, maquina esa de la monedita de 100, The King of Fighter y desde ahí empezó todo con los videojuegos, he empezado ahhhh, pues por todo lo que ha pasado todo este tiempo que ha pasado, he probado distintas consolas, distintos métodos de juego, por el uso del computador, y ehheh también lo hago, como más que todo por, por mis amigos, pa' tener una interacción con ellos, para comunicarnos, porque pues prácticamente mis amigos son...	La experiencia que ha tenido P2 respecto a los diferentes tipos de juegos y consolas ha permitido que los videojuegos sean comprendidos como nuevas formas de comunicarse, en cuanto permiten la emergencia de escenarios de interacción que son novedosos al posibilitar relaciones, que aún cuando inician siendo virtuales se transforman y se mantienen con el tiempo.			
I1: ¿internautas?				
P2: juegan				
I1: ahheh juegan				
P2: juegan también				

I1: entonces pues un aspecto importante que mencionaban es la interacción que tienen por el mundo virtual, que pueden conocer muchas más personas, la comunicación que tienen con otras personas, ehhhh ¿Cómo es esa comunicación que ustedes establecen? ¿Cómo son las relaciones que empiezan a establecer con esos nuevos jugadores que están del otro lado de la pantalla?		La investigadora a partir del parafraseo, clarifica que su comprensión respecto a lo dicho por los participantes se orienta desde el reconocer que las relaciones a partir de los videojuegos, posibilitan, a través de la comunicación, el conocer a otras personas.		
P1: pues, depende, digamos cuando ya hablamos de juegos online, si se puede llegar a conocer distintas personas, o sea por medio del videojuego, pero pues depende mucho del tipo de juego que se vaya a jugar.	Por otro lado P1, considera que la construcción de las dinámicas de relación varían de acuerdo al tipo de videojuego.			
I3: si, porque digamos no es lo mismo, pienso yo eh por ejemplo jugar un MMORPG en el que se sube de nivel normal, a jugar por ejemplo un LOL, porque son, digamos que todas son como partidas muy separadas, mientras que en los otros uno está inmerso en el mundo siempre, entonces pienso que la comunicación se da de una manera diferente		Para I3, los elementos que caracterizan los videojuegos online, varían el modo en el que los jugadores interactúan, se comunican y configuran sus relaciones, ya que pueden darse de manera continua o efímera dependiendo del objetivo del jugador.		
Risas				
P1: sí, exacto	Todos los participantes conversan, con el propósito de aclarar a qué se refieren cuando mencionan los juegos de rol, así como algunas características de los mismos.			
I1: entonces ya, por ejemplo, hablando que estos son los juegos de rol, si o ¿?				
Participantes: ¿?				
I1: los juegos de rol, los que acaba de nombrar I3				
I3: sí, o sea				
P2: sí, o sea es				

P1: World of Warcraft.			
I1: exactamente			
P1: no como LOL			
Silencio.....			
I1: ¿no como qué?			
I2: LOL, o sea Warcraft y LOL			
I3: pues yo considero que LOL entra en videojuegos de rol			
P2: de rol			
I3: si claro			
P2: sino que tiene distintos, o sea el juego tiene variedad de, como decirlo, como luchadores, tanques, tiradores			
I3: asesinos			
P2: asesinos, todos eso son...			
P1: sí, pero uno no se narra la historia, uno elige el personaje con el que va a jugar una partida y ya			
I3: ok lo está viendo más desde....			
P2: es que			
P1: lo veo desde el punto de vista, es de que juegos como WoW o como Dofus, uno empieza de nivel 1 a 200, ya hay un mundo en el que uno se mueve, en el que uno puede hacer diversas cosas, en cambio en LOL usted elige, puede jugar, ser un guerrero, luego ser un tirador, puede ser lo que sea, lo que quiera ser en el momento, mas no es como, es que ya es como, como juegos como WOW, lo hacen como un estilo de vida.	P1 relata que los videojuegos online adquieren un significado de acuerdo a las posibilidades que brindan para construir una narrativa basada en los elementos propios del videojuego y su experiencia como videojugador.		
P2: es que el Warcraft es como un juego, ¿cómo se dice?, mundo abierto se puede decir, o sea prácticamente puedes hacer lo que quieras, si usted quiere ser un mago o quiere ser un tanque o...			
I1: o sea que los juegos de rol se limitan por las reglas que tenga cada juego, o sea en este caso WoW tiene más libertad para construir una historia en		La investigadora orienta la conversación con el fin de clarificar lo dicho	

torno al mundo virtual, que LOL no tiene		por los participantes.		
P1 Y P2: exacto				
I3: pero entonces ¿qué vendría siendo para cada uno de ustedes un juego de rol?				
P1: pues como definición, supongo que es como otro universo, como otro mundo ahí sí, también podría, podría valer pues, yo creo que, todos los juegos, porque no hay un juego en sí que se base ya en la realidad, todos son mundos alternos, con otros seres humanos o criaturas	Para P1 los videojuegos son universos alternos, donde se ven proyectados elementos de la imaginación humana, en los que puede verse involucrado, asumiendo un rol específico, generando nuevas experiencias, las cuales hacen parte de su narrativa.			
P2: ¿para mí que es un juego de rol?				
I3: si				
P2: pues no sé, podría decir que para mí un juego de rol es o sea la variedad del juego que tiene para uno seleccionar ciertas características o personaje dentro del juego, por decirlo así, digamos como anteriormente había mencionado, era lo de por ejemplo en Warcraft que si tú puedes crear, te creas un mago o una cosa y subes hasta nivel 200, haces lo que tengas que hacer, igual que en no se LOL, que es por ejemplo, o sea se dividen tres líneas o cuatro líneas por así decirlo y cada uno escoge su rol para poder...	P2 concibe que cada videojugador es un protagonista dentro del videojuego, favoreciendo la construcción de dinámicas entre gamers, los cuales apropian roles que les permiten identificarse y co-construir una historia del videojuego			
I3: sí, que el top, que la jungla				
P2: o sea cada uno como que construye, o sea hace la parte en el juego, su parte en el juego				

P1: si, lo que los diferencia, yo creo es que en LOL simplemente es una partida que dura aproximado de 20 a 40 minutos, una hora si se alarga, y ahí ya termina la partida, no tiene nada que ver con lo que uno.... Lo único que queda es....	De acuerdo con lo dicho por P1, los videojuegos que mantienen a los jugadores en interacción permanente con el mundo virtual (mapas, npc's, etc), posibilitan que el videojugador se apropie más de la historia que ofrece el videojuego, y que además de ello, construya una a través de su personaje. Mientras que, a pesar de que juegos como League of Legends plantean una narrativa para cada personaje, no cuentan con aspectos que le permitan a los jugadores visibilizar dichas narrativas.			
I3: con la partida siguiente				
P2: lo único que queda son puntajes, no tiene nada que ver con la partida siguiente, en cambio Dofus y WoW si				
I2: estan inmersos				
P2: es que WoW si ya es (risas) algo más....				
I2: Pero, también hablaba de Dofus, o sea Dofus y LOL				
P1: es que Dofus es más o menos lo mismo que WoW, porque hace un universo, van donde quiera, en cambio en LOL, si hay una historia igual con los personajes y cada que sale un personaje nuevo lo ponen en alguna parte del juego porque es el universo, porque hay distintas tierras...				
I2: Si...				
I1: Aja				
P1: entonces WoW Y Dofus vendrían siendo muy parecidos, en eso, en que uno puede explorar el universo, en cambio el universo de LOL por ejemplo como en otros juegos, es simplemente usted en el lugar, como en donde va a ser la pelea, digamos ya sea la grieta del invocador ... o la cicatriz de cristal que son como mini mapas, pero no se muestra, o sea uno no juega en el universo completo, como lo muestran las historias de los personajes, o el propio universo del juego, simplemente uno se desempeña es en las batallas, en zonas muy pequeñas.				

Todos: Risas				
I3: esperemos que pase el carro				
P2: yo les dije que era mejor en un parque o en una casa....				
I1: bueno, entonces pues tengo una idea, no sé qué parezca, o sea, o sea que en esta medida los juegos de rol se definen tanto por las funciones como el proceso que uno lleva en el juego, ¿sí me hago entender? En cierta medida, porque dices que LOL es si, es de rol porque usted asume un rol en la batalla, pero cuando se acaba la batalla o la partida termina, antes WoW lo lleva más allá, WoW y Dofus		La investigadora narra que los videojuegos de rol pueden ser definidos de acuerdo al rol que asume el videojugador y la posibilidad que brinda el videojuego para la continuidad del rol.		
I3: yo creo que....				
I1: es un proceso				
I3: yo creo que Diego lo ve más al estilo, de que uno independientemente de si uno se conecta un día o se conecta otro....				
I2: sigue inmerso...				
I3: uno está construyendo a diario, digamos su personaje o a diario está como formando la historia de ese personaje; entonces como que tal vez la inmersión de uno o la proyección que uno hace hacia el personaje sea como que uno se apropie más del personaje, a lo de una partida u otra que es independiente.		Para I3, los personajes de los videojuegos son una co-construcción que recoge la experiencia del jugador y los elementos narrativos del juego.		
P1: ehh si, como por ejemplo digamos la diferencia entre WoW y LOL, que digamos en WoW uno va explorando nuevos universos, en LOL lo único que, la forma de avanzar en el videojuego es....	Para P1 y P2, los videojuegos online adquieren un valor agregado, ya que son vistos como potenciadores de habilidades y capacidades.			
I2: los puntajes				

P1: es subir de nivel y enfrentarse a gente que sabe jugar más, o sea es, el juego ya es de netamente de jugabilidad				
P2: más competitivo				
P1: de jugabilidad, es más competitivo....				
P2: en cambio el WoW no tanto...				
P1: mas misiones, no es tanto el versus con la otra persona, sino ya es un mundo en el que uno puede ir en grupo, y enfrentarse ya como decir a la máquina.				
P2: pues si... puede ser				
I1: entonces por ejemplo alguna experiencia signifi... o sea lo íbamos a centrar en esta medida un poco más en LOL, sí, porque bueno según pues las investigaciones que hemos buscado más o menos, entre juegos de rol se encuentran LOL y WoW, y más que todo los juegos que tienen que ver online, interacciones en el mundo virtual y con los Pc gamer, que se juegan en pc gamer, pero entonces acá, estan hablando sobre algo más profundo, y las diferencias que hay entre los juegos, ehhhh que experiencias en esta medida, ¿ustedes qué experiencias han tenido con cualquiera de los dos videojuegos, ya sea LoL o WoW, que les han llevado a seguir por ejemplo en		La investigadora trae a colación los estudios realizados acerca de los tipos de videojuegos, dándole énfasis a los videojuegos de rol online, puesto que la interacción-comunicación dada en el mundo virtual posibilita la emergencia de experiencias significativas para el videojugador.		
I3: centrémonos en LoL				
I1: buenooo				
P1: pues yo creo que, es más como tiempo para, digamos yo, yo LOL, casi no juego a nivel competitivo				
I2: ok				

P1: juego, aunque el juego es, es como la esencia como del juego en sí, pero yo juego es más como partidas cortas, eh juego digamos con mis primos, la mayoría de mis primos juega el juego, o con amigos... cercanos en cambio ya LOL, yo me centraba más como en la historia, que era la historia de un mundo de orcos...	P1 concibe los videojuegos como una herramienta que posibilita la interacción social, en un escenario que en un primer momento es virtual			
I2: en WoW				
P2: es, al contrario				
P1: eso en WoW, en LOL ya se centra más en eso, lo competitivo, en jugar con amigos en divertirse, y no es tanto una historia muy fascinante				
P2: pues en LoL, yo que puedo decir, qué me ha sucedido, podría decir que, bueno yo lo juego en cuestión competitiva y también en cuestión de, pues como para divertirme, o sea lo que es el juego, prácticamente todos los juegos son para, se supone que son para eso, distraerse y pues para la diversión de una persona, eh podría decir que aparte de eso he encontrado muchos amigos por LOL, eh he hecho, pues ahorita hablo como con cuatro o cinco amigos que hice jugando LOL, pues siempre nos encontrábamos, de que ayyyy que hagamos una partida, y jugábamos y jugábamos y decíamos, hablar por Skype, o alguna cosa y daba la casualidad de que vivían cerca o vivían por los lados, y un día nos encontramos y hablamos y quedamos como amigos; entonces o sea, aparte de ser un juego sería como una	Para P2, el videojuego es concebido como un agente distractor de situaciones estresantes. Además, es una herramienta que posibilita la construcción de vínculos de amistad que en un primer momento son de carácter virtual, los cuales pueden trascender al mundo físico.			

manera de socializar con las personas.				
Silencio				
I1: ¿Qué sienten al jugar?				
P1: yo creo que es, básicamente por lo mismo de entretenerse, divertirse, si es más como...				
I3: digamos yo, por ejemplo,				
I2: esta que se habla, hable...				
I3: es para dar un ejemplo,				
I2: no, si claro				
I3: digamos yo voy muy a la, a lo que dijo Él, y es que los videojuegos estan direccionados es a divertir a las personas		Según lo relatado por I3, el significado de los videojuegos es dinámico, ya que con el pasar del tiempo los videojugadores realizan construcciones diferentes alrededor de ellos, basados en sus experiencias y sensaciones.		
I2: siiiii				
I3: y muchas veces las personas como que no tienen en cuenta ese significado a la hora de jugar, como que se ha perdido la vaina de que los juegos son realmente, para uno divertirse, entonces pues digamos que personalmente, yo me siento, es que no se yo me siento bien jugando, por eso lo hago				
Risas				

P1: pues básicamente es lo mismo, si uno juega es porque le gusta, con todo lo que dijimos anteriormente, que tiene muchas cosas que a uno le gustan, muchas cosas fascinantes, es básicamente eso				
P2: bueno, pues ¿cómo me siento yo?, en el momento de jugar, diría que o sea más que un juego que me divierte, sería como un juego más que me distrae de muchas cosas, puede ser como tanto problemas, tanto digamos como malgenio que uno tiene en un momento, uno todos los días no amanece feliz, uno no todos los días está feliz, digamos que es como una manera de distraerse, y que de pronto el juego le ayuda, como a, como a que, encontrar esa felicidad del día, esa chispa de alegría que a uno le falta, como que para distraerse de las cosas	Para P2, los videojuegos más que elementos de diversión e interacción, se han convertido en una estrategia para escapar de situaciones problemáticas, dando apertura a sensaciones de bienestar.			
I1: y eso que sienten, esas cosas que ustedes sienten, ¿en qué medida han sido significativos en sus vidas?				
P1: pero significativos ¿De qué manera?				
I1: ¿qué significado han adquirido esos sentimientos en su vida cotidiana?				
P1: pues yo creo, que es como, como salir de lo normal, como distraerse de un problema, ya sea de los problemas, Ya sea de los trabajos, como del día a día; simplemente uno va, juega se divierte, como quien ve una película, como quien va al gimnasio, como el que viaja	De acuerdo con lo dicho por P1, los videojuegos adquieren un valor similar a los hobbies que son aceptados socialmente, y no son solo actividades de ocio, ya que se les ha otorgado un significado en la vida diaria de acuerdo a las experiencias del sujeto.			
P2: no pues, ¿qué fue lo que me dijo?				
I1: ¿repito la pregunta?				
P2: si, por fa				

I1: según lo que ustedes han sentido y eso ¿Qué ha sido lo más significativo de eso que han sentido para su vida, en este caso LOL?				
P2: pues un momento de distracción, y pues no sé, como pues, lo que había dicho anteriormente, que era como más que todo para distraerse, como para alejarse de los problemas	D:108			
I3: Si, digamos pues que, si hablamos ya de las cosas como más significativas que uno encuentra, que lo hacen sentir a uno				
P2: ahhhhhh				
I3: digamos a la hora de jugar, digamos en mi caso, un ejemplo, para mí algo de lo más significativo es esa construcción que uno hace, lo que usted decía, con otras personas, yo por ejemplo he conocido muchos amigos así, y tengo muchos amigos que los conozco vía virtual, pero igual uno siente que es un vínculo, como si fuera un amigo que está ahí al lado, y se me hace que digamos desde mi punto de vista, para mí eso lo más importante, que es lo que más me hace darle valor a los juegos.		I3 ve los videojuegos como espacios de construcción social, es decir posibilitan la emergencia de nuevas relaciones sociales, que transmiten en muchos casos las mismas sensaciones y emociones que las relaciones construidas en un mismo espacio físico.		

P2: es que pues también diría yo, que en parte a mí me gustan los juegos online, también es por eso, usted juega y se siente como si estuviera jugando con otras personas al rededor suyo, o sea pues prácticamente si lo es, como es el LOL, o sea juega prácticamente con nueve personas más, o sea cinco enemigos y cuatro de su equipo, entonces es como la manera de que por ejemplo usted juega un juego digamos que no sea online, un juego de... de consola puede ser y que esté jugando, pasar misiones, o sea usted, por ejemplo yo me aburro, a mí me da como pereza, como que no me encuentro, en cambio con los juegos online, ya es, como que ya es distinto, porque sé que detrás de ese personaje, hay otra persona que está jugando, sé que, o sea se siente también satisfactorio, se podría decir, al momento de ganar porque sabe que está superando a otra persona, entonces pues, eso podría ser significativo para mí	Para P2 es significativo mostrar sus destrezas y habilidades al jugar, y encontrar en el grupo la validez de su discurso como videojugador; lo cual está relacionado con la elección del videojuego.			
Silencio				
I1: eh bueno, haciendo referencia a los personajes, ehh pues no sé muy bien cómo se maneja, nunca he jugado LOL, lo vagamente que se es porque lo he leído y porque me lo han contado				
I3: digamos que, ehh, uno cuando está jugando LOL, o cuando está jugando cualquier otro juego en línea, como que uno se va direccionando hacia un perfil, ¿no?, uno se va yendo digamos yo cuando jugué LOL, a mí lo que más me gustaba era ser mago, que es el que va por la línea del medio, según tengo entendido, eso, pues me parece que es el muñeco más divertido,				

entonces digamos que ustedes ¿Por qué de una u otra manera se han sentido identificados con el rol que eligieron dentro del juego? Si es que tienen ya un rol específico dentro del juego				
P1: pues la verdad yo soy muy versátil en ese sentido porque no me gusta como encasillarme en una sola línea, digamos como es, ya como estamos centrados en LOL, es top que va en la parte superior, la jungla que es el que está en todo el mapa y medio que está en el centro y puede rotar o arriba o abajo, mejor dicho y ya la bord... y el support... que van en la parte inferior del mapa, a mí la que más uso, la que más tengo experiencia, se podría decir en el que juego es en jungla, porque se tiene más versatilidad, uno puede irse o a.. o a ... o a... y tiene, también hay forma como de ayudar a su equipo como de jugabilidad en equipo, armar jugadas y eso.	De acuerdo con lo relatado por P1, el papel de líder dentro del juego le posibilita ser estratégico y al ser validado por sus compañeros, le permite asumir el control de la partida.			

P2: bueno pues, prácticamente en LOL, se podría decir que para uno entender el juego como tal hay que saber, o sea tiene que aprender a dominar todos los roles que tiene el juego, las posiciones que tiene el mapa, para así uno saber cómo va, o sea cómo va a pelear al otro lado, cómo va a hacer una batalla en equipo o algo así, entonces podría decir que las he jugado todas, no las domino todas, pero o sea si, o sea las entiendo, pero entonces a mí me gusta ser, en lo personal, a mí me gusta ser más tanque, o sea me gusta la posición, no sé, superior, por ejemplo, que es la que, en lo general se hace tanque o soporte, que es como digamos el que inicia la batalla, el que tiene no sé, el que debe asegurarse que los demás estén bien, como el que los cuida a todos, el que tiene que aguantar en la batalla, y el que se supone que tiene que morir es él, para que los demás hagan su trabajo	Para P2 es de gran importancia comprender las dinámicas del juego, ya que le facilita apropiarse un rol, el cual está basado en el instinto de protección que se ve reflejado en su accionar dentro del videojuego.			
I3: bueno, pues igual creo que a eso estaba direccionada la pregunta que iba a hacer I1, no estoy seguro...				
Risas				
I1: si, esa era la pregunta				
P2: I1 ¿Qué es?				
I3: I1 es... I1				
Risas				
I1: bueno entonces, más o menos según los roles que han adoptado en este tipo de juego, me imagino que deben utilizar ciertas estrategias dentro de juego, ¿en algún momento han podido, por ejemplo, ver reflejadas este tipo de estrategias en su vida cotidiana?				
Risas				

P2: se poner wards, en la casa...				
P1: sii, jajajajaja				
P2: no pues, ehhe siempre, siempre se utiliza en todo, se podría decir porque prácticamente, una estrategia que uno hace en un juego, también puede ser reflejada, digamos en la vida cotidiana en la forma de que por ejemplo, si está, no sé, jugando futbol puede ser, un deporte que se necesite mucha estrategia también para poderlo jugar, o no sé, que le digo yo..... se me fue la paloma	De acuerdo con el relato de P2, las dinámicas y estrategias empleadas en los videojuegos son validadas en su cotidianidad.			
P1: pues yo creo que en la vida cotidiana se ve muchísimo en eso, digamos en mi parte, digamos que yo juego el rol en LOL de jungla, ehhe me gusta como tener las riendas del juego, si como no sé, digamos uno en la vida cotidiana le sirve para darse cuenta de todas las cosas, por ejemplo en LOL que uno digamos puede decidir, por medio de uno mismo, digamos para hacia dónde va ir o que es mas factible, también como ordenar como al equipo, digamos a decir, como yo voy jungla, yo puedo ir a cualquier línea y ayudar; si yo veo que una persona es eficaz haciendo, digamos jugando, ya sea en la vida cotidiana, pues puedo saber cómo hacía.. Manejar todo al rededor, es que no sé cómo explicarlo.	De acuerdo con el relato de P1, se comprende que hay una pauta en la que se valida una posición de poder, puesto que están permeados del interés por el control y el liderazgo, aun cuando se explicita en cuanto a los medios virtuales únicamente, en un primer momento.			
I2: controlar las cosas				
P1: es más como controlar las cosas y como, ayudar a tener ese liderazgo de saber cómo hacer las cosas y de ver los distintos puntos de vista de las demás personas				

P2: pues yo, o sea yo, yo podría decir que también el juego serviría mucho como en parte, o sea la parte de ser uno competitivo, que digamos, el juego es muy competitivo, o sea o ganas o pierdes, esa es la cuestión del juego, no hay empate, ni no hay nada, ganó o perdió, y en la vida significativa de uno creo que uno es así, o sea uno tiene que pelear por prácticamente por las cosas que uno quiere, y por ejemplo en un trabajo, usted prácticamente está compitiendo, o sea esta compitiendo como con otras personas que quieren ese trabajo, o sea es algo como muy cotidiano también en la vida	Para P2 el discurso de ser competitivo se ven reflejadas por medio de las pautas empleadas en el videojuego y el mundo físico, las cuales han sido validadas por su sistema social y familiar.			
I3: y cada quien da lo mejor de sí para...				
P2: y cada quien da lo mejor para poderlo lograr				
I3: y creo que retomando lo que dice P1, pues en otras palabras pienso que se refiere a pues digámoslo, ya poniéndolo en un ejemplo de la vida real, sería por ejemplo un trabajo de la universidad o un trabajo de alguien, eh según como lo entendí yo, se refiere a que por ejemplo como que procura ver cuáles son como las habilidades de cada uno de los compañeros del grupo y como que intentar apoyar, al que tal vez vea como que tal vez vea como que está flaqueando, en alguna cosa o algo por el estilo, pero siempre como tener la vaina controlada para, como usted considera que es mejor	Para I3, P1 se encuentra en una zona de confort cuando asume una posición de poder, la cual está permeada por el discurso de control y liderazgo.			

P1: sí, porque se resume en los juegos como en la vida, en estrategia el trabajo en equipo, digamos si uno quiere triunfar, digamos en la vida, se va a encontrar con muchas personas y uno tiene que saber, o sea cómo interactuar con ellas, como ayudarlas ya sea digamos en la universidad, digamos si, ehh llevar como una buena relación, y saber cómo es la otra persona, digamos para el lograr el fin que en este caso sería ganar, o digamos ustedes aquí entablaron una relación con el fin de sacar este, la tesis adelante	Para P1, los videojuegos son una realidad metafórica del mundo físico, teniendo en cuenta que muchas de las dinámicas y estrategias que se utilizan dentro del videojuego, se ven reflejadas en los contextos en los que el videojugador se desenvuelve.			
I1: buen punto...				
I3: va en contra de los flamers				
P1: o sea ustedes estan en la partida de sacar la tesis y nosotros en la partida de ganar el juego				
TODOS: buen punto				
I1: pero y entonces en la medida en que ustedes por ejemplo, ehhdieron esos ejemplos sobre cómo se ve reflejado ese rol en la vida cotidiana, o sea en la vida cotidiana se sienten identificados mucho con el personaje, que ahorita escogieron, con el que han escogido, por ejemplo jungla y tanque, se sienten muy identificados con ese personaje, o sea...				
I3: con ese rol				
I1: con ese rol del personaje, entonces en algún momento no se, han tenido como una experiencia o que se acuerden, o hagan memoria, que se acuerden de una experiencia, donde ustedes a veces han relacionado ese rol que tienen de juego en una experiencia en particular				
P1: pues es que ahorita no se me viene a la mente ninguna				
Risas				

P1: pero puede ser básicamente eso, hacer un trabajo digamos				
I2: un trabajo de la U				
P1: es que es muy relativo, porque básicamente es una estrategia y es trabajo en equipo, como el ejemplo que te di ahorita, ustedes ahorita estan haciendo un trabajo en equipo, entonces pueden haber muchísimos ejemplos en diferentes situaciones, ya sea como en un partido de futbol, porque digamos mientras en LOL hay superior, inferior, línea de medio, jungla, en un equipo de futbol hay delantero o hay arquero	Desde la perspectiva de P1, el trabajo en equipo y la estrategia son elementos transversales tanto en el juego, como en la cotidianidad.			
I1: ahhh okey				
P1: cumplen su función específica, pero si tienen que estar relacionados entre ellos, para un buen trabajo en equipo, porque de nada sirve, digamos en el juego si yo veo que alguien se está peleando ahí, y yo estoy al lado y me quedo quieto, o en futbol si alguien pasa un balón y yo no lo recibo, es exactamente eso				
P2: Pues no sé yo diría que por lo general cuando juego futbol, soy defensa, es algo como, algo de pronto quizá parecido, ehh no sé, con mi hermana y con mi familia, digamos con mis primos siempre he sido muy protector, o sea con mis primitos siempre he estado, de tratar de criarlos, en que estén bien, de que no les falte nada, siempre he sido, o sea podría de pronto quizá relacionarlo con eso	Teniendo en cuenta lo relatado por P2, se puede ver que el rol que apropia en el videojuego está permeado por el rol que cumple en su sistema familiar.			

I3: okey, si pues bajo esa lógica, diríamos que, de una u otra manera, si está conectado a la personalidad de uno ¿no? Digamos como les dije en mi caso a mí me gusta mucho jugar lo que es mucho mago, asesino, o cosas por el estilo porque soy muy atacado, yo soy como muy acelerado, como que siempre quiero, pues en los juegos, matar a todo el mundo...				
Risas				
I3: en cambio pienso que eso de una u otra manera hace que, es similar a lo que yo hago en la vida real, pues es digamos como no esperar tal vez a que algo pase o pensar que tal vez no puedo yo cumplir mi objetivo, digamos sin la ayuda de otra persona, con ayuda de otra persona		I3 comprende que su modo de jugar está relacionado con su manera de ser y de accionar, y esto se ve reflejado en las dinámicas del juego y su cotidianidad.		
I1: ¿Qué dicen sus familias acerca de que ustedes juegan?				
P1: Pues en general nada, normal, lo normal, es digamos hay veces digamos en las que estamos en vacaciones y que ya el tiempo se da ya para vagancia básicamente, uno puede pasarse todo el día jugando, y ahí si es cuando a uno, los padres o la gente con que vive uno, como que les molesta, que esté ahí pegado				
P2: si, o sea por lo general mi padre, realmente no le gusta que yo mantenga en eso, para él eso es una pérdida de tiempo, o sea mi papá está, es una persona muy como enchapada a la antigua, que él siempre fue trabajar, y no sé en esa época creo que no había mucho, mucha relación sobre los videojuegos, como la hay, se podría decir, entonces mi papá es una persona en de que eso es pérdida de tiempo, mi madre es más como un poquito más	Para P1 y P2 la percepción que tienen los padres y las personas cercanas al sistema familiar hacia los videojuegos es negativa, ya que el tiempo que emplean realizando esta actividad lo relacionan con la baja producción y participación en diferentes tareas familiares.			

flexible, pero con el mismo pensamiento				
I1: bueno, lo relacionaron más que todo con el esparcimiento y el termino vagancia, y pues el termino vagancia hace referencia a...				
P1: me refiero a que todo en exceso es malo y digamos me refiero al punto de las vacaciones, porque uno en las vacaciones básicamente no hace nada. De pronto ahorita que uno es grande trata de conseguir trabajo y eso, pero normalmente uno puede estar ahí 4 horas jugando o 5 horas; pero en un día normal donde uno tiene cosas que hacer como estudiar, hacer aseo en la casa, yo que sé, pues no se da tanto no hay tiempo de juego, ni experiencia.				
P2: pues depende de que sea un adicto al juego también, pues porque se podría decir que el adicto si es un vago.	De acuerdo a lo relatado por P2, el uso excesivo de videojuegos invisibiliza la posibilidad de establecer relaciones sociales en un primer			
I3: ¿Qué entienden por ser adicto al juego?				
I1: ¿Qué entienden por ser adicto al juego?				

P2: un adicto es que ya digamos, o sea, que separe la vida social con... o sea que deje de tener prácticamente vida social por meterle más tiempo al juego, o sea que hay personas que hasta dejan de comer, dejan digamos el almuerzo o la comida y diga "no, después como", no después almuerzo, por seguir jugando. Esa es un persona que tiene un problema de adicción con el juego; ya es por el contrario una persona que se programe digamos voy a la universidad hago mis trabajos, me sobró algo de tiempo me quiero divertir voy a jugar, y me quedó tiempo voy hacer otras cosas, eee no sé, si tiene novia voy a salir con mi novia , si tiene amigos voy a salir con mis amigos; en cambio la persona adicta todo el tiempo que se pueda lo va a utilizar jugando, jugando y jugando.	momento en el mundo físico; lo cual es paradójico, teniendo en cuenta que en su discurso menciona que los videojuegos son herramientas que facilitan la comunicación y la construcción de relaciones.			
I3: evade todas las responsabilidades que tiene por seguir jugando				
P2: si				
I1: ¿Qué piensan de esos campeonatos, que por ejemplo esas personas que practican los videojuegos como una profesión?				

P1: la verdad a mí me llama muchísimo la atención, aunque digamos que en LOL no estoy metido mucho en el competitivo, si me gusta verlo digamos los mundiales que se hacen cada año y sigo a muchos jugadores y me baso en la forma en que ellos juegan, y también para aprender a ser un buen jugador y también porque se ve muchísima destreza, o sea, de verdad hay que ser casi un genio para... jugar de esa manera tener esos reflejos, tener ese trabajo en equipo que... o sea, es que las jugadas en tiempo real en un juego online donde son 5 vs 5 cuando arman las TEAMFIGHT o batallas en equipo, es una cosa de que tú tienes como 8 ataques para lanzar que cumplen infinidad de funciones ya sea curar, ya sea stunear, ya sea dejar quieto al enemigo, o sea lo que sea y en cuestión de segundos ellos arman una jugada de una sola forma para cumplir ese objetivo.	P1 establece que sus relaciones se construyen a partir de las características particulares de los jugadores, a partir de las cuales se siente identificado.			
I3: Se sincronizan a la perfección				
P1: y eso es un trabajo en equipo...				
I2: impresionante				
P1: que nos les da tiempo de hablar, que ya saben lo que van a hacer y que ellos no solo usan un muñeco, o sea, un campeón porque ahí se utilizan campeones en LOL, sino es... ¿Cuántos campeones son de LOL, hay como 100?				
P2: Más mucho más...				
P1: hay más de 100 y que también dependen de cómo se va armar el personaje. Un personaje puede ser tanque tiene, o sea, tiene muchas ramificaciones un solo personaje.				
I3: Las posibilidades parecen infinitas.				

P1: exacto, entonces en la forma de cómo se vaya armar un personaje y yo creo que eso es lo más interesante del competitivo, del mundial de LOL, es eso.				
P2: Pues mi opinión de lo que habías preguntado del trabajo como se ve ahorita, que se ve como una carrera, trabajo o profesión de los videojuegos pues... creo que ahorita es algo que en esta época, como decirlo, que en esta época todo es virtual, todo es tecnológico, ahorita los videojuegos van cada vez más, o sea, van cada vez más creciendo se puede decir que van creciendo en plataforma, en formas de jugarlo que ya se vuelve como un deporte, es como decir no sé cómo el tennis, el futbol que son cosas que se necesitan, o sea que es muy competitivo. Por ejemplo, en el futbol se necesitan 11 jugadores por cada equipo para poderlo jugar; en LOL se necesitan 5 por cada equipo para poderlo jugar, es algo competitivo como que... atrae a las personas para ver cómo es que juegan, como es que sus destrezas como decía él... eee... sus destrezas y no sé, o sea, son muchas cosas que ahorita hoy en día pueden ir creciendo y se puede volver una profesión los videojuegos.	Para P1 y P2, la globalización de la virtualidad, ha permitido que los videojuegos hayan adquirido nuevos significados desde la competencia, posibilitando la emergencia de escenarios donde los videojugadores pueden poner a prueba sus habilidades y destrezas. Igualmente, nacen perspectivas novedosas que amplían la comprensión de nuevos sistemas relacionales.			
I3: digamos que por ser algo novedoso, la gente todavía no lo ve como algo viable como una profesión o tal vez la gente no lo toma en serio, pero digamos que a la hora de jugar el futbol las personas que son jugadores profesionales que se forman		I3 valida el discurso de que las personas invisibilizan que los escenarios virtuales son agentes novedosos en las configuraciones sociales y laborales.		
P2: prácticamente se podría decir que es un deporte, a pesar de que no sea físico, pero tal vez podría ser algo...				

I3: Es más porque los deportes están ligados al contacto físico y eso, pero también hablamos de deportes electrónicos.				
P2: si, podría ser				
P1: si y también digamos que la función que se puede ver como un deporte, la cantidad de gente que vimos el mundial de LOL fue mayor a los que vieron la final de la NBA de baloncesto, es mucho mayor y digamos también trabajan marcas. El equipo que ahorita ha ganado casi todos los mundiales trabaja con la marca TELECOM y el equipo se llama SK TELECOM y la cantidad de gente que ve es... y también Samsung, hay muchas marcas así, entonces se maneja mucho dinero, mucha publicidad. Si uno ve por la... la cantidad de gente que ve esos partidos, porque también son partidos como decir que es un deporte, que en este caso es un videojuego.				
I1: un caso hipotético en el que por ejemplo ustedes les dijeran a sus familias que ustedes quieren ser videojugadores profesionales...				
I2: ¿Cuál creen que sería su reacción?				
P1: Pues la verdad mis papas son muy abiertos en eso y pues me pedirían como explicaciones yo supongo, pero la verdad son muy abiertos y dirían como bueno pero... o sea, tienen que haber resultados, porque uno no puede decir que este es mi sueño y uno qué hace para cumplirlo y pues... es muy complicado si tú te refieres a cómo reaccionarían ellos en eso puntual??	Para P1, la brecha generacional obstaculiza la visibilización de las posibilidades que emergen a través de comunidades virtuales.			
I1: si, a todo eso que piensan ellos				
I2: si están en contra o a favor				
P1: pues yo creo que estarían llenos de preguntas, porque				

es muy difícil explicarle a una persona...				
P2: También harían una tesis				
RISAS				
P1: ... porque no tiene mucho conocimiento sobre los videojuegos y menos con un juego tan completo como LOL o lo de ser un jugador profesional				
P2: no pues, mis padres me matan, me desheredan y me dicen qué le está pasando... eee... mis padres son más de carrera... como lo hemos dicho prácticamente los videojuegos no son tan sonados como carrera, o sea hay mucha gente que todavía no sabe que es un juego online o digamos no hay personas que sepan que de eso hay competiciones, que de eso se vive, que de eso pagan, entonces como dicen como yo no conozco, yo no lo hago. Pues mis padres son más de esa manera.	Para P2 su sistema familiar está permeado por pautas rígidas e imaginarios, que además de configurar las dinámicas de relación, se involucran en la toma de decisiones.			
I3: Algo así como que yo no lo conozco, no existe.				
P2: algo así, exacto. No lo han vivido, entonces no creen en eso. Creen que lo bueno es lo que ya saben, lo que han visto, su experiencia en la vida y le dicen vea hijo guíese en eso o no se... en estas carreras. Pues prácticamente mis padres no me dicen que puedo estudiar, o sea, lo que tengo que estudiar, pero entonces si me guían en una forma de bueno estudie algo que realmente le vaya a servir o sea rentable o algo... Por ejemplo, hace mucho tiempo se podría decir en ellos que una carrera no era tan prospera, pero hoy en día es una carrera bien paga;				

este caso podría pasar en los videojuegos.				
I1: ¿ustedes les gustaría que se llevaran a cabo más investigaciones, donde las personas conozcan más sobre los videojuegos?				
P1: pues... yo creo que sí y me pareció muy bacano esto que estamos haciendo porque se está hablando de un tema que se considera ahorita tabú, como que casi nadie lo habla, lo que decía antes I3. Entonces yo creo que me parece muy importante eso. Que es un tema que casi no se ha tratado y es un tema que va en aumento. Ahorita los videojuegos y la tecnología van en aumento, hay gente que lo ve, se valoriza más digamos que estamos en una era que ya los niños aprenden a manejar un dispositivo electrónico que hablar. Digamos mi sobrinito sabe hacer llamadas por Whatsapp y todavía no sabe hablar, entonces es una cosa de que estamos avanzando y por eso creo que a las anteriores generaciones se les dificulta mucho el aprendizaje, como lo decíamos antes.	Por medio del relato de P1 se comprende que existe un imaginario que permea su percepción acerca de lo que los otros entienden acerca de los escenarios virtuales.			
P2: bueno pues... eee... me repite la pregunta				
I1: si cree importante que se realicen más investigaciones sobre los videojuegos, para que otras personas conozcan otra perspectiva acerca de ese				

P2: sería bueno realmente de que hubiera más investigaciones sobre el tema, como había dicho no hay mucha gente que conozca sobre el tema, sobre las cuestiones de que es un videojuego o que podría ser en un futuro una carrera muy prospera. Como es la tecnología ahorita que avanza entonces sería un campo bueno para investigar.	Para P2 es necesario visibilizar nuevas posturas que permitan la emergencia de nuevos significados acerca de los videojuegos.			
I1: ¿quieren aportar algo más?				
P1 y P2: no				
I1: bueno, entonces ahora vamos a pasar a un segundo momento en el cual mi compañera hará...				
I2: una recapitulación de lo que hemos conversado. Entonces en lo que hemos estado planteando, le damos un papel fundamental al videojuego como una herramienta para socializar y para crear nuevas relaciones, por medio de espacios virtuales. Cabe resaltar que ustedes, digamos que le dan un gran significado a los videojuegos es como el poder distraerse y salir de un momento de sus dificultades o de días pesados y les han brindado un papel como de salvador por decirlo así o como una herramienta que proporciona satisfacción y felicidad en momentos que son pesados o que tiene una alta carga emocional. También planteamos que les dan mucha importancia a las investigaciones venideras, puesto que hay desconocimiento y creen que es fundamental que se expanda y que se conozcan qué son los videojuegos como tal, para que deje existir ese tabú. También podemos relacionar según las narraciones que los videojuegos o más bien el rol que asumen dentro del videojuego está íntimamente relacionado con su forma de		De acuerdo con lo narrado en el escenario conversacional, I2 relata que los gamers entienden que los videojuegos son comprendidos como proveedores de sensaciones de bienestar, además de herramientas para crear nuevos vínculos y socializar con otros sujetos. Asimismo, se visibilizan aspectos inmersos del sujeto, que pueden ser proyectados tanto en el mundo virtual, como en el mundo físico, los cuales aportan a la configuración de las dinámicas llevadas a cabo.		

ser, y los ejemplos dados son fundamentales como lo decía P1 que disfruta ser y estar en jungla que está relacionado con la parte de liderazgo, el hecho de coordinar al equipo y llevarlos a una meta específica, y pues planteada en otro contexto que es la universidad. Bueno P2 nos decía que él es tanque y que lo relacionaba con la forma de ser con su familia, que es una persona que protege y los está acompañando en todo momento, que procura el bienestar de las personas sobre el				
I2: de él. Que otra cosa hablamos, hablamos de que el uso de las estrategias en la vida real y en la vida virtual y como las estrategias que utilizamos en el videojuego se ven inmersas dentro de nuestras dinámicas sociales, ya sea en un trabajo en equipo o en un pasatiempo como jugar futbol o en algún otro deporte. Hablamos de la diferenciación de ser un adicto y ser un gamer, pues que ahí estábamos relacionando el hecho de que una persona es adicta a los videojuegos por decirlo así evade todas sus responsabilidades e intenta ocupar todo su tiempo con el				

juego como tal, se desprende de todo deja sus hábitos alimenticios, sus hábitos de dormir, deja como su vida y su cuidado personal y le atribuye más importancia al videojuego.				
I1: es importante mencionar también que nos pareció muy interesante y es la transformación que han tenido las familias y como han cambiado la relaciones, por ejemplo la experiencia que nos compartiste de tu sobrino demuestra que los aprendizajes han ido cambiado a través del tiempo y que la manera de relacionarnos con las demás personas también han cambiado en ese sentido.				
Entonces nos gustaría que compartieran sobre lo que sea conversado hasta ahora				
I3: ¿de las compresiones que ustedes tienen acerca de lo hablado hasta el momento?				
P2: pues no sé, que está bien				
RISAS				
I2: es que puede haber algo que hayamos interpretado mal o le hayamos dado un significado diferente...				
P1: pues yo creo que sí, que lo que ustedes dicen es lo que dijimos.				
P2: yo creo que la compañera I2, lo que había dicho de que la personalidad también está relacionado con el rol del juego tiene que ver mucho.				

I1: ¿Qué se llevan de este primer encuentro que realizamos?				
<i>P1: Pues... digamos... ehh que uno juega, pero en lo personal no me había puesto hablar de todo el trasfondo que hay como de la sociedad, de cómo no me había dado cuenta que el rol que digamos que yo ejerzo en un juego tiene que ver con mi personalidad y como soy también en mi día a día, y también en como la familia y las generaciones vamos cambiando y somos tan diferentes y como los videojuegos han cambiado la manera de pensar de las personas.</i>	A continuación, P1 y P2 relatan que la complejidad en que se mueven las dinámicas de relación se hacen visibles en escenarios reflexivos, los cuales posibilitan la emergencia de nuevos significados y comprensiones en el sistema familiar y social.			
<i>P2: pues... yo no sabía o no había caído en cuenta en la forma... o sea en que uno juega el juego esta como atada también a la personalidad de uno.</i>				
I3: en conclusión los juegos son lo máximo...				
RISAS				
I1: no queda más que agradecerles por su participación, pues hay muchas personas que juegan pero muy pocas que acceden a estos espacios y fue un poco difícil encontrar a personas como ustedes dispuestas y pues que es algo muy importante no solamente para nosotros, sino que es la manera de contribuir a algo e innovador y que en realidad las personas se den cuenta de que los tiempos han cambiado y que las relaciones humanas se transforman diariamente.				

I3: es más pienso que las personas muchas veces se niegan, porque no ven ese lado que no es consciente en uno a la hora de jugar, por ejemplo uno normalmente no se pone a pensar uyyy yo soy el tanque, yo soy el asesino esto lo veo reflejado en la vida real, entonces tal vez por una postura tan... RISAS.... Entonces yo soy uno de los que dice que los videojuegos son más que simples juegos, entonces por eso mismo se cierran a participar en escenarios en los que se va hablar algo novedoso, porque tal vez piensan que van a ser señalados o tal vez juzgados por jugar.		En este relato I3 expresa que los gamers validan una postura defensiva frente a estos espacios, ya que durante el tiempo sus discursos han sido invalidados.		
P1: Si, es que yo creo también que la palabra gamer anteriormente era como esa persona que no tenía vida social, que se la pasaba encerrada jugando, o sea, era representada como una persona adicta básicamente y la verdad es que no, para nada. Digamos que un gamer es el que le gusta leer, hacer deporte... es una cosa totalmente normal, ya que haya gente que es adicta como casi de todo de lo que se pueda hacer depende de la persona.	Para P1 el significado de ser gamer se ha ido transformando en la medida en que emergen nuevas acciones (campeonatos, laborar en los videojuegos, estudios académicos), que visibilizan a dicha comunidad desde la complejidad de los sistemas humanos.			
P2: depende de la persona, porque uno en el juego se puede dar cuenta que jugando con esa persona que es de mal genio o de buen genio, que si es o no divertida, que si es alegre o no es alegre, uno lo puede notar en la manera en que va transcurriendo el juego. Hay gente que va perdiendo y le da risa o hay gente que se pone brava que empiezan a insultar o como hay gente que dice que no nos rindamos que lo podemos hacer.				

I3: o sea, lo que tengo entendido es que uno no solo elige el personaje de acuerdo a su personalidad; sino que hay rasgos de esa personalidad que como uno que los deja entrever dentro del juego, como los flamers o algo por el estilo.				
P1: sí, claro porque dentro del juego hay una comunicación ya sea por amigos que uno haya hecho anteriormente o dentro del juego que ya se puede dialogar por Skype o gente que uno apenas conoce dentro de la partida y habla por el chat, entonces ya hay una comunicación; la gente puede decir "me gustó tu jugada", "lo estás haciendo muy bien" o empiezan a insultar que es lo que mayormente se ve en los videojuegos.	Para P1 existe un sistema de códigos y símbolos que le permite configurar la dinámica con los demás gamers.			
P2: si es muy cierto, de igual manera se podría decir que cuando uno, o sea, hay mucha persona que perdió una partida y se deprime o digamos era una partida importante y digamos lo puede llevar a su vida cotidiana, entonces puede estar de mal genio todo el día y esto puede ser que la persona este a un paso de la adicción, porque una cosa es divertirse jugando y otra cosa es ponerse de mal genio por un juego que usted prácticamente lo juega todos los días.	Se comprende que para P2 el espacio virtual y real se encuentra en una continua interconexión, por lo cual todas las acciones que se generen en estos espacios configuran y crean nuevas dinámicas.			
I2: digamos en este caso alguna vez se han enfrentado a este tipo de situación con alguna persona, digamos que los trate mal, los grite durante el juego por haber cometido algún error				

P1: si, obviamente creo que está basado en el anonimato en que la persona está atrás de un computador, o sea, te lo vas a encontrar 20 min mientras estas en la partida entonces esa persona no sabe quién eres y él está jugando solo, básicamente nadie puede dar con esa persona, entonces la persona puede escribir lo que se le venga primero a la cabeza, puede insultar, lo que sea.				
I3: pero digamos la peor o que a usted le haya dado risa, digamos en un momento en que lo haya flameado bien agresivo				
P1: pues o sea dentro del juego?				
I1, I2, I3: Si claro				
I3: Pues en la vida real seria como raro				
RISAS				
P1: es que es muchísimo, yo supongo que es por la cantidad de gente, hay niños muy pequeños jugando y simplemente se ponen a insultar y uno se da cuenta por la ortografía. (RISAS)... tu mamá es tal. O digamos yo jugaba con un personaje que tenía un arco y me decía H porque no te metes tu arco por no sé dónde, o sea de todo.				

P2: bueno pues a mí, ah a parte de que me ha tocado muchas cosas así el juego tiene un filtro de palabras groseras que parecen # y uno sabe que lo están insultando. De igual manera una vez me pasó jugando por Skype, pero no era un niño era una persona ya adulta yo creería que sus 28 o 30 años, porque este juego tiene la particularidad que lo juegan desde niños hasta personas adultas. El men un día estábamos por Skype y el soporte de él estaba malo y no jugaba bien, entonces dentro del juego falló una, dos, tres veces, entonces cuando vio que estaba muriendo muchas veces el men se puso agresivo y empezó a decir ayyy que ustedes son un yo no sé qué, váyase de esta línea, vayan y ayuden a otra persona, que por qué juega LOL, desinstálelo. Y pues aparte de que lo estábamos escuchando todos, pues nos dio risa por lo que se regó de una manera de que por qué lo hace. Esa fue mi reacción de risa, o sea, no quería seguirle la pelea a él como para no dañar el ambiente del juego, pero ya cuando acabo la partida lo sacamos, lo borramos y no volvimos a jugar con él.				
I3: aunque uno muchas veces hace comentarios en chanza, molestando con los amigos, eso ya depende de la confianza que se tengan				
P2: pero ya con una persona que uno no conoce y empieza a insultarnos, bueno a insultar al soporte de él, que porque según él el soporte lo estaba haciendo perder.	I1 realiza un breve cierre del escenario conversacional.			
I1: tienen algo más que agregar				
P1 y P2: no				
I1: ahora si damos como finalizado ese primer encuentro, muchas gracias.				

--	--	--	--	--

MATRIZ: ESCENARIO CONVERSACIONAL REFLEXIVO #2			
Relato	Heteroreferencia	Autorreferencia	Categorías
			Relato dominante
			<i>Memoria</i>
I3: Buenas tardes			<u>Relato alterno</u>
Todos: Buenas tardes			
I3: Mucho gusto, nuestros nombres son... ella es I1, ella es I2 y yo soy I3. Nosotros somos estudiantes de la Universidad Santo Tomás y estudiamos Psicología y estamos en décimo semestre. Ya estamos a punto de graduarnos y estamos haciendo nuestra tesis acerca de narrativas y videojuegos. Entonces para esto se convocaron a un grupo de personas que fueran videojugadores o se consideraran videojugadores y que específicamente jugaran un juego llamado League of Legends. Se realizó primero un escenario sólo con ellos y la idea era que el segundo se trajera un familiar para hablar acerca de pues todos estos temas.		Se realiza una breve presentación, en la que los investigadores contextualizan a los participantes sobre el propósito del encuentro, y se realiza una retroalimentación sobre los puntos más importantes del primer escenario.	Virtualidad y emergencia de la construcción vincular
I1: Bueno, entonces en el primer escenario se discutieron algunos aspectos importantes que fueron cómo los videojugadores comprendían los videojuegos y pues en este segundo escenario queremos saber no solamente cómo ellos comprenden, sino que también hacen parte de una familia. Entonces cómo la familia comprende los videojuegos, cómo ellos comprenden los videojuegos. Entonces pues, si sumerger quiere presentarse			Gamers y videojuegos: Convergencia narrativa y cotidianidad.
P3: Bueno, mi nombre es P3, tengo 52 años. Soy independiente, comerciante independiente, casada, dos hijos y hogar y trabajo.			Voces convocadas: relatos dominantes familiares y realidades gamers
P4: Mi nombre es P4, tengo 22 años, soy estudiante y ya. Y soy hermano de P2.			

I3: Bueno, digamos que, en un principio, en el escenario pasado se empezó hablando acerca de qué son los videojuegos, cosas por ese estilo. Entonces nos gustaría saber para ustedes qué son los videojuegos, no sé si alguno quiere...			
P3: Pues yo la verdad no tengo mucho conocimiento sobre ese tema, lo único que sé es que mi hijo se la pasa pegado en el computador jugando esos videojuegos. Realmente le quita gran parte de tiempo para estudiar, para ayudar en los quehaceres de la casa, para cumplir con sus obligaciones, pues realmente yo no veo que sea un... un... algo beneficioso para él.	P3 atribuye la falta de responsabilidad de P1 a los videojuegos, debido a que a través de su experiencia ha podido visibilizar que el uso de estos no aporta nada positivo.		
P4: Pues también soy jugador, entonces pues digamos que más allá de... de lo que es digamos la palabra, pues también permite muchas cosas, eh, como asumir roles dentro del mismo juego, ayuda a generar estrategias, solucionar conflictos que son cosas que también se pueden aplicar en la vida diaria, ¿no? Que pueden surgir también de ahí, a pesar de que si algunos quitan mucho tiempo también se pueden aprender cosas de ahí. Más allá de un espacio de esparcimiento, también puede ser un espacio de aprendizaje.	Para P4, los videojuegos son un escenario que posibilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, capacidades, generando la construcción de estrategias que permiten al gamer desenvolverse en su cotidianidad.		
I1: Bueno, creo que se pueden ver dos opiniones muy importantes a la hora de saber qué son los videojuegos, entonces eh... alguna vez... por ejemplo en el caso de... ¿me recuerdas tu nombre?			
P3: P3.			
I1: De P3, ¿a jugar con su hijo?			
I2: Algún tipo de videojuego...			
P3: Mmm no, yo realmente con él nunca he jugado. Alguna vez jugué Super Mario Bros cuando estaba en furor, pero eso hace muchos, muchos años. Pero realmente con él, nunca me he sentado a jugar. Inclusive me	Según lo relatado por P3, los videojuegos se han convertido en un aspecto importante de la vida de los jóvenes, puesto que están inmersos en el mundo		

siento y no entiendo qué hace; realmente no le encuentro nada de bueno digamos... no lo encuentro.	virtual la mayoría del tiempo, lo cual interfiere en el cumplimiento de sus responsabilidades y compromisos generando problemáticas en su sistema familiar.		
I1: En ese momento en qué jugaron... ¿usted cómo se sintió jugando?			
I3: Cuando jugaba Mario Bros.			
P3: Cuando jugué Super Mario Bros, eh, pues era como por pasar un ratito el tiempo, pero era cuestión de ratito, no era cuestión como de pronto hoy en día son los muchachos que se pegan horas y horas y horas... O sea, es que es demasiado lo que realmente el juego los envuelve a ellos y les copa totalmente el tiempo. O sea, ellos se desconectan de la realidad porque uno llama hasta cinco o seis veces al celular, siete, ocho veces y están es pegado ahí, entonces no... o sea, se meten tanto en el juego que realmente el entorno se les olvida totalmente.			
P4: Eh, pues comparto muchas cosas de las que dice la señora P3, es verdad, a mí me pasa a veces que uno se desentiende un poco del mundo exterior, digámoslo así. Pero pues sí juego bastante con P2. Hay momentos en los que jugamos casi todos los días, ahorita no, porque está sin internet (risas). Pero bueno, también está el Xbox, entonces también jugamos bastante, pero pues si comparto algunas cosas que dice ella, pues que realmente son importantes resaltar. A veces uno se mete tanto... incluso, el tiempo también... uno no se da cuenta cuánto tiempo lleva jugando y como que “uy, ya me tengo que ir a acostar”.	P4 reconoce que los gamers invierten un tiempo considerable a jugar videojuegos, sin embargo, visibiliza que son herramientas que le permiten compartir con otras personas y fortalecer su vínculo con P2.		
I3: Como que le da a uno cargo de conciencia luego de jugar tanto.			
P4: “Sí, ya son las 6, me tenía que levantar a las 7.”			

P3: Yo pienso que los juegos son una adicción, es una adicción, porque en mi caso en la casa, por ejemplo, mi hijo P1, se va el internet o cortaron el internet... entonces él o no tiene acceso al internet... eso mejor dicho se pone de un genio terrible, se estresa, “¿qué pasó con el internet? Yo estoy aburrido” O sea no, no es juego, juego, juego; es computador y de ahí no sale... no sale a la piscina, vamos a dar una vuelta y ya no le gusta, o sea prácticamente es como una adicción.	De acuerdo con P3, los videojuegos son una adicción, que es definida a partir del tiempo empleado y las actitudes reflejadas por parte del gamer a la hora de jugar; y frente a la ausencia de los mismos. Lo cual se convierte en una problemática dentro del sistema familiar		
I1: ¿Qué dice P1?			
P1: Pues es que, es que, si hablamos puntualmente del computador yo de las, digamos, yo qué sé... 3 horas que me la paso al día o cuatro en el computador, por ahí es una jugando siempre. Porque un computador, digamos en mi caso, yo lo uso ya sea para leer, para revisar redes sociales, para chatear con amigos... o sea, no siempre lo estoy usando para juegos. Entonces digamos mi mamá dice eso porque me ve en el computador, pero no siempre estoy jugando. Pero pues sí es algo que consume bastante tiempo y sí el internet es indispensable... digamos yo sin internet me quedo sin redes sociales, no puedo, o sea... sin nada.	Para P1 la tecnología es un elemento que está inmerso en la construcción de relaciones y consolidación de vínculos; además de permear su cotidianidad.		
I1: Hay algo importante... ¿si no hay internet no existe?			
P3: Pues me parece a mí, porque él se pone de un genio...			
P1: Es más la tecnología			
P3: Si, viven es más apegados a eso, a la tecnología, está primero que todo... puede faltar lo que sea menos el internet o el celular, o si... independientemente de que sean los juegos, sean las redes sociales o lo que sea, pero igualmente ellos viven muy dependientes de eso realmente. Hoy en día los muchachos es terrible y no es solo en el caso de	Para P3, la tecnología se ha globalizado de manera tal, que se ha convertido en una necesidad para las nuevas generaciones a la hora de construir relaciones y validar su identidad.		

nosotros, uno habla con las amigas, con las vecinas y con todo el mundo y pasa exactamente lo mismo. Los muchachos se la pasan pegados al computador y sobretodo a los videojuegos.			
P4: Pues digamos que sí gasta mucho tiempo, porque digamos nosotros pues en el caso de P2 y yo, eh, pues uno estudia... yo estudio en la mañana, P2 estudia en las noches. Entonces, usualmente él ocupa el día pues para hacer los trabajos y eso, y pues para ver televisión, y pues... no sé, creo que tiene novia, no sé... habla con ella y... una que otra vez jugamos en la tarde mientras él se va a estudiar. Y pues cuando yo llego en la tarde, yo me ocupo de lo que tengo que hacer. Usualmente ahora el internet es herramienta para todo, entonces todas las lecturas las envían al correo, todos los libros están en internet, después uno se pone a leer, pero pues siempre uno termina jugando.	De acuerdo a lo relatado por P4, los videojuegos además de ser una herramienta que posibilita la comunicación e interacción, permite fortalecer el vínculo con P2 por medio del mundo virtual. Del mismo modo, visibiliza que las tecnologías facilitan desenvolverse en su cotidianidad		
I1: Hay algo que dicen puntualmente, que es el invertir el tiempo en los videojuegos... o sea, por ejemplo, si, o sea, referente a los videojuegos independientemente de que se la pasen en el computador haciendo otras tareas, eh, si llegara el caso de ponerse ciertos límites para jugar, o sea, que uno no siempre jugara o que fuera una herramienta para hacer otras cosas... ¿mirarían de manera diferente el videojuego? O sea, que no siempre... ¿si me hago entender?			

P3: Sí, o sea, que tuvieran como un horario para jugar ¿sí? Que uno sepa que los hijos es su horario de recreación, entonces va a jugar sus videojuegos porque es que... a nosotros nos ha pasado, yo le digo a mi hijo “P2 por favor me colaboras en tal...” “no puedo, estoy jugando en línea” no sé qué será eso... “Pipe está conectado, no sé quién está conectado, y no me puedo desconectar” “Pero necesito urgente que vayas a la tienda” “No, no puedo, en este momento no puedo” Mejor dicho, prioridad el juego, de malas si se cayó el mundo. Entonces yo pienso que sí, que deberían tener un horario para eso, pues para uno también respetarles y sabe que en ese horario él de pronto está en sus videojuegos, en su recreación, si es que lo toman así “recreación”. Para poder uno también disponer de ellos, también ¿no?	A través de su experiencia, P3 hace visible la necesidad de llegar a acuerdos para distribuir el tiempo de una mejor manera, lo cual se traduce en dar cabida no solo a los videojuegos, sino también a las responsabilidades y los compromisos inmersos en el sistema familiar.		
I3: Entonces digamos que de una u otra manera se puede inferir que por el hecho de que P1, en este caso, mantenga mucho tiempo jugando videojuegos, ¿eso hace que la dinámica familiar de alguno u otro modo cambie?			
P3: Sí claro, total, total porque es que llega uno y él está pegado al computador y “por favor me colabora” “no, estoy en línea, jugando con no sé cuántos amigos, porque terrible” Mejor dicho, eso es un caos total si se llega a desconectar del juego. Entonces es tenaz, y a mí me parece un extremo realmente.	Con base en el discurso de P3, los videojuegos configuran la dinámica familiar, ya que estas herramientas invisibilizan el rol de autoridad que ejercen los padres dentro del sistema, dado que P1 le atribuye un valor significativo al mundo virtual.		
I1: ¿Qué ha pasado cuando por ejemplo se va la luz y están jugando en línea? Pues sí, se apaga...			
P3: Pues sí, se apaga, pero ahí no pasa nada, ahí sí le toca desconectarse porque igualmente no hay luz.			
P4: Y ahí va a la tienda.			
Risas			

P1: Ahí voy a la tienda			
P3: Lo manda el papá, lo manda la mamá... no, y él no puede porque pierde el juego, no sé qué pasará ahí, pero no puede, no puede. Entonces es tenaz, eso sí me parece terrible. Aunque ahorita que entró a estudiar ha cambiado un poquito la cosa, porque ya está, todo el tiempo está allá.			
P4: Pues, digamos que en el caso de nosotros, digamos que sí ha cambiado un poquito la dinámica porque vivimos separados, pero la cuestión es que eso también es un medio de comunicación... entonces digamos los fines de semana como... “¿va a jugar?” “sí” “bueno, ya entro” ... entonces jugábamos de dos a seis partidas hasta que bueno ya “me cogió la tarde” ya eran las dos de la mañana “no, ya tenemos que... tengo sueño, me voy a acostar” “a bueno listo, hablamos mañana” y pues mañana también es como “¿va a jugar?” y jugamos. Pero ahorita que no ha jugado casi, pues a veces va a mi casa y hablamos pero es como más, como bueno y... de hecho mi mamá lo ha preguntado varias veces “P2 no ha venido...”	Para P4, el videojuego es un facilitador para consolidar y mantener su relación con P2. Además, cabe resaltar que el vínculo es tan estrecho que P2 ha sido involucrado en las dinámicas familiares de P4.		
I3: Bueno, entonces con respecto a lo que dice la señora P3, me deja pensando y me surge una pregunta, ¿ha habido alguna situación en la que, por ejemplo, los videojuegos no permitan que digamos ustedes pasen tiempo por decirlo así, un momento familiar, agradable?			
P3: Sí, en mi caso, en mi familia por culpa de los videojuegos que mi hijo, yo le digo que es una adicción porque me parece así, como ser adicto al alcohol, al cigarrillo, a lo que sea... si ha interferido bastante en la vida familiar, a tal punto que de pronto hay una reunión donde mi mamá, por ejemplo, P1 no va y no va y no va por estar pegado al computador por los videojuegos. Entonces cada vez es una pelea,	P3 valida que los videojuegos son una adicción que genera dificultades en su dinámica familiar, debido a que su relato está centrado en el significado que adquiere el hecho de que P1 no es participe en las actividades que involucra todos los		

“P1 vamos que tenemos una...” “No, yo no voy, yo no voy, no quiero ir” y no va, y pues uno por realmente no pelear y no... lo dejamos “bueno, chao”. Pero es donde uno se da cuenta que sí falta el compartir, falta... por estar pegado al computador falta muchas cosas, entonces para mí como madre si ha afectado bastante los videojuegos en la relación de familia.	miembros del sistema familiar.		
P4: Pues es que... nuestra dinámica es diferente, digamos que el juego también es una manera de unirnos, como de compartir tiempo juntos. A veces incluso, como que vamos y pues yo le digo “voy para su casa”, entonces voy y jugamos toda la noche y ya, yo me quedo en la casa de él. Ha pasado varias veces que pues, uno en su adolescencia-adulthood joven, pues está como que “no, vamos a salir a bailar, que hagamos esto, aquello”... y pues ya ha pasado varias veces que decimos “no más bien con esa plata compramos empanadas y gaseosa y juguemos toda la noche”, pues efectivamente compramos empanada y gaseosa y nos quedamos jugando toda la noche. Pues es diferente.	De acuerdo con lo dicho por P4, los videojuegos permiten que su vínculo con P2 se fortalezca, ya que posibilitan la emergencia de escenarios que trascienden del mundo virtual.		
I3: Sí claro, hay que partir de esa diferencia, que en este caso ustedes dos no viven juntos, pero ustedes dos sí. Y por lo mismo, creería yo que las dinámicas son diferentes, y pues en este caso, la señora P3, afecta mucho más la convivencia en la casa. Pero entonces, también me surge otra pregunta y es que usted mencionó que tiene dos hijos		Según lo comprendido por I3, las familias que participan en este escenario configuraron sus relaciones de manera diferente, a partir de los significados que le atribuyen a los videojuegos y el espacio en el que viven.	
P3: Sí, sí señor. Es una chica, mayor que P1. Tiene 26 años.			
I3: ¿Ella está involucrada con los videojuegos?			
P3: No para nada, ella trabaja... ella es ya mamá y ella trabaja y su tiempo es entre su trabajo y estar con la niña. Vivimos todos ahí en la casa, pero ella para nada, de pronto el celular, pero	De acuerdo a lo relatado por P3, las relaciones que construye con sus hijos están determinadas por el		

ya en redes sociales, pero videojuegos nunca.	rol que cumple dentro del sistema familiar.		
I3: Okay, entonces retomando lo que había dicho anteriormente acerca de las situaciones familiares donde ustedes van por ejemplo a donde la abuela de P1, en esas situaciones ¿también ella asiste? O sea, si va siempre a ese tipo de reuniones.			
P3: Algunas veces sí, cuando tiene tiempo, porque pues ella también tiene su novio y comparte con el novio y/o saca la niña a pasear, pero ella sí casi siempre nos acompaña, pero ya P1 por cuestiones de jugar sus videojuegos, que en línea, que no se puede desconectar, que está conectado no sé quién, entonces él no... prefiere quedarse jugando a ir a compartir en familia una tarde, un domingo de pronto, “que, que aburrimiento estar donde la abuela” Entonces sí me parece que los videojuegos ha afectado mucho la relación de P1 para con la familia.			
I1: Y P1... está como que hace caras. ¿Qué opina?			
P1: No pues, si tiene algo de razón pero, pero o sea así yo no estuviera jugando videojuegos, no iba por hacer otra cosa, ya sea estar leyendo o viendo televisión, lo que sea. Tiene que ver más con la forma de ser de uno, digamos yo soy muy introvertido, en cambio mi hermana es lo contrario a mí. Digamos mi hermana es que le gusta salir, que le gusta estar hablando, entonces ella siempre se le va a ver que quiere ir a tal lado, de que siempre, en cambio yo soy como “quedémonos acá en la casa, qué vamos a ir a donde mi abuela, hagamos otra cosa”.	P1 valida su discurso a través del significado que le atribuye a la introversión como manera de identificarse y de accionar en su contexto familiar.		
I1: ¿Han compartido algún otro espacio, que no necesariamente tengan que ir a otro lugar, sino ahí mismo dentro de su ambiente en la casa?			

I3: O sea, por ejemplo, en la casa, ver una película...			
P3: Sí, sí, pues sí, algunas veces él de pronto cuando los amigos no se han conectado...			
Risas			
P3: Entonces ese es el tiempo que dice “mamá, miramos una película, mamá vamos a comprar un helado” ese es el tiempo, y yo le digo “¿y eso?” y él “pues es que no estoy jugando” y uno se da cuenta, no está jugando, no está en línea en nada, entonces es el tiempo que él tiene disponible para con la mamá. Entonces la mamá si tiene que sacar el tiempo en el momento que el hijo diga que sí, que quiere ver una película o si no se pone bravo “se da cuenta que no me quiere... no me dedica tiempo”. Eso es un chantaje.	P3 reconoce que las pautas llevadas a cabo por P1, están permeadas por la posibilidad de acceder a jugar videojuegos.		
I3: Lo que comprendo de la situación, por decirlo de otro modo, en primer plano están los videojuegos y el computador. Sin embargo, si no digamos hay la posibilidad de jugar en el computador, ya acude a la segunda opción que es “vamos por un helado...”			
P3: Ajá, por la película “mamá qué hacemos” “estoy aburrido” “vamos a dar una vuelta” “nunca salimos”. Pero si estuviera conectado con Felipe, con un amigo que se llama Felipe, con el primo... que “estoy no sé qué, que si se más.”. Entonces, no hay tiempo, no tiene tiempo, no le da hambre, no le da sed, no le da nada absolutamente nada. Entonces pienso que sí la prioridad para él es el computador, los videojuegos.			
I1: Entonces quisiera conocer más cómo se configura la familia, mamá, papá... o sea, ¿sí? ¿Cómo está formada?			
P4: Pues, P2 vive solo, yo vivo con mis papás y otro hermano... pues somos hermanos de codito, no filial, no consanguíneo, sino de corazón.	De acuerdo con lo dicho por P4, el vínculo co-construido con P2, ha posibilitado la		

Risas	emergencia de escenarios en los que P2 se ve inmerso en el sistema familiar de P4.		
P4: Ya llevamos como casi 10 años juntos, más o menos. Y pues ya es mucho tiempo y pues lo considero realmente mi hermano. Eh, ha estado en reuniones familiares conmigo, así fechas como importantes como navidad y esas cosas las ha pasado conmigo... entonces pues digamos que es más por eso. Entonces pues, eh, pues él casi siempre va a mi casa, casi todas las semanas, nunca falta. Siempre hacemos algo, o sea el primero cuando “tengo ganas de hacer algo” el primero es él, o en dado caso el primero soy yo en el caso de él. Entonces pues siempre hacemos varias cosas como salir, vamos a comer o vamos a visitar a alguien... muchas cosas. A veces sólo estamos en la casa, hablamos y ya; o a veces yo voy, hablamos y jugamos o vemos televisión, yo qué sé.			
I1: Y pues, la familia de...			
P2: Mi familia no es muy unida, mi familia es como cada quien, por su lado, separados entonces por esa cuestión pues... mi hermana vive ya con su novio, mi papá vive aparte con su mujer y mi mamá vive aparte. Entonces como que desde ese momento que pasó como la separación de mis padres, cada quien se fue por su lado. Entonces por eso vivo solo, por eso casi no tengo comunicación con mi familia, muy pocas veces me reúno con mi familia porque mi familia no es muy unida. Entonces como mi familia no es muy unida, entonces, no... o sea no, no hay como tanto... ¿cómo se dice?	P2 reconoce que los vínculos que ha construido con su núcleo familiar han sido permeados por la separación de sus padres. Lo cual se refleja en la relación distante que mantiene con su familia y la dinámica que ha configurado con la familia de P4.		
I1: Apego			
P2: Sí, el apego siempre lo hay porque es familia, o sea, es mi familia. Es con los que crecí en mi infancia, pero de igual manera ya ahorita como somos tan separados no es como tan, o sea no somos tan unidos. Igual así			

son con mis tíos o mis demás primos, siempre es lo mismo, o sea, todos son separados; nadie es como... así como tal... como una familia. Pues como lo pintan ¿no? Otra clase de familia. Hay muchas clases de familia.			
I3: Bueno pues, me gustaría retomar algo que dijo P3, los videojuegos son adicción... curiosamente nosotros hablamos acerca de los videojuegos como adicción, entonces nos gustaría pues digamos más saber... ¿por qué o en qué medida los videojuegos llegan a ser una adicción? Porque digamos puede ser que una persona juegue videojuegos ocasionalmente, digamos que una vez a la semana quiera jugar a un videojuego y usted considere que eso sea adicción o que esté ya más relacionado con jugar todos los días. Entonces es más de conocer para ustedes qué es la adicción a los videojuegos.		I3 retoma lo narrado anteriormente, para dar apertura a conocer las comprensiones que tienen los participantes sobre la adicción a los videojuegos.	
P3: Pues yo pienso que es la adicción porque eh... es como prioritario para el que lo está jugando, está por encima de los digamos... de los quehaceres, de sus obligaciones en la casa, de sus obligaciones con, pues con los padres, o sea es lo más importante que tiene... es prioritario.	A partir de la experiencia de P3, los videojuegos son concebidos como una adicción, la cual ha permeado las dinámicas de su sistema familiar debido al tiempo que le dedica P1 a estos. Del mismo modo, considera que las pautas construidas a traves de los videojuegos interfieren en su bienestar, compromisos y responsabilidades; lo cual valida su discurso.		
I3: Prácticamente toda su vida.			
P3: Sí, está primero eso que hasta el mismo comer porque “¿tiene hambre?” “No, no tengo hambre” porque está jugando, está en línea y no puede desconectarse, entonces “no, más tarde como” ... “mamá no tengo tiempo, ahorita no puedo” entonces es prioritario para ellos, y pienso que por eso es una adicción, porque uno tiene que sacar... o sea, si no es adicción pues dejaría las cosas ahí y primero “voy a hacer esto... lo que me dice mi mamá, o lo que me dice mi papá, o el oficio que me delegaron a hacer en la casa”			

pero entonces, pero entonces no, primero está el juego.			
I1: ¿En algún momento P1 ha dejado sus responsabilidades de lado por jugar?			
P3: Claro que sí, muchas veces, infinidad de veces. Por eso...			
I3: Un ejemplo en particular...			
P3: Resulta que yo llego por la noche, como nosotros trabajamos todo el día, de 7:30 AM a 6:30-7:00 PM. Llegamos, está la loza sin lavar del desayuno, eh, “P1, ¿por qué no ha lavado la loza?” y no “es que acabé de tomar café, acabé no sé qué” o sea, acabó de desayunar a las siete de la noche *risas*. ¿Qué estaba haciendo? Le pregunto yo a mi nieta que tiene nueve años y “todo el día pegado al computador, todo el día pegado al computador” Ahora, llego otro día llego “P1 qué hizo”, “no que me voy a ir a bañar” a las siete de la noche “no, es que no he tenido tiempo” “¿qué hizo?” miramos a ver qué oficio hizo... no hizo nada. Que vuelve y responde Sofia, mi nieta “todo el día pegado al computador” entonces, ahí voy donde yo saco la conclusión de que el juego es una adicción. Porque primero está el juego antes de bañarme, antes que de pronto cumplir con mis obligaciones, con mis tareas en el hogar, inclusive también la universidad cuando estaba estudiando Medicina Veterinaria, también perdió una materia en el último semestre debido a pegado en el computador.			
P1: Es que era muy difícil.			
Risas			
P3: Entonces sí realmente para mí, en mi caso, en mi familia con			

P1, pienso que él sí es adicto al juego, a los videojuegos.			
I2: Tengo una pregunta. ¿Sumerce qué cree que P1 siente cuando juega? O sea, si sumerce parte de la idea de que es una adicción ¿sumerce qué cree que él puede experimentar cuando juega? ¿que lo hace dejar sus responsabilidades de lado?			
P3: Pues yo pienso que se siente feliz, porque uno lo ve feliz allá, que salen unos mamarrachos ahí en la pantalla salen que no sé qué... que el monstruo de no sé qué, mejor dicho, yo no entiendo realmente de videojuegos. Yo digo ¿qué es lo que hacen por allá? Salen, corren, se esconden... bueno, no sé. Y él se siente emocionado como si estuviera mirando un partido de futbol, los que son aficionados al futbol o... los que miran un helado así que le encante el helado, entonces con una cara de alegría, con una cara que, porque lo maté, que porque no sé qué... bueno no sé. Eso es lo que yo entiendo.	P3 reconoce lo significativo que son para su hijo los videojuegos, puesto que son una herramienta que generan felicidad y están vinculados a su estado de bienestar.		
I1: Este es un caso muy particular entonces... en el caso particular ustedes como... ¿han dejado responsabilidades al lado por jugar?			
P4: Sí.			
P2: Pues responsabilidades como lavar loza o cosas así... ¿o algo más?			
I1: Digamos que no solamente en ese estilo, digamos otras obligaciones.			
P4: Pues es que usted vive solo.			
P2: Lo único así es que olvido pagar el recibo			
Risas			
P2: Pero de igual manera, como yo había dicho anteriormente, o sea es... yo juego pero siempre tengo en cuenta digamos las cosas que tengo que hacer, parto mi tiempo para poder jugar y prefiero hacer primero las cosas y después seguir jugando.	De acuerdo a lo relatado por P2, los videojuegos no son percibidos de manera negativa en su rutina diaria, puesto que el organizar tiempos y quehaceres, le ha		

I1: Por ejemplo, en ese caso de que vive solo, o sea ¿qué... cómo sería un día normal?	permitido un pleno disfrute de los mismos.		
P2: Un día normal para mí es, pues puede ser no sé, depende del día porque digamos si es un domingo, me levanto por lo general tarde. Hago almuerzo o mando a traer almuerzo, eh, si no tengo mucha flojera por decirlo así de salir de la casa un domingo, pues voy a la casa de P4 porque por lo general siempre voy los sábados, siempre casi todos los sábados voy. No sé, un lunes levantarme por la mañana, desayunar, uhm, no sé, hacer... no sé, arreglar el apartamento, entonces pues sí tengo trabajos, hacer trabajos. Ir a las clases, si tengo clases. Si no tengo clases, pues no voy. No sé, si tengo alguna cosa que hacer como hacer por ejemplo... pagar cosas o... hacer mercado o cosas así pues lo hago y ya cuando me sobra tiempo, juego. Pero entonces siempre digamos en el día estoy jugando un rato en la tarde, un rato a veces en la mañana, un rato en la noche, o toda la noche... Así. Según el tiempo que uno disponga.			
I3: Bueno pues... nos gustaría también saber... ya por parte de ustedes dos, digamos ¿cómo se tomarían el hecho de que algún día P1 dijera “no, me quiero dedicar profesionalmente a jugar” digamos... dejar de lado por ejemplo un trabajo tradicional, de ir al trabajo, sino que se dedique a jugar y que ganara dinero con ello?			
P3: Pues la verdad a mí no me gustaría que fuera eso como un trabajo, como una profesión no me gustaría. Porque ahí sí es que es peor, ahí sí lo perdimos del todo. Pienso yo, ¿no? Que ahí así lo perderíamos del todo. Pues la verdad no me gustaría.	Para P3, las pautas que ha llevado a cabo P1 a lo largo de su vida, se han visto permeadas por los videojuegos, ya que atribuye a estos la emergencia de características, que según ella, son		
I3: ¿Independientemente de si él está recibiendo ingresos?			

P3: Sí, independientemente de eso no me gustaría, porque también en parte a esos videojuegos también pienso que él digamos desarrolló su personalidad muy introvertida. Muy solo, él comparte muy poco con los amigos, comparte muy poco con la familia, con los primos, entonces, entonces de verdad de que personalmente no me gustaría. No me parece que haya traído cosas buenas.	representativas de una persona introvertida.		
I1: ¿P1 ha compartido con sus familiares por otro medio? Digamos, no de manera física, sino digamos con primos que haya podido jugar.			
P1: Sí, obviamente. Pues es que la mayoría, yo diría que el 99% de las veces que estoy jugando es porque estoy jugando con otra persona, digamos con la persona que más juego, que ahorita lo nombró mi mamá es con Felipe mi primo, que él está en Bogotá, y él es como mi mejor amigo, es con la persona que más hablo, a la que le cuento todo, con la que más juego y como él está en otra ciudad, entonces también es.	P1, considera que los videojuegos online le han permitido construir vínculos que se han mantenido a lo largo del tiempo, por medio de escenarios que posibilitan nuevas formas de interacción y relacion.		
I2: Una manera de...			
P1: Es la manera de que uno no solo digamos... en ese tiempo que está jugando no está uno solo ahí jugando, sino yo estoy charlando con él o con otros amigos, que me están contando sus cosas, yo le estoy contando mis cosas, entonces también no es, no es como que uno está ahí solo jugando. Sino que uno también está socializando de manera virtual. Ya otra cosa sería, digamos, que él estuviera acá o que él... porque la mayoría de mis amigos están es en Bogotá. Entonces principalmente es por eso.			

P4: Eh, profesionalmente pues ya habría ADC y Support, porque usualmente jugamos así. O sea, digamos que en este momento de la historia del mundo, no es tan descabellado el hecho de dedicarse a cosas en línea, sea ventas o sea lo que sea, incluso ahora la gente arma tiendas virtuales y gana mucha plata. O sea, vendiendo perfumes con fotos en Instagram y eso. Y pues que se dedicara profesionalmente... pues, nada... no sé, si me invita pues bien, si no pues que vaya y lo veré por Twitch porque qué más. No tengo plata para ir a verlo a Corea o a donde sea. Entonces hay muchas cosas que la tecnología ahora permite, que... pueden hacer digamos que uno gane o genere ingresos de otra manera y por ejemplo hace poco, de hecho, hace poco había visto que la gente estaba organizando como un torneo a nivel nacional para sacar el primer equipo netamente colombiano para representar pues a Colombia en las eliminatorias que vienen para el mundial de League of Legends. Estaban haciendo una convocatoria donde se suscribían los equipos, para elegir los mejores jugadores de Colombia para hacer un equipo a nivel profesional y pues nada... pues digamos que eso es un camino durísimo porque es gente que lleva jugando desde que empezó el juego y... las condiciones de esa gente para jugar son muy elevadas, o sea no solo, pues a nivel de recursos sino de pues de internet también porque deben tener demasiada banda de internet y todo eso... o sea las condiciones, digamos que el problema que yo vería sería por ese tipo de condiciones, digamos tiempo, el internet, porque en Colombia no hay tan buen internet como en otras regiones del mundo. Pues... pero pues nada, es algo que ahora se ve	De acuerdo a lo dicho por P4, la virtualidad se ha convertido en una extensión del mundo físico, puesto que posibilita la construcción de escenarios donde el sujeto puede llevar a cabo actividades que hacen parte de su estilo de vida. Además, considera que la globalización de los videojuegos ha llegado a tal nivel que se han convertido en agentes generadores de espacios.	
--	--	--

mucho más que antes y pues nada, si se quisiera dedicar a eso, pues yo lo apoyaría.			
I3: Bueno, también nos surge otra duda y es que digamos pues digamos que lo que se puede notar es que por ejemplo cada uno de ellos dos le dedica pues... bastante tiempo a lo que es jugar videojuegos, pero entonces nos gustaría saber si digamos en alguna medida, ustedes alguna vez han visto que por ejemplo él o ellos esto... digamos que, muestren actitudes que muestran en los juegos en la vida real, o al revés. No sé si me hago entender. O sea, si digamos... no sé si me hago entender.			

P4: Sí, pues ya respondiendo a la pregunta... P2 es una persona que a todo lo que pueda, le coge el pelo, o sea, tiene que montársela, es el chiste... y como decía p1, digamos que pues uno en el juego está el chat. Entonces P2... no sé si se pueda decir groserías, pero bueno, p2 se pone siempre a escribir maricadas en el juego, a decir vainas que si estuviéramos viendo televisión o estuviéramos hablando, yo sé que las diría en algún momento. También es muy relajado, entonces ha pasado que estamos jugando y yo soy más bien impulsivo, entonces me matan por ejemplo y le digo “es que usted no me ayuda” y él me dice “qué se puede hacer, ya lo mataron, ya qué.” Entonces digamos como que también su personalidad se ve reflejada en el juego también. Incluso, haciendo una lectura más allá, de hecho P2 juega dos roles que son más bien no tan agresivos. O sea, P2 juega, pues p1 si entenderá, él juega support y juega top. O sea, un top liner farmea, defender su linea, ayudar al equipo cuando lo necesite; es un rol más calmado, más relajado, más tranquilo. En cambio, yo juego AD carry, que es agresivo, el que más daño tiene que hacer, es el que tiene que estar pendiente de qué enemigo tiene baja vida y matarlo y ese tipo de cosas, entonces yo digo también que eso va de acuerdo a la personalidad de la persona, valga la redundancia.	De acuerdo con lo relatado por P4, algunas de las pautas llevadas a cabo por P2 dentro de los videojuegos están relacionadas con su personalidad, ya que muchos de los roles que ejerce en estos se ven reflejados en su cotidianidad.		
I3: Digamos que... algo así iba direccionada la pregunta, o más o menos si digamos alguna vez han podido ver o interpretar que la personalidad de P1, digamos que de algún modo influye a la hora de jugar videojuegos o si los juegos han influido en la personalidad de él.		I3, realiza una clarificación acerca de la pregunta realizada anteriormente.	

P3: Sí, los juegos han influido en la personalidad de él por lo que le digo. O sea, él está más pendiente del juego que de cualquier otra cosa, y sí, por ejemplo a veces veo, pues lo que percibo es que empieza a hablar cuando está jugando “sí, corra, corra, no, me salvé, no, me mataron, no sé qué...” entonces queda uno... si le afecta como mucho que lo maten en el juego, no sé qué pasará, pero sí o sea, yo pienso que sí interfieren esos videojuegos mucho, mucho en la personalidad de las personas, de los jóvenes.	Para P3, la personalidad de P1 se ha visto permeada por los videojuegos, debido a que las pautas que lleva a cabo son en función de éstas.		
I1: Eh, no sé, como para cerrar, yo creo que cada cosa tiene como su lado bueno. ¿Hay algo que haya visto sumerger, algo positivo de los videojuegos?			
P3: Sí, las cosas positivas que, pues las estoy analizando, que hasta ahora las analizo, es que de pronto P1 permanece pues en la casa, no sale a la calle, no tiene amigos viciosos, digamos con, pues... sí, digamos amigos vagos, eh, y sí, eso sería lo único positivo rescatable de los tales videojuegos. Digamos las malas amistades y el estar todo el tiempo en la casa. Cuando no está estudiando, pues está en la casa.	Teniendo en cuenta lo relatado por P3 se visibiliza que identifica aspectos positivos del uso de los videojuegos, sustentado en el tiempo que pasa en casa y la ausencia de sistemas que para P3 son perjudiciales para P1.		
I1: O sea que los videojuegos proporcionan que uno también establezca amistades buenas.			
P3: Pues sí... pues viéndolo de esa forma sí. Sí, sería lo único rescatable de los videojuegos, pienso yo, para la familia o en el caso de nosotros.			
I1: Alguna vez han pensado en hacer alguna reunión familiar en torno a que jueguen algo... por ejemplo en la casa de su abuela.			
P1: No.			
I2: ¿Por qué?			
P1: Porque el internet da mucho lag.			
Risas			

I3: O digamos a veces usted nos mencionó que tiene un primo que se llama Felipe también y digamos... él a veces ¿no se presta para ir... venir hasta acá? Ir hasta la casa... jugar juntos ahí en la casa.			
P3: Sí, en vacaciones.	P1 y P3, realizan una contextualización de la dinámica que llevan a cabo P1 y su primo.		
P1: Sí, casi siempre, o bueno, yo creo que todas las vacaciones, o él viene o yo voy. Yo creo que todos los años, siempre.			
P3: Sí, toda la noche se la pasan jugando, toda la santa noche no descansan.			
I3: ¿Son de una edad similar?			
P1: Sí, él me lleva casi un año.			
I3: Ah, con razón.			
Risas			
P3: Juegan toda la noche... se despierta uno a medianoche, a la madrugada y están jugando.			
I1: ¿Y han podido compartir con otros familiares los videojuegos?			
P1: La verdad no, pues porque de mis primos así... tengo primos que si les gustan los videojuegos... digamos Willy es un niño de ¿cuántos años tiene mi primo Willy?			
P3: Como 15			
P1: Tiene como 15, como 14. Pues no somos contemporáneos, sé que le gusta y he jugado con él, pero no es una persona con la que me ponga a hablar sobre videojuegos porque él igual es muy pequeño, o sea no tenemos la misma edad. Entonces, así de mis primos, el único es él.	Para P1, es más significativo jugar videojuegos con pares, puesto que asocia la edad con la experiencia y las comprensiones que realizan los videojugadores.		
I3: ¿Y a su hermana nunca le ha hablado de eso?			
P1: No, es que ella es el lado contrario a mí. A ella le gusta salir que a comer, que no sé qué, que ir a bailar... o sea es, a ella no le gusta nada de lo que es, eh jugar.			
I3: ¿Ni por curiosidad?			
P1: Ni por curiosidad, a ella nunca le ha llamado la atención eso.			
I1: Y en el caso de ustedes, por ejemplo, en la casa de su mamá,			

por ejemplo, los sábados nunca han... por ejemplo, ¿otros familiares se han unido a ustedes para jugar?			
P4: Pues cosas... juegos electrónicos, no. Pero, por ejemplo, hemos jugado parkas con mis tías, hemos jugado monopolio con mi mamá... mi mamá es más bien abierta a todo a pesar de que ya pues tiene su edad, es más... y yo le cuento “ay, hice tal cosa” referente a los videojuegos. O sea, me pone cuidado así no entienda. A veces muestra hasta interés, pero pues, digamos ella por ejemplo, pues lo digo en mi caso ¿no? Yo jugaba con ella, eh, tetris. Entonces teníamos dos ataris y mi mamá siempre ha sido re fan a jugar tetris, eh, entonces jugábamos tetris lo dos y mirábamos quién hacia más puntos al final. Pero pues así...	De acuerdo a lo dicho por P4, se comprende que dentro de su dinámica familiar emergen espacios de interacción por medio del juego, los cuales no necesariamente tienen un componente virtual.		
I3: Pues sí, me gustaría también que, para ir cerrando, eh, en el primer escenario nos dimos la oportunidad de hacer una pregunta para conocer perspectivas familiares, entonces en el caso de digamos P3, saber digamos ¿cuál cree usted que es la perspectiva que tiene la hermana y el papá de P1 hacia los videojuegos? Sí, o sea, digamos, ¿usted qué cree que opinan ellos acerca de que P1 juegue tanto?		I3 trae a colación elementos del primer escenario, para realizar una pregunta	
P3: Yo pienso que ellos opinan lo mismo que yo, exactamente lo mismo. Porque las peleas realmente cuando llegamos a la casa son las mismas tanto con el papá o con la hermana, que pues realmente se le dejan las tareas a p1, las funciones que tiene que realizar durante el día y no las realiza, simplemente por estar en los videojuegos, entonces la pelea hasta con la sobrina de 9 años le recrimina “P1 no ha lavado la loza porque se la ha pasado jugando videojuegos todo el día” Entonces, digamos que la familia comparte la misma forma de pensar que les he manifestado	Según P3, su sistema familiar avala el discurso de los videojuegos como un problema, ya que han configurado el significado de estos teniendo en cuenta las pautas llevadas a cabo por P1.		

esta tarde en cuanto a los videojuegos.			
P2: Pues mi familia no sé, yo creería que cada quien como tal las personas deben tener su propio punto de vista sobre este tema, pero pues por lo general, creería que sí, que ellos... es un poquito más alejado a los videojuegos. A mi hermana le gusta jugar, pero sólo juega Mortal Kombat porque le gusta ver cómo las chicas matan a los manes.	A partir de lo relatado por P2, se puede visibilizar que la configuración de su sistema familiar no le permite realizar una clarificación acerca del significado que adquieren los videojuegos para su familia.		
Risas			
I1: Y por ejemplo conociendo, en el caso de P1, que no solamente se la pasa jugando, sino digamos haciendo otras cosas en internet, eh, digamos que ¿la percepción cambiaría un poco o seguiría siendo igual acerca de los videojuegos?		I1 e I3 retoman información brindada en el escenario para formular una pregunta	
P3: ¿Si no estuviera jugando solo videojuegos?			
I1: Sí, es que P1 dice que no solo juega videojuegos, que se pone a leer, a hacer trabajos.			
I3: Además de que según tengo entendido, él estudia producción multimedia lo cual tiene mucho que ver con el computador y todas estas cosas.			
P3: Pues yo creo que esa fue, digamos lo que él... por eso pienso también en parte que dejó la carrera de Medicina Veterinaria, porque hizo hasta seis semestres... y p1 en mitad de carrera la dejó, ya no quiso seguir. Y pienso que también fue por eso, ¿no? Pensándolo bien, le echo la culpa a los videojuegos porque si escogió una carrera totalmente diferente, o sea diferente a medicina veterinaria que supuestamente era lo que él quería.	P3 considera que los videojuegos han adquirido un gran significado para P1, permeando las pautas que lleva a cabo en su cotidianidad, lo cual se puede ver reflejado en la decisión de P1 de cambiar su carrera universitaria a una que se encuentra relacionada estrechamente con la virtualidad.		

I1: ¿Y cómo le va en eso de producción multimedia?			
P3: Hasta ahora empezó en primer semestre			
P1: Pues hasta ahora estoy empezando, pero yo desde el colegio ya estaba familiarizado con el tema. Usaba digamos ya sea programas de edición para videos, hacer dibujos en Illustrator, Photoshop... o sea ya era algo que yo hacía como por hobby.	P1 aclara que los videojuegos no están estrechamente relacionados con la elección de su nueva carrera, ya que desde más joven encontraba afinidad con estos temas.		
I1: ¿Alguna vez ha utilizado esas herramientas multimedia para no sé... no solamente algún trabajo, como para mostrar sus habilidades haciendo otras cosas? Por ejemplo, un video familiar, fotos de la familia...			
P1: Pues no, a veces que mi hermana me pide, que hay fotos que quedan mal fotografiadas como cuando estubo en Santa Marta, entonces me dijo “Cómo hago para que estas fotos...” entonces yo ahí empiezo a arreglar, buscando tutoriales en YouTube, cosas así. Digamos, para ellos videos como tal no. Si he trabajado con muchos... o sea, programas de edición y tal, pero digamos así netamente familiar solamente la edición de fotos.			
I1: ¿Y alguna vez ha mostrado un vídeo o una fotografía que haya aprendido a hacer en esos programas?			
P1: No, pues tengo varias, pero como que no... también porque, como que no, no está como ese interés, como que dirán “ah bueno, sí está bonito” lo poco que les he mostrado, pero no es como que ven el trasfondo de lo que hay de todo el trabajo que hay, ya sea de un logo o de lo que sea. Dicen “ah sí, muy bonito”, pero no saben que hay para atrás, yo creo que también es como un tema tabú de la familia. Como lo del computador, que dicen “está ahí en el computador, entonces está jugando videojuegos” y ahí se quedan, jugando videojuegos. Uno puede estar haciendo mil	Para P1, es necesario que su sistema familiar amplíe sus comprensiones acerca de las actividades que realiza, para que de este modo emerjan nuevos significados de la virtualidad.		

cosas, pero el computador para ellos es videojuegos.			
I1: Pero por ejemplo cuando muestras esas fotos, no le dices a tu mamá “mire, este es el trabajo que hice... tiene tal proceso” digamos un poco para que ella también entienda lo que está haciendo.			
P1: Pues sí, yo le he mostrado unos trabajos de abstracción.			
I1: ¿Y qué le parecen?			
P3: No le entendí mucho, pero ahí me explicó. Sí, sí me mostró unos dibujos.			
P1: Y que hay un trabajo detrás de esos dibujos de días, de sentarse horas a pensar, a analizar, a investigar y de pronto... y es que también como son temas complejos, entonces como que no... como tratar de explicarle un videojuego. Entonces no lo van a entender, van a decir “está ahí pegado al videojuego”, y no se tienen en cuenta los beneficios que hay de jugar videojuegos.			
I1: ¿Quieres compartir algunos de los beneficios?			
P1: Pues así que me acuerde, la estrategia y el trabajo en equipo. Digamos, yo soy muy bueno en juegos de estrategia, digamos que yo creo que desde pequeño me ha gustado mucho como lo que es los juegos de ajedrez, yo era digamos en mi curso en primaria, yo era el que más jugaba ajedrez en un torneo, así en el colegio. Y cosas así... o sea, es como, es como esa... aprender a hacer un trabajo en equipo, a trabajar en equipo y a ser mejor estrategia, creo yo.	De acuerdo a lo dicho por P1, los videojuegos le han permitido reconocer y fortalecer habilidades que trascienden la virtualidad,		

I1: Eh, por ejemplo, es algo que también es... el liderazgo ¿no? Entonces la señora P3, ha presenciado momentos en los que P1 haya tomado partes de líder, por ejemplo, en la universidad, pertenecido a grupos de estudio, no sé...			
I3: O en la casa también, en la dinámica familiar, que por ejemplo él haya querido decir “no, hoy vamos a hacer tal cosa” como a mover él, como por iniciativa propia			
<i>P3: Sí, sí lo ha hecho. Sí claro, “vamos a hacer esto” en épocas así especiales, en navidad “vamos a hacer esto de cena... por qué no hacemos esto, hagamos aquello” o ayudar a decorar la casa o así. Sí, también. Y ahorita lo he escuchado en el estudio que también ha liderado varios trabajos, ha liderado bastantes... varios trabajos, proyectos. También lo he escuchado sobre eso.</i>	P3 identifica momentos en los que P1 ha asumido el liderazgo, lo cual valida las acciones que realiza en su vida diaria.		
I3: Por este lado...			
I1: No solamente habilidades de liderazgo, sino habilidades que han atribuido beneficiosas a la hora de jugar.			
P4: Paciencia, no sé si sea alguna habilidad, más bien es una virtud. P2, huy, P2 es demasiado paciente. Y lo refleja en todo. A veces yo me estreso de lo paciente que puede llegar a ser.	P4 reconoce que muchas de las características de personalidad de P2, están inmersas no solo en su cotidianidad, sino también en su rol y accionar dentro de los videojuegos.		
I3: ¿Y le atribuye esa paciencia a los videojuegos?			
P4: Es que es a todo, por ejemplo P2 antes de empezar a jugar en línea, P2 es una persona que usted... es una persona con la que no puede jugar imperios porque él a usted lo destroza en veinte minutos. Yo me desespero jugando imperios cuando no puedo evolucionar porque no tengo recursos.			
I3: Eso es muy demorado.			

P4: Huy, eso me estresa. Y yo me desespero y yo no hago nada, y P2 sí, P2 de verdad se puede pasar dos horas, lo que uno llama “farmeando” recursos y no se estresa, o sea... por ejemplo, hubo una vez en particular que yo tenía un mazo de cartas y cogió a hacer una torre de esas de cartas y se le cayó como dos veces “ah, se cayó”, como que ush parece, o sea, pues yo no tengo esa paciencia ¿no? Y P2 sí. Y él empezó jugando eso, y es un juego que requiere demasiada paciencia, habilidad...			
P1: Y estrategia			
P4: Estrategia, demasiada estrategia, pero también es paciencia porque si usted no tiene pues... no tiene los recursos para hacer algo, pues hay que esperar. Y si usted no es paciente, no va a esperar y se va a estresar y termina apagando el computador, o lo va a cerrar, o no va a volver a jugar eso en la vida. Pienso yo. Aparte de coordinación y lo que ya había dicho P1 también, o sea, trabajo en equipo, liderazgo.			

I2: Bueno, pues para ir cerrando el escenario podríamos partir o basarnos en las dos posturas y decir que ambas familias tienen una postura totalmente diferente a la otra. ¿Por qué? Porque cada familia se organizó de distinta forma, la estructura de cada una es diferente. La familia de P1 es una familia tradicional, por decirlo de alguna manera, porque está compuesta por sus padres, por su hermana, por su sobrina y son personas que se configuraron y se han relacionado a lo largo de toda su vida. La familia de P2, se configuró de otra manera porque P2 es una persona que vive sola, conoce a P4 hace 10 años y fue una familia que se configuró a través de las relaciones y el contacto constante. Entonces podríamos identificar las dos posturas, además que ellos comparten el amor a los videojuegos, por decirlo de alguna manera. En cambio, podríamos decir que la familia de P1, conoce las cosas básicas acerca de los videojuegos, digamos el gasto del tiempo, la disponibilidad ante diversas situaciones... digamos como que la disponibilidad de tiempo se disminuye porque él está conectado, pero digamos que no se han planteado o no conocen más que todo... o no han profundizado sobre los beneficios que pueden traer los videojuegos; que uno de ellos, es que las personas pueden comunicarse con personas que están al otro lado, que están en contacto constante y con las que juegan normalmente, que es por ejemplo el primo Felipe, y eso es algo muy importante que se dejó ver en el escenario... como la parte beneficiosa de ellos, que es como el estar conectado, el hecho de tener amistades buenas porque no son personas viciosas ni nada por el estilo, sino son personas que están prácticamente en sus casas, interactúan por redes, por virtual, en la parte virtual, pero son personas que le agregan el lado positivo a P1. También hay que		De acuerdo con lo narrado en el escenario conversacional, I2 relata que los sistemas familiares de los gamers están configurados según su estructura y funcionalidad. Además, relata que los videojuegos están vinculados con la personalidad, la potenciación de habilidades y las formas de relacionarse e interactuar con otros, ya que posibilitan la emergencia de escenarios virtuales donde se forman y fortalecen vínculos.	
---	--	--	--

resaltar que para la familia de P1, los videojuegos convirtieron a P1 en una persona introvertida, sin embargo, podríamos decir que los videojuegos también han potenciado características y ciertas habilidades que P1 posee y que normalmente no salen a relucir; pero digamos la parte de la estrategia, el liderazgo, el trabajo en equipo son habilidades que dentro de los videojuegos y en el diario vivir si uno se pone a analizarlos las podemos rescatar. Entonces también es como buscarle y verlos un poco más allá. Eh, por el lado de P2, podríamos decir que es muy interesante cómo se configuró la relación, el hecho de que se haya, o que se base más que todo en el contacto virtual por decirlo de alguna manera, porque la diferencia de horarios es bastante marcada, es muy importante cómo se nutre por medio de la virtualidad esas relaciones. El hecho de que se vean una vez a la semana y hablen todos los días hace que el vínculo que han construido ustedes sea muy fuerte, tan fuerte es que se consideran familia sin compartir el lazo sanguíneo. No sé qué quieran decir más.			
I1: ¿Qué se llevan...			
I3: del encuentro?			
<u>P3: Pues yo la verdad, cambio un poquito la... como el concepto que tenía de los videojuegos, porque realmente no, no había analizado las cosas, solamente había visto las cosas negativas para mi hijo y en cuanto a la familia. Pero ahorita, pues, ustedes me hacen caer en cuenta y todos los conceptos que dan y las conclusiones, eh, sí realmente tiene su lado también positivo, su lado bueno que no lo había analizado, que no me había sentado a pensar. Y pienso que sí tienen cosas positivas los videojuegos. Y de aquí en adelante todo va a ser diferente *risas*. De</u>	De acuerdo a lo relatado por P3, el escenario conversacional ha posibilitado la emergencia de nuevos significados en torno a los videojuegos y los gamers.		

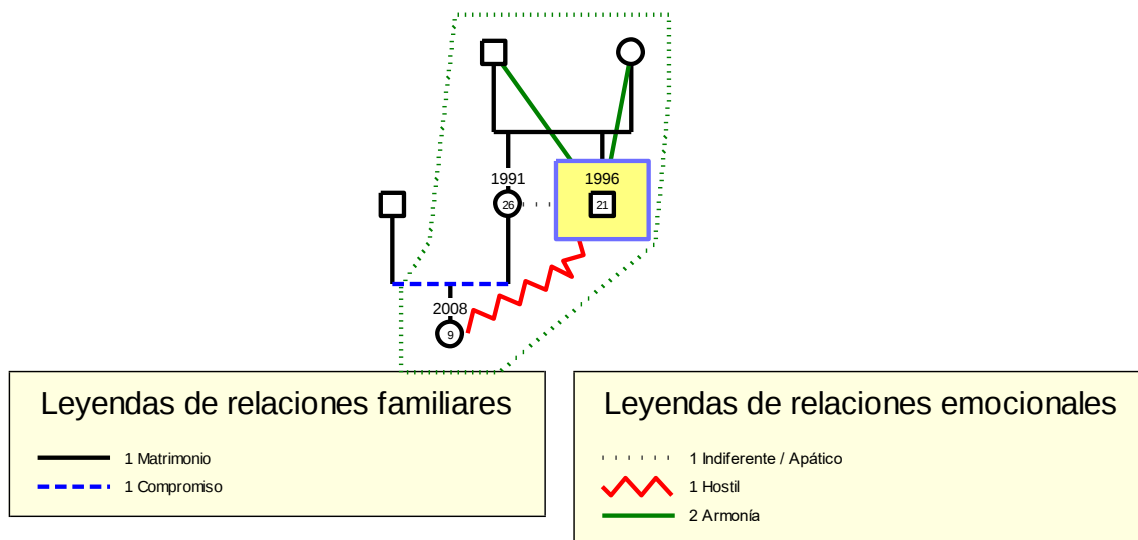
pronto me siento a jugar un ratico <u>*risas*</u>			
I2: Sí claro, conocer un poco de la realidad que él está manejando dentro de los videojuegos puede enriquecer no solo su conocimiento acerca de lo que él ve, sino, enriquecer un poco la dinámica de la familia.		I2 realiza una retroalimentación sobre lo comprendido por P3.	
P3: Perfecto, si señora.			
P4: Pues, además de tal vez otro jugador para la lista de contactos, eh, no pues digamos que me parece muy bacano por parte de la señora, que haga digamos ese, como ese “venga, espere, qué está pasando” porque es muy bacano a veces para uno como hijo, aunque uno no lo diga, a veces es muy bacano que la mamá sí sea, así dentro del fondo no lo vaya a entender y ella sepa que no lo va a entender, que pregunte, decir como “bueno, me voy a interesar un poco en qué está haciendo... tal vez conocer qué está haciendo” a veces es como medio incómodo para uno, a veces, pero a veces tal vez uno lo necesita. Es como a veces a mí me pasa con P2, a veces él está jugando cosas que yo ni idea, y pues yo me siento y le digo “¿qué es eso?”, “no esto...” “ah, no me gusta” pero me quedo mirando a ver qué hace. O sea, P2 juega unas vainas re X, pero bueno... entonces me parece valioso eso.	Para P4 el escenario es significativo en la medida en que se comparten comprensiones acerca de los videojuegos, las cuales permiten construir nuevos relatos que pueden transformar la dinámica familiar.		
I1: Les gustaría que se llevaran a cabo más investigaciones por ejemplo para que las familias conozcan más acerca de los videojuegos.			

<u>P3: Sí, claro, a mí sí realmente porque pues realmente lo que esta tarde aprendí es que no solamente es que mi hijo se siente detrás de un computador y uno verlo como perder el tiempo aparentemente; y hoy aprendí que realmente no es así. Que de pronto al estar sentado ahí, frente al computador jugando ahí sus videojuegos, también le está enseñando otras cosas ¿no? Otras, por ejemplo, a ser una persona estratega, una persona de liderazgo, entonces... y ahorita que lo analizo, realmente sí es cierto.</u>	P3 comprende que el escenario conversacional, posibilita la reflexión acerca de elementos - en este caso los videojuegos- que permean sus dinámicas familiares.		
P4: Pues también digamos que sería bueno indagar más porque por ejemplo, a nivel de Latinoamérica, en este momento está creciendo mucho todo lo que tiene que ver con los deportes electrónicos, es muchísimo. Ya aquí en Latinoamérica ha habido torneos no sólo de juegos en línea, sino de juegos arcade, o sea los de las maquinitas, ha habido torneos y hay de todo y todo eso está creciendo; incluso hace poco en una competición de League of Legends había un equipo, pues no es todo colombiano, pero sí es un equipo que tiene como 2 o 3 participantes colombianos y pues, Latinoamérica está un poco atrás en todos estos temas, entonces es nuevo, y uno no culpa de pronto a las personas que realmente en ningún momento de su vida le vayan a ver algo bueno, más allá de que es una forma de perder el tiempo, entonces pues también es chévere ver las perspectivas de Latinoamérica frente a ese tema.			
I1: ¿Quieren agregar algo más?			
P3: No pues agradecerles a ustedes por la invitación, pensé que yo era la persona que les iba a portar a ustedes para su trabajo, para su tesis, pero ustedes me han aportado a mí, me han hecho ver otras cosas, otro concepto de los videojuegos, entonces les agradezco realmente por eso. Muchas gracias.			

I3: Nosotros también agradecemos mucho, porque pues, siempre es un aprendizaje de parte y parte. Es un aprendizaje mutuo y pues siempre hay que... digamos que las perspectivas, las diferentes perspectivas son enriquecedoras en diferentes medidas, entonces muchas gracias a ustedes por permitirnos el tiempo... de abrir este espacio.			
P3: No, a ustedes muchas gracias. Cualquier cosita, mucho gusto.			

Anexo 4. Genogramas

Genograma familia P1



Genograma Familia P2

