

**SIGNIFICADOS DE LOS GAMERS ANTE LOS VIDEOJUEGOS EN TIEMPOS
DE PANDEMIA POR COVID19**

Trabajo de Grado

Investigadoras:

Lisbeth Argelis Forero Herrera

Karen Sofía Téllez Aguilera

Docente:

Juanita Charria Isaacs

UNIVERSIDAD SANTO

TOMÁS FACULTAD DE

PSICOLOGÍA

Bogotá D.C

2022

Contenido

Resumen	4
Abstract	5
Introducción	6
Problematización	7
Justificación	8
Objetivos	11
4.1 Objetivo general	11
4.2 Objetivos específicos	11
Marco teórico	12
5.1 Marco Epistemológico	12
5.2 Marco disciplinar	13
5.3 Marco interdisciplinar	16
5.4 Marco legal	17
Antecedentes investigativos	18
Metodología	25
Estrategias y técnicas	26
8.1 Procedimiento	26
8.1.2 Instrumentos y recursos	27
8.1.3 Fase 1: Características de rangos de inclusión y construcción de consentimiento informado	27
8.1.4 Fase 2: Construcción de matrices y definición de categorías	28
8.1.5 Videojuego y COVID 19	29
8.1.6 Estrés	29
8.1.7 Relaciones sociales	30
8.1.8 Fase 3: Primer encuentro	30
8.1.9 Fase 4: Transcripción, análisis y discusión de primer encuentro	31
8.1.10 Fase 5: Definiciones por rango de edad de categorías investigativas	31
8.1.11 Fase 6: Segundo encuentro, devolución de resultados	31
Consideraciones éticas	32
9.1 Valoración de riesgo	32
Resultados	34

Discusión de resultados	39
Conclusiones	53
13. Aportes y alcances	54
14. Limitaciones y sugerencias	57
Referencias	59
Anexos	72
Transcripciones	72
Transcripción Participante 1	72
Transcripción Participante 2	84
Transcripción Participante 3	97
Transcripción Participante 4	112
Transcripción Participante 5	119
Transcripción Participante 6	135

Resumen

La presente investigación busca comprender “los significados de los Gamers ante los videojuegos en tiempos de pandemia por COVID 19, ” en 6 hombres adultos de la ciudad de Bogotá .Se elaboró desde la metodología cualitativa basándose en la línea de investigación de la Universidad Santo Tomás subjetividades e identidades, con una epistemología hermenéutica, la cual permitió identificar y entender las narrativas desde las experiencias de los gamers, de esta manera se comprendieron los significados de manera cuidadosa y detallada, tan libre como sea posible utilizando la técnica de entrevista semi estructurada para llegar a las narrativas brindadas por los 6 participantes en diferentes ciclos vitales, el primer rango de edad es de 18 a 24 años, el segundo rango es de 25 a 30 años y el tercer rango de 31 a 36 años. Cada entrevista fue analizada y categorizada utilizando una matriz, para así llegar a comprender el significado de cada participante.

Durante el desarrollo de la investigación se plantearon 4 categorías; videojuego y COVID 19, estrés, relaciones sociales y emociones, al realizar las entrevistas surgieron categorías emergentes que nacieron a partir de los espacios donde se reconoció la experiencia de vida de cada participante en relación a los videojuegos, dichas categorías que emergieron fueron hábitos alimenticios, proyecto de vida, escape de la realidad, distracción, miedo a la pérdida de trabajo, competencia, ansiedad, aspectos negativos de la pandemia, aspectos positivos de la pandemia, agotamiento mental, organización y prioridad. Los resultados obtenidos del presente trabajo de grado, teniendo el contraste teórico para dar respuesta a los objetivos se concluye que los significados de los gamers que participaron en esta investigación desde una perspectiva global de la situación actual causada por el virus COVID 19, es por esto que se concluye que los videojuegos han permitido ser un escape o un medio de distracción para sobrellevar la pandemia, siendo parte de la cotidianidad de los participantes, así mismo las emociones que se proporcionan en esta interacción con el videojuego.

Palabras clave: Videojuegos, Gamer, pandemia, significados, narrativa, experiencias.

Abstract

This research seeks to understand the meanings of Gamers before video games in times of pandemic by COVID 19, in 6 adult men from the city of Bogotá. identities, with a hermeneutical epistemology, which identify and understand the narratives from the experiences of the gamers, in this way the meanings were understood in a careful and detailed way, as freely as possible using the semi-structured interview technique to reach the narratives provided by the 6 participants in different life cycles, the first age range is 18 to 24 years, the second range is 25 to 30 years and the third range is 31 to 36 years. Each interview was analyzed and categorized using a matrix, in order to understand the meaning of each participant.

During the development of the investigation, 4 categories were raised; video games and COVID 19, stress, social relationships and emotions, when conducting the interviews, emerging categories emerged that were born from the spaces where the life experience of each participant in relation to video games was recognized, these categories that emerged were eating habits, Life project, escape from reality, distraction, fear of job loss, competition, anxiety, negative aspects of the pandemic, positive aspects of the pandemic, mental exhaustion, organization and priority. The results obtained from the present degree work, having the theoretical contrast to respond to the objectives, it is concluded that the meanings of the gamers who participated in this research from a global perspective of the current situation caused by the COVID 19 virus, is why It is concluded that video games have allowed to be an escape or a means of distraction to cope with the pandemic, being part of the daily life of the participants, as well as the emotions that are provided in this interaction with the video game.

Key words: Video Games, Gamer, pandemic, meanings, narrative, experiences

1. Introducción

Actualmente nos encontramos expuestos a un mundo virtual en el cual podemos interactuar y crear espacios ambientados artificialmente que simulan algún tipo de realidad en donde el mismo videojuego está diseñado para que los usuarios experimenten y tengan la capacidad de creer que ellos están dentro del mismo videojuego es por esto que las personas al jugar dichos videojuegos experimentan una montaña rusa de emociones que inician con felicidad, euforia y al terminar en rabia y frustración según Feixas y Segura,(2021). Relacionándolo con el momento que vivimos de pandemia por COVID 19, donde se evidenciaron efectos significativos psicológicos para las personas como lo son la percepción de incertidumbre, confusión, sensación de angustia o miedo al contagio, dichos efectos como consecuencia de una nueva situación estresante, esta misma respuesta estresante en el contexto de pandemia no afecta por igual a todas las personas, es por esto que el estrés pandémico afectó a los grupos de población más vulnerables como a las personas con dificultades económicas o sociales, ancianos, personas con discapacidad, personas que vivan solos o que vivan en hogares conflictivos, estas personas afrontan de otra manera las consecuencias de la pandemia y un confinamiento causado por una cuarentena estricta según Fuertes, Fernández y Vera, (2020) .

Por lo anterior, la importancia de investigar e indagar acerca de la relación de los videojuegos y la pandemia por COVID 19 desde un punto de vista psicológico entendiendo y comprendiendo los significados de los video jugadores gamers y la interacción que se da a partir de una consola donde se le permite al jugador vivir una realidad virtual distinta y crear un escape de lo que está viendo en el presente, ya que por medio de la virtualidad la realidad puede ser modificada y controlar, lo cual está relacionado con la capacidad de funcionamiento motriz y mental, creando nuevos hábitos, perdiendo la sensación del tiempo y creando de igual manera nuevas interacciones sociales, emociones y sensaciones gracias al video juego mediado por la virtualidad, es así como se comprenderá el significado de cada gamer , puntualmente el sentido que cada participante le dio a los videojuegos durante el tiempo de pandemia por

COVID 19 según sus experiencias desde el enriquecimiento de las narrativa por medio del diálogo conversacional a través de las narrativas de las entrevistas donde se reconoce a nivel individual el sentido de las experiencias y recuerdos gratificantes en torno al videojuego en su cotidianidad .

2. Problematicación

El fenómeno de investigación se define como: Significado de los Gamers ante los videojuegos en tiempos de pandemia por COVID 19. Este fenómeno se comprende desde la perspectiva de los jugadores o “Gamers” entendiendo los diferentes significados de cada uno de los participantes como único y de esta manera se le otorga a la interacción que existe en los videojuegos durante la pandemia desde el sentido, motivación y la experiencia vivida mediante la interacción con los videojuegos.

Se reconoce que los videojuegos son fuente de entretenimiento digital, que ha trascendido en varias épocas de crisis económicas, por esta razón han hecho parte de un fenómeno cultural en el cual existe una amplia aceptación en distintas edades Del Moral, Villalustre, Yuste, y Esnaola (2012), en este sentido ha generado un impacto producto de la tecnología por el uso continuo de los aparatos electrónicos los cuales hacen parte de la vida de algunas personas, no solo como entretenimiento, sino también espacios de crecimiento y desarrollo. De esta manera las personas forman lazos significativos con pares, al compartir esta experiencia en relación con los videojuegos, donde se vinculan experiencias prolongadas e importantes durante la vida Del Moral y Fernández (2012). No obstante, Montes (2016), menciona que el ser humano es un ser con cualidades e intereses lúdicos, lo lúdico permea su habilidad de conocer y reconocer el mundo junto con otras personas. Otro aporte es planteado por Bastias (2020) quien manifiesta que el juego es un fenómeno cultural cargado de significación para los individuos, y Blumer (1982, citado por Montes, 2016) planteando que los significados se dan a partir de una interacción social en la cual las personas conforman una manera de ver su cotidianidad; estos significados son manipulables y modificables mediante un proceso interpretativo en el cual cada individuo va desarrollando a medida que se enfrenta con aspectos que van hallando a su paso.

Desde una perspectiva del consumo y producción de los videojuegos Ortiz, Tillerías, Chimbo y Toaza (2020) mencionan que en tiempos de confinamiento debido a la emergencia sanitaria, ha habido una modificación y adaptación de sus productos a las nuevas tendencias que requieren los consumidores, como una forma de manejar el

impacto psicológico y social debido a la cuarentena y aislamiento. Se evidencia un incremento del 65% en el uso de videojuegos en línea, lo cual ha batido récord a nivel mundial, ya que han desarrollado productos que poseen nuevos aspectos y

consideraciones nunca vistas por esta industria como los juegos temáticos relacionados con la pandemia por COVID-19, que se vive en varios países, situación por la cual la sociedad ha tenido que cambiar su estilo de vida al que estaba acostumbrado, generando nuevas rutinas, creando y desarrollando nuevos significados que se han ido modificando. Este problema mundial según mencionan Medina y Jaramillo (2020) ha traído consigo efectos dramáticos para las personas, como reacciones internas en forma de miedo al contagio, pérdida de sus seres queridos o crisis económica.

En tal sentido Chamarro (2020) En tal sentido Chamarro (2020) evidencia el impacto positivo psicosocial derivado a la pandemia vivida por COVID-19, es así como el cambio de estilo de vida en el siglo XXI vendrá marcada entorno a lo social, familiar y laboral, como lo vemos ahora que estamos en una sociedad digitalizada, gracias al uso intensivo de la tecnología, las personas han podido combatir la soledad gracias a Skype o WhatsApp, o seguir haciendo ejercicio gracias a YouTube o Instagram. También ha aumentado la frecuencia y el tiempo dedicados a los videojuegos, además se ha visto a deportistas profesionales practicar en simuladores o jugar a videojuegos, varias personas han podido sobrellevar mejor esta situación debido a la posibilidad de compartir tiempo de juego con sus amigos de forma virtual, el uso de la tecnología probablemente sea adaptativo, al posibilitar que se tomen decisiones acerca de la conducta.

Justificación

La presente investigación se enfocará en los significados de los Gamers ante los videojuegos en tiempos de pandemia por COVID 19, en relación con esto, Bolter y Grusin (2000), mencionan que los videojuegos han tenido una gran acogida dado que las personas construyen un mundo de ficción en el cual generan nuevas historias culturales inmersas en el medio digital; en este sentido se entiende por gamers a las personas que son reconocidas por el desarrollo de los videojuegos como actividad recreativa. Se plantea que un gamer es un individuo con un gran interés y dedicación por conocer todo lo relacionado con los videojuegos; siendo una actividad de ocio, este ámbito se relaciona

con fines del desarrollo y la promoción de nuevos estilos de vida Muriel (2018). Cabe señalar que esta práctica es típicamente masculina y por ende el tipo de población que se eligió para la investigación como lo nombran algunos autores que de hecho existe en el mercado de los Videojuegos un imaginario masculino de tal modo

que los contenidos de orden estético en cuanto a los personajes están pensados para los hombres. Es así como la representación femenina en los Videojuegos es menor (Braun, Goupil, Giroux y Chagnon, 1986; Strasburgber, 1993; Cesarone, 1994; Colwell, Grady y Rhiati, 1995; Provenzo, 1992) citados por Alonqueo, y Rehbein (2008).

En Colombia se realizó un estudio publicado por Google y el Dane (2017) el cual evidenció que la población que más consume videojuegos está entre los 18 y 34 años, Google menciona que existen cuatro tipos de gamers y los divide por categorías de apasionados, casuales, reservados y Mobile/sociales. En la primera categoría están el 11% de las personas que menciona que los videojuegos hacen parte de su vida social y sus hobbies, la segunda representa el 44% con aquellas personas que juegan para pasar el tiempo, el 24% utilizan el videojuego para desconectarse del mundo real y por último el 21% restante son aquellas personas que solo recurren a los videojuegos cuando están con amigos. El dispositivo por el cual prefieren jugar es el celular. El 62.5% de los colombianos acuden y prefieren hacerlo solos en casa, y el 37.5% en casa con amigos, por esta razón, se busca comprender el impacto que hubo en las personas por la Pandemia en circunstancias del virus COVID 19 rescatando el punto de vista de los gamers desde la experiencia de juego, entendiendo el efecto que tuvo para la sociedad derivado de factores estresantes, frustración, pérdidas financieras, aburrimiento. Brooks et al., (2020).

En relación con lo anterior, se realizó una revisión teórica en la cual se encontraron pocas investigaciones que den cuenta de la relación entre los videojuegos y los adultos jóvenes, especialmente entre los 20 a 34 años, razón por la cual se centra nuestro interés como investigadoras en esta población y rango de edad. Todo esto pone en evidencia que es pertinente indagar acerca de los significados que le otorgan los gamers mayores de edad a los videojuegos en tipos de pandemia como el COVID 19, mediante una metodología cualitativa que permita recoger y ampliar la visión acerca del fenómeno de conocimiento el cual se encuentra enfocado en las experiencias a partir de los relatos y subjetividades emergentes de los participantes donde tomarán sentido las narrativas presentes de los gamers y se recogerán factores psicosociales como categorías emergentes de la investigación las cuales surgen a partir de los objetivos investigativos,

algunos son: problemas personales, depresión, ansiedad pérdida de empleo entre otros; debido a que se relacionan directamente a la vinculación de los participantes con los videojuegos y la situación de pandemia por COVID 19. Se busca comprender el significado específico que cada gamer le otorga al videojuego y cómo éste varía según la experiencia y los estilos de vida, llegando a una comprensión global del sentido que tienen los videojuegos en los participantes más aún cuando pasan por situaciones estresantes o emocionalmente fuertes como ha sido la pandemia por COVID 19

Adicionalmente, con base en la búsqueda realizada se logró identificar que existen pocos estudios sobre el significado de los gamers ante el videojuego debido al vacío encontrado a nivel científico. Ortiz & Uribe (2015), en su investigación con adolescentes y adultos jóvenes, mencionan que el estudiar los videojuegos y la población gamer es actual y emergente y que hace parte de la sociedad dado que los video jugadores están cada vez más visibles y captan interés para los investigadores y la comunidad científica que ven en estos individuos, diversas potencialidades para ser estudiadas; por esta razón el interés en investigar sobre esta población.

Adicionalmente, debido al vacío investigativo y pocos estudios de la búsqueda realizada sobre el significado de los Gamers ante los Videojuegos, con adultos jóvenes y adolescentes, Ortiz & Uribe (2015), en su investigación mencionan que el estudio de los Videojuegos y la población Gamer es actual. Lo anterior da cuenta que existe un vacío a nivel investigativo en la población “gamers” es por esta razón que se tendrá en cuenta los siguientes criterios de inclusión: Hombres que tengan un promedio mínimo de juego de tres años, cuatro días a la semana. Como criterios de exclusión se tendrán en cuenta que los jugadores tengan un promedio de juego por debajo al requerido, que no tengan las herramientas necesarias para jugar como controles conectividad y consola.

Esta investigación se realizará en pandemia a causa del virus que se desarrolló en el año 2019, ya que investigaciones como las de Balluerka, Gomez, Hidalgo, Gorostiaga, Espada, Padilla y Santed (2020) llamada consecuencias del covid 19 y el confinamiento plantean que dicha situación de encierro que se generó en el hogar es reciente para todas las personas, dando como resultado un importante impacto en el cual se vio afectado el bienestar físico y psicológico y de igual manera la paralización de la economía, el cierre de colegios, empresas etc... Ha generado en la población múltiples factores de estrés, como lo son por causas como la pérdida de rutinas y hábitos que tuvieron que ser interrumpidos durante el confinamiento así mismo la instauración de otros hábitos pocos saludables como los son la mala alimentación, desórdenes en los patrones de sueño y sedentarismo y el aumento en el uso de pantallas, circunstancias que pueden derivar en problemas físicos y psicológicos. De lo anteriormente mencionado, nace la preparación de la presente investigación, la cual se enfocará en identificar en los gamers los objetivos

planteados.

Finalmente esta investigación aportará información pertinente para comprender los discursos por medio de la narración de los Gamers debido a la Pandemia por COVID 19, dando luz a la línea de investigación en psicología de la Universidad Santo Tomás Subjetividades e identidades, en tanto que esta se interesa por la comprensión de narrativas, construcciones simbólicas y conceptos que surgen particularmente del individuo, permitiéndonos tener una guía de la revisión de antecedentes y visibilizando los vacíos existentes de conocimiento frente a las interacciones significativas de videojuegos y los gamers; es a esto a lo que el presente trabajo de grado se dirigirá para dar respuesta a la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuáles son los significados que los Gamers les dan a los videojuegos en tiempos de pandemia por COVID 19?

3. Objetivos

4.1 Objetivo general:

- Identificar la manera en que los gamers utilizan los videojuegos como estrategia de abordaje frente a las posibles crisis psicológicas derivadas de la pandemia por el COVID 19.

4.2 Objetivos específicos:

- Indagar cómo los gamers manejan la ansiedad y el estrés por medio del videojuego.
- Determinar el relacionamiento social que tienen los gamers por medio del videojuego.
- Analizar de qué manera los gamers utilizan el videojuego para manejar sus emociones.

4. Marco teórico

5.1 Marco Epistemológico

En esta investigación se llevó a cabo el método hermenéutico, mencionado por De la Maza (2005), quien habla acerca del método de Heidegger método “hermenéutico” porque existe una necesidad de interpretación cuando se está explicando la experiencia. Por este motivo la hermenéutica es la epistemología más acertada para esta investigación junto con la narrativa, ya que esta se basa en el construccionismo social, que según Bamber & Freeman (2006, citados por Dominguez y Herrera, 2013) las narrativas son modelos que las personas emplean para contar historias. La investigación narrativa es un género relevante para representar y hablar de la acción en la vida cotidiana y en determinados contextos. De igual manera, la investigación narrativa, configura un campo propio de investigación, que ha adquirido cada día mayor relevancia, la cual incluye elementos derivados de la teoría lingüística/literaria, histórica, antropológica, psicológica, de la filosofía hermenéutica, etc. Los discursos narrativos tienen un potencial para representar la experiencia vivida en la vida social y en contextos determinados para acceder a la misma Bolívar (2016). Para nuestra investigación son importantes las narrativas ya que es el medio por el cual le damos sentido a los significados que le otorgan los gamers ante el uso de los videojuegos en tiempos de pandemia.

Lo que da lugar, a la teoría ecológica, pues este enfoque ecológico es una perspectiva que aparece con fuerza en los años 60, y que introduce una visión diferente del concepto de contexto y de su valor en el desarrollo de la conducta humana, muy distinta de concepciones conductistas o individualistas, las cuales estaban en declive en la psicología, no obstante, el construccionismo social también es parte importante, ya que desde la perspectiva de Gergen, (2013) lo define como la búsqueda a través de la cual las personas llegan a describir, explicar o dar cuenta del mundo donde viven.

De igual manera se puede comprender el construccionismo en relación con dos

grandes tradiciones intelectuales como lo son: el empirismo (perspectiva exogénica) y el racionalismo (Perspectiva ontogénica). La primera propone y explica al conocimiento como una copia de la realidad, mientras que la segunda depende de procesamiento internos al organismo mediante los cuales se puede organizar, no copiar la realidad para poder hacerla entendible.

5.2 Marco disciplinar

Los Gamers encuentran en los videojuegos momentos de distracción y entretenimiento durante la pandemia por COVID 19, debido a la situación sanitaria causada por el virus anteriormente mencionado se han cerrado colegios, universidades y se ha recurrido al trabajo en casa, un ejemplo de ello es que los estudiantes se encuentran con la necesidad de asistir a clases virtuales no solo para su formación académica si no con el fin de buscar interacción dentro y fuera de las aulas, generando y fortaleciendo el desarrollo de las habilidades sociales e inteligencia emocional; es allí donde los videojuegos están supliendo esta necesidad.

Como se demuestra ante la pandemia las dinámicas de interacción eran distintas y los aficionados a los videojuegos eran motivados por el simple hecho de jugar, las personas se conocían jugando donde creaban espacios entre multijugadores, los cuales tenían en común las categorías de juegos y entre más tiempo pasaban jugando se generaban nuevas amistades entorno al juego. Actualmente este fenómeno en el cual las personas acceden a las plataformas de videojuego con el fin de tener contacto con sus amistades ya sean del colegio, universidad o trabajo, puesto que por las medidas de distanciamiento derivadas por la pandemia han estado alejados García (2020); también se han creado amistades virtuales, sin embargo, muchas veces este momento de distracción y entretenimiento se convierte en un pasatiempo habitual que puede ser perjudicial para los jugadores y sus familias como lo menciona González, Espada, y Tejeiro (2017); los jugadores pueden adquirir estados de ánimos cambiantes ya que los videojuegos son la perfecta plataforma emocional. Por qué en poco tiempo la persona va sintiendo cómo emergen desde su interior diferentes emociones básicas cómo lo son la alegría, el enfado, la sorpresa y el miedo, estas mismas emociones son las que conectan a los jugadores con la historia y trama debido al mismo impacto emocional, estas están relacionadas con el papel mediador de la regulación emocional en la aparición del uso habitual de los videojuegos, ya que el abuso de ellos puede tener un impacto negativo sobre síntomas de ansiedad y depresión lo cual es importante revisar desde la psicopatología Según Hurtado (2004) es la disciplina que categoriza y analiza las motivaciones y las particularidades de las enfermedades de carácter mental que se caracterizan por ser desadaptativas al entorno.

La relación con el juego se puede trascender a los sueños de lo inimaginable en donde la magia y la omnipotencia pueden ser practicadas sin daño, al igual que los deseos, traen su propia gratificación por las sensaciones que les otorgan los videojuegos a los jugadores. Además, la identidad de los jugadores de videojuegos es importante debido al resultado de varias interacciones con otros jugadores, en las cuales se evidencia el reconocimiento individual. Según Barbadilla (2010) citando a Taylor (1993) existen tres niveles de análisis: el reconocimiento de sí mismo, el reconocimiento hacia otros y el reconocimiento de otros hacia sí mismo; igualmente, la manera en las que se clasifican y diferencian cómo construimos nuestros cuerpos, y estilos de pensamiento y de actuar en el mundo. En el escenario de los videojuegos se maneja el sistema simbólico, haciendo referencia al mundo de las representaciones sociales materializadas en formas sensibles las cuales se han como expresiones, artefactos, acciones, acontecimientos, relaciones, escritura, formas de comportamiento, prácticas sociales, usos y costumbres, vestido, alimentación, etc., es decir, al gran conjunto de los procesos sociales de comunicación y significado Giménez (2007).

Por otro lado, es importante resaltar la metodología cualitativa la cual está presente en nuestra investigación y hace parte de la profundización de las descripciones e interpretaciones de las diferentes categorías a analizar: ansiedad y estrés, relacionamiento social, manejo de emociones y la pandemia que experimentamos por COVID19.

Entendiendo así la ansiedad como un aspecto de la experiencia que está presente en el individuo y que le permite conocer los valores en los que la persona está centrada, la intencionalidad con la cual el individuo se orienta en las distintas situaciones de la vida diaria, y el sentido que da tanto a su experiencia como a las situaciones a las que se ve enfrentado. En la actualidad, al encontrarnos ante un mundo de constantes cambios sociales, culturales, políticos, tecnológicos y económicos, las personas diariamente vivencian ansiedad al enfrentarse a nuevas situaciones. (De Castro, Cardona, Gordillo, y Tamara, 2007, p.4).

Respecto al estrés según García y Gil (2016, p.5, citado por la ONU, 2010) definen que

Es un conjunto de reacciones fisiológicas que preparan al organismo para la acción. Ante determinada demanda del ambiente, el organismo

pone en marcha un conjunto de procesos fisiológicos y psicológicos que lo preparan para actuar en consecuencia y responder a dicha demanda, p.5

El proceso de interacción social de los seres humanos surge las relaciones interpersonales, y en este sentido se describe que una relación social es una conexión que se da entre personas y en cuya dinámica se intercambian afectos, emociones, necesidades, experiencias, motivaciones y acuerdos de comportamiento o normas de conducta que son útiles para sobrellevar las situaciones a las que se ven expuestos los seres humanos en su cotidianidad Moyano (2014, p.6) citando a Nápoles, 2012).

Las narrativas, según Clandinin, Pusher y Orr (2007) permite indagar sobre las experiencias de los participantes, es decir que las narrativas son las estructuras que las personas empleamos para contar nuestras historias Bamberg (2006), que están ligadas con personajes que a la vez se relacionan con hechos que permiten comprender el argumento en espacio y tiempo de manera secuencial y así llegar a una conclusión, dado que cuando se cuenta la historia no se crea una identidad sino que en realidad se describe la identidad ya existente de manera previa.

En este sentido, las narrativas son útiles para la presente investigación ya que permiten ilustrar las experiencias de los participantes tal y como son, dejando a un lado la teorización, el sesgo y los imaginarios que se tienen frente a los gamers para así comprender la verdadera vivencia del sujeto y el significado que éste les otorga a los videojuegos. (Martínez, M. 1999. pp 183- 1188).

5.3 Marco interdisciplinar

A partir de las revisiones realizadas en las bases de datos, se encontraron conceptos teóricos desde la psicología y desde otras disciplinas las cuales comparten lecturas, como lo afirman, Segura, Aballe & Espinosa (2018), quienes plantean que los fenómenos sociales están interrelacionados, requieren una reflexión colectiva y una mirada desde diferentes disciplinas. También, Ortiz (2011, citado por Castro, 2000), afirma que la interdisciplinariedad es el establecimiento de nexos recíprocos,

interacciones, intercambios múltiples y cooperación entre dos o más ciencias particulares que tienen un común objeto de estudio desde perspectivas diferentes.

En este sentido, se puede justificar como enfoque interdisciplinar el concepto compartido entre la psicología y **la industria de los videojuegos en el mercado**, siendo un aspecto muy importante porque gracias al crecimiento que hay sobre la conectividad entre las personas, hay más facilidad de adquirir una plataforma digital y esto permite la conectividad que se potencializa directamente en los videojuegos, generando que estas empresas conozcan sus expectativas y necesidades, lo que se logra a través del marketing. Garzón (2017).

Por otro lado, también se encontró que **la medicina** ha adoptado a los videojuegos como un método eficaz para los distintos tratamientos médicos como algunas investigaciones lo han demostrado. Según Cano (2012) en su investigación sobre el uso de los videojuegos como herramienta terapéutica en adultos con parálisis cerebral tipo tetraparesia espástica, plantea que los resultados que se obtuvieron parecen determinar que el entrenamiento con Boccia-wii es útil en pacientes adultos, por lo que podría ser implantado como medida terapéutica coadyuvante en el tratamiento fisioterapéutico convencional. Es importante tener en cuenta uno de los principales motivos de investigación, la situación de pandemia causada por el virus y es el COVID-19 definido como:

como una enfermedad respiratoria aguda causada por un nuevo coronavirus humano llamado SARS-CoV-2, que causa una mayor mortalidad en personas de mayores a 60 años y en personas con enfermedades cardiovasculares, respiratoria crónica, diabetes y cáncer. La situación de confinamiento desde la medicina se entiende como la separación de una persona o grupo de personas que razonablemente se cree que han estado expuestas a una enfermedad contagiosa, también se implementaron estrategias como Telesalud que es el conjunto de actividades relacionadas con la salud, servicios y métodos, los cuales se llevan a cabo a distancia con la ayuda de las tecnologías de la información y telecomunicaciones. Incluye, entre otras, la Telemedicina y la Teleeducación en salud, según Ministerio de Salud y Protección Social (2020 pp.6 -7)

Por último, **la sociología** plantea que los videojuegos se producen en escenarios virtuales donde las personas pueden divertirse de infinitas maneras, al mismo tiempo el

usuario tiene la posibilidad de socializar con grupos de juego online, o incluyendo interacciones sociales dentro de los mismos. Cualquier actividad que se realiza de manera grupal en la sociedad en este caso los videojuegos ofrece reflexiones sobre los aspectos sociales que permiten que, en el curso de la historia, las personas se logren integrar cada vez más permitiéndose cierto nivel de libertad participativa y creatividad. Ruiz (2015).

5.4 Marco legal

En Colombia existen una serie de normativas vigentes que velan y protegen al consumidor de videojuegos. Es así que las leyes que rigen se encargan de garantizar el cumplimiento, para nuestra investigación es pertinente resaltar la Ley 1554 de (2012), así como nos valemos del artículo 7 de la misma ley “Funciones del comité de promoción, clasificación y seguimiento para el uso de videojuegos entre principales funciones se encuentran en primer lugar revisar y clasificar los videojuegos que circulan en Colombia , así mismo el Ministerio de Salud, Protección Social y el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar trabajan en conjunto para determinar dicha decisión. En segundo lugar el Ministerio de Educación Nacional tiene la labor de orientar de manera pedagógica a los estudiantes con el fin de que desarrollen destrezas, habilidades y actitudes para tomar decisiones asertivas frente a las diferentes situaciones de la vida cotidiana entre ellas la recreación saludable y el uso adecuado del tiempo libre. En tercer lugar está relacionado en promover campañas sobre las implicaciones para la salud que puede generar el uso de los videojuegos, el cuarto y último lugar establecer en trabajo conjunto con las Secretarías de Gobierno, las Secretarías de Salud Departamentales, Municipales, Distritales y las demás autoridades regionales en un término de un 1 año, a partir de la aprobación de la presente ley, donde se deben se planean una estrategia integral para promover el uso adecuado de los videojuegos y la prevención de la ludopatía. Ley 1554 (2012 pp 2)

De esta manera podemos entender cómo es el manejo y funcionamiento de la ley 1554 de (2012) en Colombia donde se vincula varios entes como los son el Ministerio de Salud, Protección Social, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar y Ministerio de Educación Nacional los cuales brindan un perspectiva conjunta del uso adecuado de los

videojuegos ya que desde Ministerio de salud da una concepción del uso de los videojuegos y las repercusiones tanto físicas y psicológicas en el cual interviene para que el uso sea responsable y no cause complicaciones como conductas violentas o adicciones a los mismos; desde la Protección social se encarga de velar que estos videojuegos no tengan influencia en conductas violentas o a que ocasionen una mal ejemplo; el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar promueve el uso consciente de los videojuegos y hace partícipe a las familias en la regulación de la dedicación en el tiempo libre en los hogares y que tipo de videojuegos consumen y por último pero no menos importante el Ministerio de Educación Nacional el cual promueve el uso de videojuegos lúdicos, divertidos y educativos que le aporten a la sociedad. Ley 1554 (2012, pp 2)

5. Antecedentes investigativos

Para la realización de esta investigación se rescataron diversos artículos con el fin de comprender el uso de los y el concepto de los videojuegos, es por esto por lo que Pintó (2019) citando a Moncada y Chacón (2012, pp 51) muestran al “videojuego como un programa informático en el que el jugador tiene una interacción por medio de videos o imágenes, que aparecen en los dispositivos electrónicos ya sea una consola, computador o teléfono móvil o pantalla. Cada videojuego mantiene unas reglas claras y modos de jugar específicos, donde existe un factor de recompensa, lo que genera una motivación implícita en los usuarios para intentar ganar.”

Otro de los artículos que fueron importantes para la construcción de esta investigación es de Prada, (2012, citado por Morales, 2015), habla de lo que hoy llamamos “Los videojuegos se caracterizan por la participación de dos o más personas de manera simultánea, por esta razón se les conoce como multijugador, dado que es un público de interacción humana y cibernética en el tiempo real”. (p.2)

A partir de la revisión teórica sobre los videojuegos, cabe destacar la investigación de Baquero, García y Riveros (2017) sobre familias y gamers y la construcción de significados desde una propuesta narrativa realizada en Colombia, Villavicencio en la cual participaron

dos jugadores de videojuegos online de 21 años y sus familiares. Esta investigación se realizó bajo la lógica metodológica cualitativa, comprendiendo cómo se configura a partir de la narración la relación dentro del sistema familiar, de las dinámicas familiares específicamente permeadas por la cultura de los videojuegos. A modo de conclusión, mencionan que estas dos familias se encuentran en continua transformación.

Sumado a los artículos encontrados es el de Martínez, Martínez y Ospina (2021) Construcción de la identidad offline en la interacción entre los jóvenes y los videojuegos donde se preocuparon por comprender cómo se construye la identidad en los jóvenes adultos que están inmersos en una relación con los videojuegos.

Este estudio se llevó a cabo mediante una investigación cualitativa desarrollada desde una metodología biográfico-narrativa, con un alcance descriptivo, caracterizado a través de revisiones teóricas y entrevistas narrativas, se estudió la manera en la que los jóvenes construyen su identidad en relación a la pregunta problema y se concluyó que los jugadores si construyen una identidad a través de la interacción con los videojuegos aunque para ellos, se dé inconscientemente a través del lenguaje verbal, no verbal, simbología y codificación, ellos dan cuenta de que evidentemente se construye una identidad online a partir de la interacción con el videojuego y que adicionalmente existen varias dimensiones de convergencia entre ambas categorías.(pp 2)

Es así como se encontraron investigaciones como las de Bacchini, De Angelis, y Fanara, (2017) quienes se preocuparon por la identidad en los jugadores regulares adolescentes y adultos emergentes de juegos de rol multijugador masivo en línea. Con un total de 176 participantes jugadores habituales y 239 controles, sin jugar juegos de rol online multijugador masivo, con edades comprendidas entre los 15 y los 30 años. Utilizaron la escala de Utrecht-gestión de compromisos de identidad, y se evaluaron tres procesos de identidad, compromiso, exploración en profundidad y reconsideración del compromiso; y la subescala de dependencia del cuestionario de abuso de uso y dependencia de internet, para evaluar la adicción a internet. Los resultados arrojaron que ser un jugador habitual de juegos de rol en línea multijugador masivo parece estar asociado con un camino problemático en el proceso de formación de la identidad, mientras que la exploración en profundidad se asoció negativamente solo con la probabilidad de ser un jugador. Ser un jugador habitual de juegos de rol en línea multijugador masivo parece estar asociado con

un camino problemático en el proceso de formación de la identidad.

También se encontró el estudio de Stockdale y Coyne (2018), en donde se comparó a los adictos a los videojuegos con los no adictos, utilizando un método de encuesta de autoinforme. A partir de este estudio se identificó que los hombres adultos tienen más probabilidades de ser adictos a los videojuegos que las mujeres. Siguiendo la misma lógica Cafaro, Villagra y Llorens (2018), hacen una aproximación a la psicología en cuanto se refiere a la adicción aplicada a los videojuegos, en donde se comprobó que no es necesario que un juego tenga factores adictivos en él para lograr que los jugadores pasen un buen rato jugando, pero sí es un factor de importancia a la hora de descargar o comprar el juego.

Así mismo Heiden, Braun, Müller y Egloff (2019) investigaron sobre la relación entre los videojuegos y el funcionamiento psicológico, para esta investigación se tuvo en cuenta cuestionarios sobre personalidad y salud mental, así como hábitos de videojuegos con un total de 2.734 personas entre hombres y mujeres. Respecto a los resultados que obtuvieron se evidenció

Existe una correlación negativa entre los videojuegos problemáticos y el funcionamiento psicológico con respecto a los síntomas psicológicos, la afectividad, el afrontamiento y la autoestima. Además, las razones de los jugadores para jugar y sus géneros de juegos preferidos se relacionan diferencialmente con el funcionamiento psicológico con los hallazgos más notables para los jugadores motivados por la distracción, así como para los jugadores de juegos de acción. Se necesitan estudios futuros para examinar si estos riesgos psicológicos para la salud reflejan las causas o consecuencias de los videojuegos. (pp.1)

Por otro lado, Alave y Pampa (2018), en su propuesta de investigación describen la relación entre la dependencia a los videojuegos y las habilidades sociales en estudiantes de la institución educativa estatal de Lima, Perú.

Con una muestra de 375 adolescentes de ambos sexos; como instrumentos utilizaron el Test de dependencia a videojuegos de Marcos y Cholí (2012) y la Escala de Habilidades Sociales (EHS) de Goldstein

(1978, como se citó en Alave & Pampa, 2018). Con respecto a los resultados arrojan una correlación débil, negativa y significativa entre la dependencia a videojuegos y las habilidades sociales en general ($\rho = -.132$ $p < 0.05$); por otro lado, se evidencia una relación significativa en las dimensiones de “habilidades alternativas a la agresión” ($\rho = -.209$; $p < 0.05$) y las “habilidades relacionadas con el estrés” ($\rho = -.108$; $p < 0.05$). Como modo de conclusión mientras se presenten niveles bajos de dependencia a los videojuegos existirán más recursos para relacionarse adecuadamente o viceversa. (pp.14)

De igual manera autores como, De Sanctis, Di Stéfano y Mongelo (2017), hablan acerca de aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos y encontraron que:

La presencia social, cultural y económica de los videojuegos es abrumadora. Las estadísticas revelan un elevado número de personas con distinto género y edad que juegan en el mundo. Contar con información actualizada sobre los efectos específicos que producen los videojuegos permitirá identificar los riesgos que se derivan del mal uso de estos. (pp.2)

Ahora bien, la investigación de Bastias (2020), se relacionada con:

El nivel de inteligencia emocional y autoestima en miembros de la población gamer del distrito metropolitano de Quito, donde participaron 50 gamers a quienes se les aplicó una encuesta sociodemográfica, el Inventario de (ICE de BarOn) y finalmente la Escala de Autoestima de Rosenberg. Los resultados muestran una mayor prevalencia del nivel medio de esta inteligencia con el 56%, mientras que el 62% muestra un nivel alto de autoestima. En cuanto a las subescalas de inteligencia emocional existe una prevalencia por parte de la población gamer en la escala intrapersonal con el 36%. Se evidenciaron relaciones significativas ($p=,000$) y positivas entre el nivel de Inteligencia emocional (745) con el nivel de autoestima; lo que apoya la hipótesis de investigación sobre el nivel de inteligencia emocional y autoestima que existen en los gamers. (pp.10)

Otra investigación de Jiménez, Martín, Camarero y Cabezudo (2019) se interesó por comprender las motivaciones sobre las intención de compra de distintas categorías de videojuegos según su personalidad, su investigación es llamada ¿qué tipo de jugador eres? en la cual participaron 511 consumidores de videojuegos y utilizaron modelos de ecuaciones, agrupamiento y análisis de grupos para comparar los segmentos de los jugadores; los resultados de la investigaciones muestran que las motivaciones se dan en las interacciones sociales y principalmente conducidas por la intención de compra relacionados con el juego. Además, identificaron que se generan vínculos motivacionales relacionados con la intención de compra ya que los participantes prefieren juegos de aventura o con un nivel de cognición alto como los de simulación; Se comprendieron a los jugadores como extrovertidos y emocionalmente estables que prefieren los Videojuegos de estrategias. Por otra parte, Pillaca (2019) realizó un estudio en Lima Perú

con el fin de entender la relación entre el uso de videojuegos y habilidades sociales

En una muestra no probabilística conformada por 256 estudiantes de ambos sexos, con edades entre 12 a 18 años. Los Instrumentos psicológicos que empleó para la recolección de los datos fueron la Lista de Chequeo conductual de habilidades sociales de Goldstein elaborada en 1995 y la Escala de Adicción a videojuegos para adolescentes (GASA) de Lemmens, Valkenburg y Peter en el 2009. Los resultados expresaron que existe relación estadísticamente significativa e inversa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales ($p < 0.01$; rho -0.229). Los hallazgos de esta investigación fueron que, a mayor uso de videojuegos, menores serán las habilidades sociales. (pp.43)

En ese mismo orden, Chalco y Guzman (2018) demostraron la relación que existe entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales

Con una población de 606 estudiantes de segundo a cuarto año de la facultad de ingeniería de la Universidad Nacional de San Agustín. El estudio fue desarrollado siguiendo un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental transversal descriptivo y correlacional, los instrumentos utilizados fueron el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV) adjuntado a una ficha de preguntas generales sobre la preferencia y frecuencia en el uso de videojuegos y el Cuestionario de Habilidades Sociales; para el procesamiento utilizaron el paquete estadístico SPSS 24, usando frecuencias y en el caso inferencial se usó el coeficiente de correlación de Pearson, encontraron que existe una relación estadísticamente significativa entre el uso de videojuegos y las habilidades sociales de los estudiantes evaluados ($r = -.139$; $p = .001$), la relación es inversamente proporcional, lo que nos indica que un mayor uso de videojuegos está asociado con bajas habilidades sociales. La relación es débil, entendiendo que el uso de videojuegos no es determinante para un alto o bajo nivel de habilidades sociales, ya que la mayoría de los estudiantes que hace uso de videojuegos se ubica en un nivel medio. (pp. 4)

De este modo, Gastón (2020) plantea que la psicología también se ha interesado por indagar acerca de los

Factores como la relación entre personalidad y el estado de Flow en 302 jugadores de videojuegos, residentes en Argentina, de entre 18 y 35 años, utilizando un cuestionario sociodemográfico y los instrumentos FSS (Flow State Scale, adaptada al español) y BFI (Big Five Inventory, adaptada al español). Los hallazgos encontrados fueron correlaciones positivas entre Flow y las dimensiones de personalidad extraversión, agradabilidad, concentración y apertura a nuevas experiencias. También, se evidenció una correlación negativa entre flow y la dimensión de personalidad neuroticismo. (pp.4).

Di Blasi, Giardina, Giordano, Lo Coco y Tosto (2019) mencionan que existe relación positiva entre los juegos problemáticos y la motivación de escapismo para jugar videojuegos, con una muestra de 390 jugadores de World of Warcraft. Los resultados de esta investigación afirman que las dificultades en la regulación de las emociones predijeron los motivos de escapismo como los juegos problemáticos, como conclusión que los jugadores problemáticos escapan con los juegos en línea como estrategia de afrontamiento desadaptativa para lidiar con experiencias emocionales adversas.

Asimismo Dale y Green (2017) en su investigación “La cara cambiante de los videojuegos y los video jugadores: direcciones futuras en el estudio científico del juego de videojuegos y el rendimiento cognitivo# en dónde se ha evidenciado el desempeño a nivel cognitivo, lo que demuestra que después de jugar unas horas las personas mejoran su percepción, la atención ,la memoria y el funcionamiento ejecutivo, con lo que además se evidencia que los jugadores continuos poseen habilidades cognitivas superiores a las personas que no juegan .

Ramírez, Ortiz y Cano (2018) plantean en su investigación la eficacia de los videojuegos comerciales en el tratamiento del equilibrio y la marcha en la enfermedad de Parkinson ya que producen beneficios para el equilibrio y el control postural, así como sobre ciertos parámetros de la marcha, como la longitud de paso, la cadencia y velocidad, mejorando así la calidad de vida de los pacientes. Sin embargo, no se puede afirmar que los efectos de estos dispositivos superan a los del tratamiento convencional, y existe una baja calidad metodológica de los artículos publicados.

Nordby y Løkken (2019) en su artículo llamado” jugar un videojuego es más que una simple postergación” nombran que la procrastinación es considerada un problema para los jóvenes y afirman que existen varios factores que están asociados como lo son los videojuegos y la razón es por la capacidad que tiene el video juego en ofrecer gratificación y retroalimentación instantáneas, con 500 participantes utilizaron 2 encuestas una sobre los hábitos de los videojuegos y la

otra sobre medición de procrastinación. Los resultados encontrados fueron que cuando se les preguntó el por qué jugaban ellos respondieron que para escapar de la realidad y disminuir el estrés y los que tuvieron esta respuesta tuvieron mayor procrastinación. A modo de conclusión se establece que la procrastinación y la gratificación retrasada requieren una mayor investigación.

Kowal, Toth y Campbell (2018) en su estudio sobre diferentes habilidades cognitivas mostradas por jugadores de video de acción y no jugadores; este estudio investigó si la experiencia de los videojuegos de acción está asociada a las tareas cognitivas estandarizadas es decir si las personas que juegan videojuegos de acción muestran mayor velocidad en el procesamiento cognitivo. Para esto utilizaron la prueba de Stroop y otra prueba llamada Trail-Making. Los resultados obtenidos evidencian que las personas que juegan videojuegos de acción poseen mayor velocidad de procesamiento y capacidad de cambio de labores y los que no juegan estos videojuegos adoptan una estrategia que favorece la velocidad sobre la precisión en la labor es decir que las personas que juegan habitualmente videojuegos de acción tienen un perfil cognitivo distinto a las que no juegan.

Bowman, Woolley, Rogers, Sherrick, y Chung (2016) tiene un estudio sobre los videojuegos como experiencias de entretenimiento significativas en el cual tuvieron en cuenta las percepciones de las personas sobre los videojuegos agradables para ellos y significativas y las dimensiones de satisfacción de necesidades asociadas con el gusto por el juego; fueron 512 participantes en los cuales se dividieron en dos grupos donde se les pidió recordar un juego divertido o significativo para ello, después de esto clasificaron sus percepciones del juego. La satisfacción fue alta en ambos grupos. El disfrute fue alto para ambos grupos, aunque la apreciación fue mayor en la condición de juego significativo que en la de diversión.

También se encontraron artículos desde la lógica psicológica ante la pandemia vivida por el COVID19 como el caso de la investigación realizada por Cudris (2020) llamada Coronavirus epidemia emocional y social en la cual se realizaron una revisión sistemática sobre las afectaciones emocionales y sociales que han tenido que pasar la población mundial como respuesta a la pandemia por el COVID 19,

en esta investigación se utilizaron 23 documentos científicos donde tuvieron en cuenta un cualitativo, que les permitió comprender de manera particular, a través de la investigación analítica, para estudiar conceptos y sucesos históricos como las afectaciones emocionales y sociales asociadas a la emergencia sanitaria declarada en 191 países ante la pandemia del COVID-19. Dentro de los resultados encontraron afectaciones psicológicas las cuales se evidencian más frecuentes que otras en la población fueron la ansiedad, estrés, episodios de depresión y ataques de pánico, también se evidenció que los pacientes con TOC ya diagnosticados tuvieron tendencia a empeorar durante la pandemia. Respecto a las conclusiones menciona que es necesario tomar acciones y estrategias como protocolos de salud mental para afrontar esta situación vivida por la pandemia por COVID-19.

6. Metodología

El presente trabajo investigativo se apoya en una metodología de corte cualitativo el cual es definido por Taylor y Borgan (1986, citado por Serrano, 1994), como “aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable’. La metodología cualitativa, que según Quecedo & Cataño (2002)

Se hace responsable de la producción de datos descriptivos puros del lenguaje, como lo son las palabras habladas o escritas de los individuos y la conducta observable, esta metodología hace alusión al estudio de cualidades, donde se parte de un contexto específico, el cual ve al sujeto desde una perspectiva holística y se centra en la construcción de significados, descripciones y definiciones, resaltando la importancia de conocer procesos subjetivos desde la narración o el discurso de la población a investigar, en este sentido se da la transformación de la realidad de los investigados. (pp21)

De acuerdo con lo anterior, este trabajo le otorga la importancia al método cualitativo, basado en un modelo hermenéutico; autores como Echeverría y Coreth, coinciden en señalar que Schleiermacher (1768-1834, citado por Cárcamo, 2005), puede

ser considerado el padre de la hermenéutica moderna, ya que, para él, la hermenéutica se explica cómo el arte del entendimiento, a partir del diálogo. En palabras de Echeverría (1997, citado por Cárcamo, 2005) “La situación propia del entendimiento es la de una relación dialogal, donde hay alguien que habla, que construye una frase para expresar un sentido, y donde hay alguien que escucha. Este último recibe un conjunto de palabras para, súbitamente, a través de un misterioso proceso, adivinar su sentido”(pp 206)

En relación con el método cualitativo, se pretende una perspectiva más amplia y profunda del fenómeno, ya que genera la posibilidad de crear un análisis con una lectura comprensiva y contextual, apreciando la experiencia como un elemento fundamental del proceso hermenéutico, ya que ésta incorpora inevitablemente la dimensión temporal y con ello el reconocimiento histórico de la experiencia, (Cárcamo, 2005). Debido a lo anterior, se pretende identificar en los gamers la ansiedad y el estrés por medio del videojuego junto con el relacionamiento social y la manera en la que manejan sus emociones.

7. Estrategias y técnicas

8.1 Procedimiento

Se establecieron criterios de inclusión y exclusión, dado que la selección de los participantes fue de manera intencional. Consistió en 6 hombres dado que se quiere tener una muestra equitativa entre las tres etapas de la adultez es por esta razón que los rangos de edad establecido son los siguientes: El primer rango es de 18 a 24 años, el segundo rango es de 25 a 30 años y el tercer rango es de 31 a 36 años, se selecciona esta franja de edad ya que, en el 2017, Dorantes en su investigación, detalló dentro de los resultados generales que son los adultos jóvenes los que tienen el hábito de jugar videojuegos. Otro de los factores que evidencia su investigación es que predominan los hombres participantes. El muestreo se realizó de tipo intencional y se seleccionaron 6 participantes en donde se tuvo en cuenta dentro de las características de inclusión que fueran jugadores frecuentes de los videojuegos. En su investigación, Marzana, Pérez, y González, (2010 citando a (Arnett, 1997; Scabini, Marta y Lanz, 2006; Harwood, 2008) definen de manera

muy general un período esencial del ciclo de la vida como lo es la “transición de la adolescencia a la adultez” pues definen que el rango de edad entre los 18 a 24 años corresponde a un adulto emergente y explica que “Los adultos emergentes exploran una variedad de posibles direcciones de vida en el amor, el trabajo y las visiones del mundo. Sin embargo, esto no supone, necesariamente, una actitud de tensión o rebeldía” Arnett (2000, citado por Marzana, Pérez, y González, 2010, pp 99).

Para el segundo y tercer rango de edad de 25 a 30 y de 31 a 36 años Munoz, Monreal y Marco (2001) citando a Levinson (1978) define como **adultez temprana** las edades de 17 a 45 años como el momento del ciclo vital en el que culmina el periodo vital del ámbito biológico de los seres humanos, esta etapa se caracteriza por tener un lugar en la sociedad, crear una familia, estabilidad laboral adecuada, tener un estatus socialmente valorado y es el momento adecuado para la culminación de grandes satisfacciones como: amor, sexualidad, vida familiar, vida profesional, creatividad y logro de objetivos vitales. Por lo anterior, se estableció que, para los rangos de 25 a 30 años, Levinson (1978) citado por Munoz (2001) denomina a este periodo evolutivo como **transición de los treinta años** y de 31 a 36 años, Levinson (1978) citado por Munoz (2001) señaló este periodo del ciclo vital como **Asentamiento**.

Por otro lado, es importante resaltar la metodología cualitativa la cual está presente en nuestra investigación y hace parte de la profundización de las descripciones e interpretaciones de las diferentes categorías a analizar: ansiedad y estrés, relacionamiento social, manejo de emociones y la pandemia que experimentamos por COVID19 es por esta razón que le dimos importancia y realizamos una búsqueda de participantes activos cuyo juego cambió debido al confinamiento por COVID 19.

8.1.2 Instrumentos y recursos

Con el fin de recolectar información, se realizaron las siguientes fases:

8.1.3 Fase 1: Características de rangos de inclusión y construcción de consentimiento informado

Para la realización de esta fase se determinaron 6 hombres que se encuentren en los rangos de edad entre los 18 a los 36 años, para la estabilidad de la muestra entre los

ciclos vitales establecidos en la investigación, se encuentran los siguientes rangos de edad: 2 hombres de 18 a 24 años de edad, los cuales se encuentran dentro de la categoría de Adultez temprana y Adultos emergentes, como se mencionó anteriormente en procedimiento, el siguiente rango de edad se estableció con 2 hombres de 25 a 30 años de edad, los cuales hacen parte de Transición a los treinta y por último 2 hombres de 31 a 36 años de edad los cuales se encuentran dentro de la categoría de Asentimiento.

Desarrollamos una serie de categorías que se establecieron por conveniencia, orientadas hacia la recolección de las narrativas y los significados de cada participante, estas categorías fueron: ansiedad, estrés, relacionamiento social, manejo de emociones y la experiencia de pandemia por COVID 19. Se realizó un consentimiento informado en donde el participante debe conocer detalladamente la investigación en la cual participará, respondiendo así las inquietudes, durante un espacio pertinente y de igual manera establecer los acuerdos frente al proceso investigativo. Este mismo consentimiento se les enviará a los respectivos correos electrónicos de los participantes un día antes de realizar la entrevista para que ellos tengan la posibilidad de leer y entender los criterios de inclusión para poder ser parte de ella, de esta manera se firmará el acuerdo para participar en la investigación. Se les informará que serán grabados para fines netamente académicos y no habrá reproducción de estos mismo en ningún otro ámbito, de igual manera se aclarará que no obtendrán ningún tipo de remuneración económica por la participación en la investigación, pues es totalmente libre. Dicho consentimiento será enviado y debidamente firmado a las investigadoras.

8.1.4 Fase 2: Construcción de matrices y definición de categorías

Se realizó la creación de las matrices de categorías, junto con el guión de preguntas que fueron validadas de acuerdo con la pertinencia y coherencia con los objetivos y las categorías, dentro de las matrices se definieron las siguientes categorías:

8.1.5 Videojuego y COVID 19

Esta investigación se realizó en pandemia a causa del COVID 19, debido que investigaciones como las consecuencias de la COVID 19 y el confinamiento Balluerka, N., Gómez, J., Hidalgo, M., Gorostiaga, A., Espada, J., Padilla, J., Y Santed, M., (2020) plantean que el confinamiento en el hogar es algo reciente y totalmente nuevo para todas la personas, dando como resultado un importante impacto en el bienestar físico y psicológico; de igual manera la paralización de la economía, el cierre de colegios, empresas, etc. Por esta situación se ve que ha visto que en la población hay múltiples generadores de estrés, pérdida de rutinas y hábitos; la interrupción de hábitos durante el confinamiento y la instauración de otros poco saludables (p.ej. malos hábitos alimenticios, patrones de sueño irregulares, sedentarismo y mayor uso de las pantallas pueden derivar en problemas físicos). De lo anteriormente mencionado se destaca que cada persona vive una situación de pandemia distinta y que los videojuegos se convirtieron en un distractor.

8.1.6 Estrés

Según Wimbush y Nelson (2000 citado por González y Landero, 2006) definen que las enfermedades psicosomáticas son el resultado de una activación del sistema nervioso autónomo o una supresión en el sistema inmune. Esto ocurre cuando se crea una activación del sistema nervioso autónomo y un estresor es percibido, de esta manera, los órganos que son estimulados por tejidos nerviosos reciben un exceso de hormonas de estrés; estas hormonas estimulan la función del órgano y así se crea un incremento en su tasa metabólica; cuando los órganos no tienen la oportunidad de relajarse, podrían iniciar difusiones. Entendemos que el estrés puede jugar un rol importante en los individuos y como mecanismos canalizadores existen varias actividades que liberen esas tensiones, una de ellas el hecho de jugar videojuegos.

8.1.7 Relaciones sociales

Esta categoría se enfoca en esa interacción que tienen los seres humanos, en donde se forjan las relaciones interpersonales mediante ese contacto mutuo. Las relaciones sociales se producen gracias al intercambio de afectos, emociones, experiencias etc, en donde se crean acuerdos o normas comportamentales que son fundamentales para llevar a cabo las situaciones a las que se exponen los seres humanos día a día. Moyano (2014, p.6, citando a Nápoles, 2012). Actualmente observamos que cada vez más interactuamos y se forjan relaciones sociales por medio de la virtualidad y específicamente mediante los videojuegos en los cuales las relaciones son mediadas directamente por la vinculación de los videojuegos y temas afines donde no se discrimina edades, etnias, ni género.

8.1.8 Fase 3: Primer encuentro

Con el consentimiento informado firmado pasamos a realizar las entrevistas a los 6 participantes, en donde una de nosotras asumió un rol de observadora y la otra de entrevistadora, de esta manera comprendimos las expresiones verbales y no verbales relevantes para nuestro ejercicio investigativo; estas entrevistas fueron semiestructuradas y tuvieron una duración mínima de 1 hora, máximo 1 hora y 30 minutos. Con las grabaciones obtenidas en las entrevistas se realizaron las transcripciones de las mismas por medio del método hermenéutico que hace parte de nuestra investigación, el cual permite identificar y entender las narrativas y experiencias de los Gamers. Desde la perspectiva de Dilthey (1986, citado por Torres, 2016) “se quiere hacer uso de la hermenéutica, pues este autor señala que, a través de la hermenéutica, se puede descubrir el significado de palabras, textos, etc., y yace en este caso, la interpretación y el significado de estas conductas” (pp.6). De esta manera se da paso a un análisis profundo de cada una de ellas en donde fueron emergiendo nuevas categorías que se describieron y se analizaron entre las investigadoras, ubicándose en la matriz de categorías para dar paso a la respectiva devolución de resultados.

8.1.9 Fase 4: Transcripción, análisis y discusión de primer encuentro

Por medio del programa Amber Script, que se utilizó como herramienta, nos permitió transcribir las entrevistas y nos ayudó con el proceso de discusión de resultados y conclusiones organizadas por medio del ciclo vital de cada participante. De manera detallada se realiza un análisis de las respectivas respuestas que narraron los participantes a cada categoría y se llega a una discusión, análisis y conclusión de cada una de ellas, con este análisis, se da paso a la entrevista de devolución de resultados a los participantes, en las cuales se les permitió reflexionar sobre los hallazgos obtenidos, generando a su vez una nueva construcción de las categorías obtenidas. Domínguez y Herrera (2013) explican

La narrativa como una condición ontológica para la vida; en un mundo construido y constituido por palabras existe una relación entre la vida y las narrativas, es decir damos sentido narrativo a nuestras vidas y de esta manera, damos vida a nuestras narrativas. Ellos mismos definen la narrativa como la esencia del ser humano como narrador de historias y de esto se ha convertido en la oportunidad para que la narrativa sea útil en distintos sentidos: como método de investigación y como método terapéutico. (pp.2)

8.1.10 Fase 5: Definiciones por rango de edad de categorías investigativas

De esta manera se identificaron y se dieron cuenta de las representaciones sociales de los rangos de edad seleccionados en la investigación, los cuales son Adultez temprana haciendo parte de adultos emergentes, Transición a los treinta y Asentamiento, buscando e interpretando el significado de la ansiedad y el estrés por medio del video juego, de igual manera se determinaron el relacionamiento social y se analizaron de qué manera los gamers utilizan el videojuego para manejar sus emociones, según estas clasificaciones.

8.1.11 Fase 6: Segundo encuentro, devolución de resultados

Respecto a la devolución de resultados se hizo un segundo encuentro de manera virtual con los participantes donde se retroalimenta de manera conjunta con el participante debido a que este proceso es interventivo y gracias al involucramiento en la investigación el participante pudo reconocer en sí mismo su propia versión y análisis de

cambio, enriqueciendo sus narrativas, pues lograron hacer reflexiones acerca de su rol como videojugadores de manera individual y familiar creando nuevas apreciaciones sobre ellos mismos pues surgen dudas y preguntas propias que emergen en ellos a partir de los encuentros. Esta devolución está consignada en los anexos en las transcripciones por cada uno de los participantes.

8. Consideraciones éticas

9.1 Valoración de riesgo

La presente investigación tiene una valoración de riesgo a partir de la resolución 8430 de (1993) en la categoría de investigación con riesgo mínimo, debido a que la investigación no tiene pretensión de cambiar la conducta de los participantes y tampoco en trabajar con personas vulnerables. Prevaleció el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos. Por este motivo, al momento de realizar las entrevistas pueden aparecer desbordamientos emocionales y de ser así, se hará atención en crisis, primeros auxilios psicológicos y se activarán rutas de atención, ya que este ejercicio se realizó por psicólogas en formación las cuales se encuentran acompañadas por una supervisora, docente de la Universidad Santo Tomás, quién realizó las respectivas revisiones y de esta manera evitar cualquier tipo de daño a los participantes, tomando estrategias de atención o remisión a los participantes si se hubiera dado el caso.

Para salvaguardar la privacidad de los participantes, sus familias o externos involucrados en la investigación, la información obtenida se mantuvo bajo confidencialidad; esta información sólo se compartió con el supervisor académico director de este trabajo de grado, guardando el anonimato de esta, en las tutorías requeridas del proceso investigativo. Esta protección de datos se mantuvo bajo encriptación, en donde cada registro escrito se ocultó por medio de las iniciales de los apellidos; en cuanto a los registros auditivos y digitales, se ingresaron al servidor Google Drive el cual contó con una contraseña en una cuenta del correo institucional suministrado por la Universidad Santo Tomás. De igual manera este correo institucional ofrece confidencialidad de las entrevistas, por medio de la APP MEET, pues debido a la pandemia por COVID 19 las entrevistas se realizaron por medio virtual, en donde se aseguró a los participantes un entorno sin distractores y aislado de terceras personas

reduciendo el riesgo de filtración de la información, obteniendo mayor confidencialidad por parte de las psicólogas en formación; a los documentos, entrevistas y grabaciones solo tuvieron acceso las investigadoras y su docente supervisora (art.30 de la ley 1090 del 2006).

Asimismo, según la ley 8430 de 1993 (artículo 5), esta investigación predomina el respeto, la dignidad, la protección de los derechos y el bienestar del individuo, es por esto por lo que los participantes pudieron preguntar lo que consideraron pertinente en relación con el proyecto y su participación de esta manera, las investigadoras aclararon todas las dudas que el participante tuvo.

Posteriormente cuando el participante tuvo claridad de la investigación y su participación, se le notificó de los alcances de la investigación por medio de un consentimiento informado, el cual fue leído por las investigadoras a cada uno de ellos. En este documento se especifican detalladamente los requisitos y procedimientos que se llevaron a cabo rigiéndose por el código ético de profesión de psicología el cual es cuidar la integridad de los actores del proyecto investigativo. Es definido por consentimiento informado, ya que es el acuerdo que se realiza de forma escrita, y el participante autoriza su disposición y colaboración con total conocimiento del trabajo de grado, los requisitos, beneficios y riesgos de la propia investigación, teniendo en cuenta su libre elección de ser parte o no del trabajo de grado y dicha decisión no tuvo repercusión alguna (Art 12, ley 008430 de 1993).

Cabe señalar que por la participación en la investigación no se tuvo ninguna remuneración económica. Al finalizar, los participantes tuvieron derecho a recibir la devolución de los resultados de la investigación de la misma manera que se realizaron las entrevistas (Meet) por medio de una encuentro conversacional dialógico y activo generando nuevos conocimientos gracias a la participación y disposición de cada uno de ellos al lograr junto con las investigadoras el comprender e identificar las narrativas, construcciones simbólicas y conceptos como los significados que surgen particularmente de los Gamers ante los videojuegos en tiempos de pandemia por COVID19- Esta devolución se hizo a través de un segundo encuentro virtual, cuya transcripción aparece

en los anexos de transcripciones por cada participante.

9. Resultados

El presente trabajo de grado es una investigación cualitativa, que identificó los significados de cada uno de los participantes, por medio del método hermenéutico y las experiencias vividas de los participantes inmersos en el mundo gamer. Por lo anterior, se logró indagar acerca de las respuestas brindadas por los participantes entrevistados que nos permiten explicar de qué manera los gamers manejan la ansiedad y el estrés por medio del videojuego y cómo este influye directa o indirectamente en el rendimiento del videojugador, uno de los participantes mencionó **PP 1**: "Si la niña está llorando o mi esposa pasa por el lado también me molesta visualmente entonces me molesta, es decir, no puede estar ahí preciso ese es el momento de distracción me hacen el gol entonces yo reacciono." Esto se relaciona con la relación familiar que aunque no se menciona y hace parte de la categoría de estrés, el videojuego en este caso podría estar afectando la estabilidad emocional y el relacionamiento al interior del hogar. Por otro lado, se determinó el Relacionamiento social que tienen los gamers por medio del videojuego, en este caso, uno de los participantes mencionó **PP1**: "yo no conocía a todos, conocía a solamente 3 personas específicamente al resto los aprendimos a conocer en la pandemia." de esta manera los gamers pueden relacionarse con más personas, aumentando sus vínculos sociales online que pueden convertirse en vínculos duraderos, ya que como lo menciona en su narración **PP1**: "al principio de la pandemia tuvimos un amigo que es chef y cuando vimos el partido de la selección Colombia aportamos para que él estuviera mejor, tratamos de hacer como un mini mercado algo muy bonito de corazón es ayudar y más si conoces a la persona, si conoces la situación de ellos, entonces me parece interesante, me parece algo bonito," y **PP3**: "una que otra vez pues uno los ha podido ver entonces pues en algunas se establece como un lazo sincero" se creó en varios participantes un vínculo duradero que permitió un encuentro presencial, para algunos se reduce la timidez, pero para otro participante su significado no es similar pues menciona que fue lo contrario **PP5**: "yo antes tenía un grupo más amplio de amigos con los que jugaba y en la pandemia digamos que se redujo a 3 un amigo del colegio y su primo que si no hubiera sido por la consola yo no lo hubiera conocido ni hubiera establecido esa relación" En este caso el participante se ha aislado de las relaciones sociales, cada

persona vive de manera distinta el juego, pues surgen significados, narraciones e interpretaciones diferentes.

Por lo anterior, se permitió analizar de qué manera los gamers utilizan el videojuego para manejar sus emociones, permitiéndonos interpretar las descripciones de varias categorías emergentes que surgieron a lo largo de las entrevistas, dichas categorías emergentes son las siguientes: Hábitos alimenticios, estos son manifestaciones recurrentes de comportamiento individual y colectivo que se presentan cuándo, cómo, con qué, para qué se come, estas acciones que conllevan la selección de comida para satisfacer las necesidades fisiológicas del cuerpo, la ingesta de alimentos de cada población se encuentra determinada por sus costumbres, tradiciones, socioeconómicas y familiares .Pereira y Salas (2017); de esta manera se logró identificar de qué manera los hábitos alimenticios han variado debido al video juego y la pandemia por COVID 19.

Otra categoría emergente que se identificó fue Proyecto de Vida, el cual se encuentra vinculado con la necesidad que tiene el ser humano de superar sus deficiencias y carencias en su vida con el fin de buscar bienestar, satisfaciendo sus necesidades, como amar, y trabajar, disminuyendo el malestar, el sufrimiento, a través de la organización de planes que le ayuden a solventar los acontecimientos. Alarcón y Suárez (2018). De esta manera se indaga acerca del proyecto de vida de los participantes según las experiencias individuales que tuvieron en la pandemia por COVID 19.

Así mismo, se identificó la categoría de Escape de la realidad, permitiendo identificar una evasión, ofreciendo un escape el cual se convierte en un fenómeno de derivación por ficción, cuando la corriente de deseos e intereses del individuo no se encuentra en la vida real, es donde se acude al escape de un mundo físico. Secadas (2018). Por lo anterior, se logró identificar de qué manera los videojuegos pueden convertirse en un escape de la realidad para los participantes, dejando de lado su familia, el trabajo, las nuevas rutinas causadas por la pandemia por COVID 19 y las cuarentenas impuestas por el gobierno para el bien común debido a la situación actual. De esta manera, los participantes expresaron que por medio de El escape de la realidad encontraban Distracción, como nueva categoría emergente; la Distracción es la capacidad para dividir la atención entre tareas y de esta manera se evidencia en una variedad de

fuentes, incluyendo dispositivos electrónicos, tales como sistemas de navegación y teléfonos celulares y las distracciones convencionales, tales como lugares o acontecimientos externos. Montes, Ledesma y Martín (2014) En efecto, se logró descubrir de qué manera los videojuegos hacen parte de una Distracción para los participantes, siendo una categoría impura pues está directamente relacionada con El escape de la realidad y con las Relaciones Sociales, pues como lo mencionaron varios participantes “**pp3** creo que ha sido un aporte muy bueno son momentos de la distracción del trabajo, de la vida personal, de la situación en donde meterme a jugar videojuegos que sea o el que esté llevando en el momento es una distracción y satisfacción para mí y de relajación a pesar de que muchas veces me estreso cuando es un juego online”, “**PP5** ehh distracción yo creo que sería la palabra , porque a pesar de todos los videojuegos que hay hoy en día, son una manera de entretenerse uno mismo , pero no te van a dar ningún resultado.”

Lo anterior creó en los participantes Miedo a la pérdida del trabajo, dando paso también al miedo a la pérdida económica. Según Bedoya y García (2016) esto tiene un alto índice de estrés ya que despoja a los trabajadores de su orgullo, los hiere y los priva de la oportunidad para contribuir en las metas organizacionales desde el enfoque de la calidad y la productividad. Ellos encontraron que por miedo a repercusiones los trabajadores preferían callar y no comentar sobre los errores que había en las organizaciones durante esta época. Igualmente, el miedo se presenta de diferentes formas, como lo son miedo al cambio, a perder el puesto de trabajo, a perder el poder, a no saber, a fallar y desde el enfoque comportamental organizacional se logró evidenciar que el miedo no solo afecta a los trabajadores en su dimensión psicológica sino también física. En efecto se logró identificar que el miedo que presentan los gamers con respecto a la pérdida del trabajo es muy constante en varios participantes, uno de ellos mencionan que “**pp 1** “ bueno por ejemplo el miedo en esta época de pandemia el miedo fue algo que tú no querías sentir esa presión o pensar que te ibas a quedar sin trabajo o pensar cómo iba a estar tu familia o pensar que te podrías contagiar pues te daba a ti pánico no fue que influyera a que yo jugara pero si fue un alivio al jugar videojuegos.”

En tal sentido, se identificó otra categoría emergente La competencia, esta categoría es considerada en los videojuegos por los propios jugadores como algo social y se organizan en formas que se les permite competir con jugadores de su propio nivel o como parte de una relación social que se trata tanto de jugar como de ganar y perder. De igual manera, consiste en fijar normas, metas u objetivos, resultados y retroalimentación. Según Rivera y Torres (2018) Por lo anterior se logró indagar acerca de la competencia entre los videojugadores, todos los participantes expresaron el significado de la competencia, que siempre está presente al momento de jugar, La competencia mueve a los gamers a jugar, hace que quieran continuar para demostrar que son buenos, que son capaces de ganar. Así pues, La competencia genera Ansiedad en ellos, siendo una categoría emergente de esta investigación y se relaciona con lo que menciona Sarudiansky (2013) en donde manifiesta que La ansiedad es un fenómeno circunstancial (es decir, agudo, transitorio) o permanente (de carácter crónico). Esto significa que la ansiedad-estado supone un estado emocional transitorio, mientras que la ansiedad-rasgo se explica a partir de lo que sería una “tendencia ansiosa”, propia de un rasgo de personalidad. Con respecto a la sintomatología que caracteriza a la ansiedad, se refiere a síntomas emocionales y cognitivos, de este modo, se tiene una emoción o reacción del miedo, la cual involucra una activación en distintos niveles del organismo a partir de la presencia de un peligro (ya sea éste una situación, un predador o un objeto). Teniendo en cuenta la relación que hay, en la actualidad, entre la ansiedad y el miedo particularmente, en función de la pertinencia del miedo, se relacionan estos dos como elementos básicos para definir Ansiedad. Es así como se permite analizar de qué manera la ansiedad está presente en los gamers, logrando identificar que la Ansiedad como categoría emergente no es pura, pues varios participantes mencionan que la Competencia crea en ellos Ansiedad de jugar exactamente dentro del juego, pero otros mencionan que si no juegan por un tiempo sienten Ansiedad de prender la consola y jugar.

Los participantes mencionan también que al estar jugando videojuegos, tienen oportunidades de ganar y perder como lo mencionó uno de ellos “**pp3** los conflictos son más que todo frustración cuando se juegan online” por lo anterior, nace la categoría

emergente de Frustración, esta ha sido incorporado según Posada (2015) citando a (Freud, 1912) como una condición relacionada con la estructuración del psiquismo del individuo y como parte fundamental en la relación que establece la persona con su medio externo, existe una necesidad o deseo detrás de toda frustración que cuando es insatisfecha genera en la persona una tensión y es expresada en el orden fisiológico como psicológico. Es por esta razón que se ha logrado indagar si los gamers generan frustración mediante el video juego, dando como resultado que todos los participantes sienten frustración cuando pierden una partida de videojuego y esto crea en ellos la necesidad de continuar jugando y demostrar que pueden ganar, disminuyendo la frustración.

Las categorías emergentes mencionadas anteriormente surgen debido a la pandemia por COVID 19, trayendo Aspectos positivos y negativos para cada uno de los participantes, pues todos mencionan dichos aspectos como experiencias de vida personal que les ha dejado la pandemia por COVID 19, creando una nueva categoría emergente, Reyes (2020) menciona que uno de los primeros hechos a destacar durante esta pandemia es que la tecnología pasó a ser una herramienta muy importante en la vida de un mayor número de personas. Tecnología que, si bien estaba disponible, era utilizada en menor medida por un número más limitado de individuos, ya que permitió mantener el distanciamiento físico, sin aislamiento social o incluso aumentando esa vinculación social. Por esta razón es que se logró establecer los aspectos positivos de los gamers en tiempos de pandemia por COVID 19, ya que para cada uno de los participantes la experiencia de pandemia no ha sido del todo mala, uno de ellos comenta que “**pp2** jugando un videojuego como una buena historia que te haga caer en una reflexión”, “ “**pp1** con el grupo de amigos nos unimos y hacemos un vínculo tan fuerte que como te digo ya armamos un grupo profesional y ahora tenemos es la oportunidad de jugar en las noches.” para ellos ha sido gratificante tener tiempo para ellos, pueden distribuir su trabajo y tener tiempo para jugar.

Sin embargo, se hace necesario resaltar que, al dedicar tiempo de juego a la consola, varios participantes mencionan que existe un Agotamiento mental cuando se encuentran jugando, esta es una categoría emergente que se ha identificado en la investigación según Lledó, Asunción, González, Herrera, Torres, Lorenzo y Gonzalo (2014) el agotamiento mental es una dimensión que se caracteriza por la pérdida progresiva de energía, el desgaste, el agotamiento físico y psicológico abrumador, la

fatiga, etc. El sujeto tiene la sensación de estar “hecho polvo” y de tener demasiadas exigencias a partir del contacto con otras personas. De esta manera se permitió analizar de qué manera el agotamiento mental influye en el video juego y se encontró que los participantes se cansan mentalmente como lo expresó uno de los participantes “**pp6** yo creo que uno libera estrés, digamos que uno llevaba de un trajín, del estudio del trabajo así sea desde casa, es como el estrés, que el parcial, entonces uno llegaba y jugaba y antes liberaba toda esa ansiedad”

Finalmente, cada uno de los participantes mencionó que el juego es un pasatiempo, ya que tienen sus vidas, sus trabajos y sus familias que exigen tiempo, como el videojuego, por esta razón nace una nueva categoría la cual lleva por nombre Organización y prioridad; Pérez, A (2016) manifiesta que el tiempo es la dimensión del cambio, del movimiento; si nada cambiara, no habría tiempo, no habría ni antes ni después. Por tanto, el hombre es esencialmente un ser temporal y en el tiempo construye el sentido de su existencia, con base en sus permanentes interrogantes y búsquedas, es por eso que se logró identificar las prioridades y organización de los gamers mediante el video juego, cada uno expresó tener responsabilidad por su trabajo o estudio, uno de ellos expresó que “**pp3** siempre hay tiempo la vaina es que tu sepas organizar tu tiempo eso es todo, ósea así como hay tiempo para recochar también hay tiempo para la seriedad”

10. Discusión de resultados

Respecto a los resultados del presente trabajo de grado se realizó el análisis de las entrevistas de cada participante, se categorizó la información obtenida teniendo el contraste teórico para dar respuesta a los objetivos anteriormente planteados y argumentar lo anteriormente expuesto. Entendiendo los significados de los gamers que participaron en esta investigación desde una perspectiva global de la situación actual causada por el virus COVID 19, los videojuegos han permitido ser un escape o un medio de distracción para sobrellevar la pandemia, siendo parte de la cotidianidad de los participantes, así mismo las emociones que se proporcionan en esta interacción con el videojuego.

Al realizar la comparación de los rangos de edad entre los hombres participantes encontramos similitudes entre las edades de 18 a 24 años respecto a los significados de los videojuegos, ya que en ambos participantes se logró evidenciar la identificación con los personajes y la manera fantasiosa en la que ellos interactúan con los avatares de cada juego, aludiendo a que disfrutaban más cuando jugaban de manera individual; al vivir la fantasía gracias a la imaginación que produce el juego y trasladarlo a la realidad es un indicador de inmadurez y este se relaciona directamente con el ciclo vital así como lo afirma Limiñana (2008 pp 41) “El acceso a formas más maduras de imaginación y pensamiento creativo dependerá de estos procesos de transición, y de la vinculación de la imaginación y el desarrollo intelectual con procesos de desarrollo social y emocional, vitales para el acceso a la adultez” esto se ve reflejado en los jugadores de este rango de edad, sin dejar de lado la importancia de conectarse con la trama del juego, es por esto que logran crear una identidad propia a la hora de jugar sus videojuegos preferidos.

Ahora bien, al comparar los rangos de edad de 25 a 30 años de los participantes encontramos que el significado que ellos le otorgan a los videojuegos está mediado por la necesidad de vinculación social, ya que debido a la situación sanitaria por COVID 19 no tenían la oportunidad de tener un contacto físico, ni realizar actividades lúdicas como el fútbol, es por esto que se unieron organizando tiempos y horarios para jugar campeonatos en grupo, pues es la pasión que los une como equipo, como lo mencionan Villanueva, Mendivelso, & Rivera. (2020). En Colombia las y los jóvenes que no cuentan con presupuesto suficiente para viajar, comer y entrar a los estadios deciden caminar para alentar, fortalecer y exteriorizar su pasión futbolera. De esta manera se da importancia a la socialización constante que han establecido pues han creado amistades duraderas por medio del videojuego FIFA. No obstante, al comparar el último rango de edad establecido en la investigación de 31 a 36 años, se identificó que en este rango los jugadores se encuentran ligados con la experiencia de vida y con el vínculo que crearon desde la niñez con estas consolas de videojuego, puesto que los participantes mencionan que desde muy pequeños se encuentran en este mundo, teniendo un significado importante en la vida de cada uno, pues mencionan que “**pp4** yo llegué a comprar mi primera consola cuando tuve mi primer sueldo formal” y de esta manera han transmitido a sus hermanos y familiares el amor y el significado el videojuego, ya que estos participantes desde muy pequeños anhelaban tener su propia consola para poder jugar cuando quisieran. Identificando la consola como un objeto transicional debido al significado que tiene para cada uno de ellos y cómo trasciende a lo largo del tiempo; citando a Brovelli (2006) el objeto

transicional permite mejorar la angustia y pasar progresivamente a un principio de placer de realidad, definiéndolo como el soporte que permite canalizar la angustia.

Se pudo apreciar desde el análisis detallado en donde se realizaron entrevistas y se crearon escenarios conversacionales reflexivos a cada participante, indagando sobre el significado de los gamers en tiempos de pandemia por COVID 19. La información obtenida por cada participante se analizó y se organizó a través de la construcción de una matriz donde se rescatan las narrativas y los relatos emergentes de cada participante, en relación con las categorías ya existentes, dentro de las cuales encontramos: hábitos alimenticios, proyecto de vida, escape de la realidad, distracción, miedo al contagio, miedo a la pérdida de trabajo, competencia, ansiedad, frustración, aspectos negativos y positivos de la pandemia, agotamiento mental, aislamiento social por pérdida de espacio vital, seguridad y organización y prioridad.

Se evidencian cambios significativos, en cuanto al tiempo invertido de juego, estos cambios se ven reflejados en hábitos alimenticios, relaciones sociales y familiares, aumento o disminución de estrés, manejo emocional, miedo, aspectos positivos y negativos de la pandemia, proyecto de vida y escape, lo cual coincide con las investigaciones de Balluerka, Gómez, Hidalgo, Gorostiaga, Espada, Padilla, Y Santed (2020) sobre el impacto de la pandemia por COVID 19; se evidencia en el bienestar físico y psicológico de cada participante, es por esto que se han implementado nuevas rutinas y hábitos alimenticios poco saludables, que dan paso al sedentarismo, de igual manera la paralización de la economía y demás factores relacionados con la pandemia que han aumentado los niveles de estrés en los participantes.

Por su parte, al indagar sobre la manera en que los gamers manejan el estrés durante la pandemia, se evidencia que lo hacen por medio del videojuego, se identificó que cada participante desde sus particularidades logran expresar y dar manejo al estrés de manera distinta, para algunos participantes el videojuego es un factor estresante por sí solo y para otros resulta ser liberador y canalizador de estrés, coincidiendo con García y Gil (2016, p.5, citado a la ONU, 2010) el cual menciona que el estrés puede jugar un rol importante en los individuos y como mecanismos canalizadores, existen varias actividades que liberan esas tensiones una de ellas es el jugar videojuegos; uno de los

participantes mencionó que

“**pp3:** creo que ha sido un aporte muy bueno son momentos de la distracción del trabajo de la vida personal de la situación en donde meterme a jugar videojuegos que sea o el que esté llevando en el momento es una distracción y satisfacción para mí y de relajación a pesar de que muchas veces me estreso cuando es un juego online”.

De igual manera varios participantes mencionan que el estrés dentro del juego hace parte de la diversión y de estar inmersos en el videojuego, es por esta razón la importancia de resaltar que existen factores estresantes externos como lo es la contingencia sanitaria, en donde se evidencian en los participantes como las preocupaciones económicas, el propio confinamiento, la soledad, cambio de actividades y el aumento en la intensidad del videojuego, genera en ellos estrés al competir ya que existe mayor competencia debido al tiempo invertido y esto hace que se cada participante quiera superar sus expectativas y tener un nivel superior en los resultados de juego. Es así como la exigencia emocional tanto individual como grupal sea alta y varía según el modo de juego de cada participante, lo cual coincide con la investigación de Naranjo (2009) en donde menciona que las causas del estrés pueden ser de dos tipos : externos o internos, los factores externos son aquellos que implican una ruptura o cambios en el individuo, en este caso los cambios son debido a la pandemia por COVID 19, los cuales hicieron que se modificara su cotidianidad; en el caso de los factores internos, se relacionan de forma particular con la toma de decisiones, la manera en que la persona soluciona sus problemas, donde se refleja en los participantes respecto a la toma de decisión de invertir tiempo al jugar videojuegos y cómo cada uno de ellos planeaba las demás actividades diarias con base en el trabajo o tareas cotidianas y así poder cumplir con sus responsabilidades como mencionó **“pp2** hay que establecer prioridades digamos con mi estudio digamos que yo simplemente pude dejar de lado como hacer la tesis y hacerla mediocrementemente a ponerme a seguir jugando como jugaba todos los días.”

Por otro lado, dando respuesta al objetivo específico de identificar el relacionamiento social que tienen los gamers por medio del Videojuego, se encuentra relación con la investigación de Moyano (2014, p.6, citando a Nápoles, 2012), pues actualmente se observa que cada vez más las personas interactúan y se crean vínculos

sociales por medio de la virtualidad específicamente en los videojuegos, así como los intereses afines puesto que cualquier persona tiene la posibilidad de jugar. Por lo anterior, se aprecia que el relacionamiento social ligado a los videojuegos entabla una conexión que se crea entre personas, coincidiendo con Moyano (2014, citando a Nápoles, 2012) en donde se intercambian afectos, emociones, necesidades, experiencias, motivaciones a las cuales se ven expuestos los participantes en su cotidianidad y se han forjado experiencias significativas hasta llegar a una amistad que permea a lo largo del tiempo siendo de gran importancia para ellos. Coincidiendo con Sánchez y Serrano (2010) se encontró en la mayoría de los participantes que los vínculos creados por medio de los videojuegos generan nuevos modos de socialización, ayudan a desarrollar habilidades de comunicación e interacción social pues la virtualidad permite accesibilidad para conocer e interactuar con personas de todas partes del mundo que muchas veces tienen gustos similares, como lo narraron los participantes que tuvieron la oportunidad de conocer extranjeros gracias a los juegos online “**pp5** Uno juega casi como si estuviera al lado de las personas y conocí un mundo de gente que después no eran solo compañeros de juego si no que se volvían amigos, ya uno hablaba no solo del juego sino de nosotros que ¿Cómo le ha ido que como han estado del trabajo? de todo y pues eso ha sido muy bueno.”

Igualmente, al analizar de qué manera los gamers utilizan el videojuego como manejo emocional se halló una correspondencia significativa con Solomon, 2003, pp. 178 citado por Melamed, (2016) afirmando que las emociones son cambios corporales que se dan a partir del contacto con ciertos tipos de estímulos, es por ello que en los participantes se evidencian diversas emociones puesto que hacen parte de cada uno de ellos, como la emoción de felicidad al ganar, la sensación de ser aplaudidos y reconocidos por los demás, así mismo lo que le ofrece el videojuego al jugarlo como la tranquilidad y la relajación, entre otras emociones tanto positivas como negativas que mencionan los participantes. Muchos de ellos han demostrado tener una experiencia positiva de juego y lo ven como un desafío para ellos mismos mencionando que han aprendido de los videojuegos ya que tienen que esforzarse para lograr un objetivo y esto trasciende a la vida cotidiana de cada uno de ellos. Aunque varios participantes aluden

que tienen tics en sus manos causado por el mismo uso de las consolas y el tiempo que le han invertido para alcanzar o lograr un nivel dentro del juego, este se ve reflejado por el cansancio físico que se refleja al jugar; debido a que no realizan pausas significativas y el hecho de parar de jugar genera una ansiedad en ellos puesto que su objetivo es siempre avanzar y superar los niveles. Es así como lo afirma el **pp 4** “hay momentos en los que tú te sientes agotado como hay otros momentos en los que tu no sientes el tiempo, es un agotamiento mental porque digamos que cuando tu juegas videojuegos tú haces una combinación entre la función motora y la función mental.’’

Por lo tanto, el uso de los videojuegos es un activador emocional, especialmente, como medio hacia la búsqueda de un estado de ánimo positivo, puesto que recurre a la activación fisiológica que genera el tipo de juego; así se busca olvidar los problemas y evitar la soledad, Pérez y Torres (2014). Se evidencia que para los gamers el jugar videojuegos les produce placer y felicidad entre otras emociones positivas y negativas dado que los participantes logran canalizar sus emociones por medio del juego, convirtiéndose éste en un liberador de tensiones y descargas emocionales ya que después de esta práctica los participantes mencionan que están menos tensionados y pueden retomar sus actividades cotidianas como el trabajo, el estudio entre otras responsabilidades acudiendo al juego. “**pp2** cuando acababa ya la jornada laboral tipo 6 volvía y jugaba un par de horas más que todo en los torneos que estuve con mis hermanos jugábamos entre las 6 y 9 de la noche entonces como que también ya me desconectaba del trabajo de último darme a mí mismo esa parte de ocio y de entretenimiento pues que necesito. ” y el “**pp1** cuando terminaba de jugar era otro hombre estaba totalmente relajado”

La investigación también concluyó que las categorías anteriormente mencionadas, como objetivos de la investigación están directamente relacionadas con categorías emergentes puesto que estas surgieron de manera espontánea en los participantes y gracias a la entrevista realizada a cada uno de ellos; una de las que se logró identificar fue de qué manera los hábitos alimenticios se han modificado debido a la práctica de videojuegos durante la pandemia por COVID 19 debido a la ansiedad que genera el ganar o pasar un nivel y sumando la situación de confinamiento como el estar mucho tiempo en casa compartiendo siempre con las mismas personas. En varios participantes la ansiedad

se evidencia de distintas formas, algunos comen más, otros sólo toman agua y cada uno ha tenido cambios significativos en su peso corporal como respuesta a la reestructuración en su cotidianidad puesto que ya no pueden practicar ninguna actividad física al aire libre, por el miedo al contagio. Lo anterior se relaciona con Pereira y Salas (2017) quienes afirman que los hábitos alimenticios están determinados por las costumbres de cada población, tradiciones socioeconómicas y familiares, esto se ve directamente relacionado con el ciclo vital de cada participante y su cultura alimenticia. Esta categoría emergente no es pura totalmente, puesto que dentro de ella emergen nuevas categorías como ansiedad en relación con la comida y miedo al contagio, no salir a realizar alguna actividad física o retomar sus hobbies o actividades lúdicas, “pp6 el sedentarismo es un cambio físico notable que tuve como un aumento de peso por ejemplo obviamente uno estar acá sentado, come más, o por ejemplo uno juega y le gusta comer también, entonces todo eso hizo como que aumentara bastante de peso.”

En efecto, la presente investigación tuvo como nueva categoría emergente el Proyecto de vida de los participantes según las experiencias individuales y subjetividades encontrando así que cada uno de los participantes vive una realidad propia, la cual quiere vivir, y aprender desde la conexión de la historia del videojuego de forma fantasiosa como si fuera la vida real, buscando escapar de la realidad provocada por la pandemia y el virus COVID 19; se encuentra coincidencia con Alarcón, Reyes y Suárez (2018) en donde el proyecto de vida de los participantes se encuentra vinculado con la necesidad del ser humano de superar sus deficiencias y carencias, buscando un bienestar satisfactorio para él y las personas que ama, siendo productivo y activo laboralmente, disminuyendo malestares o sufrimientos a través del videojuego el cual es un refugio y les permite manejar distintos acontecimientos de su vida, encontrando un escape a esa realidad, en este caso la crisis mundial que se está viviendo actualmente por el COVID 19, lo cual hace referencia a que esta categoría emergente no es totalmente pura debido a que se relaciona directamente con el escape de la realidad, como por ejemplo “pp3 más que todo y me ayuda a desestresarme pero no es lo que me apasiona y de lo que yo quiero vivir.”

De la anterior categoría emergente mencionada, se puede identificar la manera en la que los videojuegos pueden convertirse en un escape de la realidad para los participantes, reconociendo que todos los participantes mencionan un escape de la realidad y un refugio en los videojuegos coincidiendo con Secadas (2018) en donde el videojuego se convierte en una evasión, ofreciendo así un escape en consecuencia y se convierte en un fenómeno de derivación por ficción, por lo que el videojuego ofrece una serie de deseos e intereses que el individuo no encuentra en la realidad y es donde se acude al escape de un irreal y fantasioso. Respondiendo a esa necesidad de escape de la realidad los participantes se encontraron con un mundo nuevo en donde pueden crear nuevos vínculos sociales y con algunos de ellos crear amistades significativas que han permanecido en el tiempo, en donde encuentran apoyo mutuo y diversión, relacionándolo con el proyecto de vida y la realidad que cada persona quiere vivir, esto hace alusión con la sociología la cual plantea que los videojuegos se producen en escenarios virtuales donde las personas pueden divertirse de infinitas maneras, al mismo tiempo el usuario tiene la posibilidad de socializar con grupos de juego online, o incluyendo interacciones sociales dentro de los mismos. (Ruiz, 2015). Esto hace que esta categoría no sea del todo pura, de hecho. el participante " **pp 4** si por que por lo menos yo estoy jugando con mis amigos y a mí se me olvida el mundo si osea yo suelto el celular yo suelto lo que tengo en la cabeza y me dedico a lo que estoy entonces ahí tu como que te dedicas tiempo a ti mismo, dejas a un lado todo ese tema y ya entras a tu mundo de los videojuegos y ya te olvidas del resto''.

A partir de lo anterior, surge la necesidad de incluir y descubrir la manera en la que los videojuegos hacen parte de una distracción para los participantes, descubriendo así que los jugadores mencionan entretenerse, desconectarse del trabajo o de los quehaceres para dejar a un lado las preocupaciones y problemas personales ya que mencionan que los videojuegos son la oportunidad y el espacio que se permiten para ellos mismos, como pasatiempo y disfrutar del resto del día que les queda después del trabajo. Para Montes, Ledesma y Martín (2014), las distracciones se evidencian en una variedad de fuentes, realizando distintas tareas, incluyendo dispositivos electrónicos, tales como sistemas de navegación y teléfonos celulares, así como lugares o acontecimientos

externos. En el caso de nuestros participantes evidenciamos que evitan la distracción de ambos tipos aquella que es causada por la multitarea en la cual el participante menciona jugar, trabajar o comer al mismo tiempo, también se encuentra en los participantes el querer desatender la situación actual causada por la pandemia debido al COVID 19 que está relacionada a factores y acontecimientos externos que afectan al individuo. De igual manera lo afirma el participante “**PP3** es estresante no poder hacer otra actividad pues que uno tenga realmente sus conflictos dentro de los videojuegos es otra cosa, pero es otro tipo de estrés.”

Otro hallazgo importante en la investigación es el miedo que presentan los participantes con respecto a la Pérdida del trabajo, pues cuentan con trabajo estable, en el que se sienten felices y tranquilos de tener sostenibilidad económica, orgullosos de obtener las consolas por su medio, invirtiendo su tiempo y dinero en algo lúdico que los despeja, los relaja y los distrae de la rutina de trabajo diario. Esta categoría se comparte con la idea de Bedoya y García (2016) en donde se plantea que la pérdida económica por causa del miedo en los trabajadores, tiene un alto índice ya que, los hiere y los priva de oportunidades para contribuir en sus propósitos organizacionales, personales y familiares. Al relacionarlo con la situación actual de pandemia por COVID 19, se evidenciaron cambios como el trabajo desde casa donde muchas veces no se contaba con un control en cuanto a los horarios establecidos y funciones definidas, por este motivo se genera miedo en ellos a no cumplir las expectativas de las organizaciones por realizar un trabajo remoto, sin contacto directo con la empresa y sin saber qué se debe realizar o cuales objetivos cumplir y a la Pérdida de trabajo así mismo como lo narra **pp 1** “ bueno por ejemplo el miedo en esta época de pandemia el miedo fue algo que tú no querías sentir esa presión o pensar que te ibas a quedar sin trabajo o pensar cómo iba a estar tu familia o pensar que te podrías contagiar pues te daba a ti pánico no fue que influyera a que yo jugara pero si fue un alivio al jugar videojuegos”

Así mismo surgió la categoría emergente de Competencia entre los videojugadores donde se comparte la idea de Rivera y Torres (2018) cuando se afirma que la competencia entre los videojugadores es considerada y relacionada socialmente ya que parte de un vínculo social que tiene como fin ganar y perder, todos los participantes demostraron ser competitivos, ya que siempre quieren ganar, demostrando lo mejor de

ellos y tener reconocimiento frente a los demás jugadores, es por esta razón que existe poca probabilidad que acepten una pérdida, pues es frustrante perder y sentirse derrotados, así que emergen distintas emociones como rabia, mal genio y esto conlleva a tomar decisiones como retirarse del juego. Por lo anterior, se concluye que esta categoría Competencia está relacionada con las categorías emergentes de Frustración y Emoción, por lo tanto, no es una categoría pura, por ejemplo la Frustración y de igual manera la Ansiedad juegan un papel importante, ya que surge de emociones que emergen de la situación de juego o de la evasión del mismo, dadas las circunstancias de los participantes el juego les genera ansiedad de ganar y nuevas emociones que surgen, como lo narran “**pp3** me da rabia que me están goleando y me calmo un poquito y vuelvo” “hay otras veces que voy 3 o 4 partidos perdiendo y ya apago la consola porque me desesperé o me cambio de juego”. “**pp6** ...pues que a uno de pronto le da mal genio perder, pues si eso es normal yo creo que a nadie le gusta perder.” y “**pp1** siempre me ha pasado desde niño siempre he querido como en los videojuegos siempre quiero ganar y ganar y sacar lo mejor”. "estoy compitiendo me gusta mi equipo me gustan mis jugadores y trato de darle al máximo y a sacarle la piedra al otro hay veces se desconectan cuando uno les está goleando."

La Ansiedad también está relacionada con los hábitos alimenticios que adquieren los participantes, puesto que el juego produce en ellos Ansiedad de consumir alimentos mientras juegan o permiten el surgimiento de emociones internas, por esta razón surge el no controlar el tiempo de juego y no tener límites en la hora de alimentación, tanto así que llega a afectar las relaciones familiares dado que no determinan un espacio en rutina para compartir con sus seres queridos. Todo lo anterior se conecta con el planteamiento de ansiedad de Sarudiansky (2013) en que plantea que se divide en dos factores, el primero se refiere a una ansiedad de estado, la cual hace referencia a un estado emocional transitorio y el segundo es la ansiedad de rasgo explicado a partir de una “tendencia ansiosa” propia de un rasgo de personalidad, teniendo como resultado síntomas emocionales y cognitivos, dados por una emoción o reacción del miedo, involucrando una activación de distintos niveles del organismo a partir de la presencia de un peligro, en este caso la reacción a la pérdida del juego y la ansiedad que produce. Varios

participantes hacen alusión a esta categoría emergente, pues mencionan que “**pp1**...tengo ganas de comer algo tengo ganas como de un chocorramo tengo ganas como de un heladito tengo ganas de tomar gaseosa bueno y así vas picando vas picando y el día va pasando, pero tú vas picando y vas picando así era”. “Digamos que uno entra en un periodo en momento de recesión del cuerpo si como una especie de hibernación entonces uno comienza a ser más perezoso quiere dormir y eso”. “**pp4** yo me engordé digámoslo así por lo que era tan ansioso, que pizza que hamburguesas que coma que piqué y esa vaina también hace que uno se vuelva perezoso” y “**pp6** el sedentarismo es un cambio físico notable que tuve como un aumento de peso, por ejemplo.”

Por otro lado se encontró en la narrativa de los participantes el término de Frustración en el videojuego como algo constante e importante al momento de interactuar con los demás video jugadores, de esta manera surge la necesidad de indagar acerca de la frustración que los participantes generan en el juego, coincidiendo con el concepto de frustración de Posada (2015) citando a (Freud, 1912) en donde menciona que el concepto de frustración se ha incorporado con la estructura del psiquismo del individuo y como parte fundamental en la relación que establece la persona con su medio externo, existiendo una necesidad o deseo detrás de toda frustración que cuando es insatisfecha genera en la persona una tensión expresada tanto en el orden fisiológico como en el psicológico. En cuanto a los participantes expresan que el videojuego les genera frustraciones internas, peleas que se relacionan con la pérdida del juego, identificando en ellos que al jugar es cuando se conocen a las personas y sus frustraciones, siendo algo reiterativo e importante para varios participantes. Así como lo menciona Mustaca (2018) citando a (Amsel, 1992).

La frustración se asocia con respuestas conductuales, emocionales, psicofisiológicas y neuronales similares a la presentación de estímulos aversivos o su anticipación, por lo que se la considera un modelo de estrés y dolor psicológico la omisión o disminución sorpresiva de un reforzador positivo provoca activación de cualquier comportamiento que le sigue inmediatamente al evento frustrante, llamado efecto de frustración, que ejerce un efecto motivacional en donde se disminuye un reforzador y respuestas neuronales semejantes al dolor y estrés, después de esta primera

reacción, se produce un proceso de condicionamiento de las respuestas anticipatorias de la frustración primaria, llamada frustración secundaria . Las respuestas que provoca son de conflicto y ansiedad, debido a que los estímulos están asociados con dos tipos de respuestas: apetitivas y aversivas (pp 68).

Retomando el ejemplo de los participantes cuando mencionan que pierden en un videojuego genera en ellos una situación de estrés en primera medida y como consecuencia se motivan a seguir jugando hasta pasar el nivel o ganar en el videojuego, en esta situación invierten un tiempo considerado hasta lograr su objetivo de ganar es por esta razón que podemos decir que debido a la frustración que genera el videojuego esta misma se convierte en motivación para los jugadores y así superar los niveles de exigencia en el videojuego. Los participantes narraron lo siguiente al respecto “**pp3** la frustración es perder pero al mismo tiempo como que lo incita a uno a seguir y seguir jugando hasta mejoren las cosas” y “**pp4** será que esta misma frustración la sintió el personaje de televisión, esa misma frustración que yo estaba sintiendo por no poder hacer las cosas’.

Respecto a las horas invertidas por los participantes en los videojuegos, mencionan encontrar un patrón de cansancio pero este cansancio lo relacionan como agotamiento mental, debido al tiempo dedicado al juego ya que al recopilar los relatos de “**pp4** es un agotamiento mental porque digamos que cuando tu juegas videojuegos tú haces una combinación entre la función motora y la función mental”; “**pp5** yo creo que el cambio que tuve fue mentalmente porque uno a veces se siente agotado y tal vez el uso excesivo de uso de videojuegos y creo que eso también mentalmente”. Los participantes acuden a que tienen que tener sus 5 sentidos y plena concentración para avanzar o ganar algún nivel dentro del juego, debido a que las industrias de los videojuegos crean juegos llamativos para los gamers en los cuales los usuarios pueden crear nuevas habilidades específicas tanto cognitivas como motrices, dando a su nivel de complejidad como lo menciona Rivera y Torres (2018) en su artículo habilidades de pensamiento y videojuegos, en el cual mencionan las habilidades que desarrolladas en los videojuegos como pensamiento crítico, desarrollo de creatividad, alfabetización digital y

habilidades de socialización, es por esta razón que el mercadeo es un aspecto muy importante dado que se potencializa directamente los videojuegos (Garzón, 2017).

De igual manera se refiere Lledó, González, Herrera, y Lledó (2014) ya que explican que el videojuego es una dimensión en la que se caracteriza por la pérdida de energía y desgaste físico como psicológico, donde el sujeto tiende a tener la sensación de estar “hecho polvo” y tener varias exigencias más que para las otras personas. Al analizar este tipo de agotamiento mental debido a los videojuegos llegamos a la conclusión que se da porque los participantes no realizan pautas en las cuales puedan descansar y despejar su cuerpo y mente del juego, además de encontrar en ellos estrés al jugar debido a que estos requieren alta concentración y desarrollo de habilidades cognitivas y físicas.

Por otro lado, se identificó como categoría emergente Organización y prioridad como parte fundamental de su vida, manifestando que a cada cosa es importante dedicarle tiempo, organizarse y enfocarse en las prioridades, ya sea el estudio, el trabajo, la familia etc., pues si se encajan sólo en los videojuegos no podrán continuar de manera efectiva su vida, afectando sus vínculos sociales, amorosos y familiares coincidiendo con Pinto (2000) el cual plantea que es importante establecer planes y metodologías para la implementación de los planes de la vida, pues sin organización se crea un retroceso en la actitud, entusiasmo y pérdida en gran medida del esfuerzo realizado; es por esto que es importante una organización en la estructura de vida, logros, metas y objetivos para de esta manera obtener resultados satisfactorios, en donde se incluye la diversión, las responsabilidades y deberes de cada persona por consiguiente “**pp3** siempre hay tiempo la vaina es que tu sepas organizar tu tiempo eso es todo, o sea así como hay tiempo para recochar también hay tiempo para la seriedad” .

Los participantes mencionan que dentro de todas estas categorías anteriormente mencionadas se encuentran la categoría emergente de Aspectos positivos y la categoría emergente de Aspectos negativos de la pandemia por COVID19. En cuanto a la primera, se concluye coincidiendo con Reyes (2020) que durante la pandemia la tecnología pasó a ser una herramienta fundamental en la vida de un gran número de personas, permitiendo así el distanciamiento físico sin aislamiento social o incluso aumentando esa vinculación social ya existente. Este aislamiento en casa permitió que los participantes tuvieran la

facilidad de un trabajo remoto, disminución significativa de gastos económicos y de tiempo, ya que al estar en casa no existía la necesidad de salir a tomar medios de transporte para dirigirse a sus trabajos o estudios; esto conlleva a que las familias compartieran más tiempo y así tener la oportunidad de conocerse más entre los miembros, también dio pie a que se establecieran nuevas amistades; en otros casos se dio la reflexión gracias a los videojuegos donde ilustran historias entretenidas para los jugadores, lo cual les permitió tener un espacio de descanso y diversión, disponiendo así sus tiempos libres que han traído el esparcimiento y ocio “**pp2** lo bueno para mí que dejó esta pandemia es que el trabajo si me queda en casa entonces estoy todos los días aquí en la casa”, “jugando un videojuego como una buena historia que te haga caer en una reflexión”. En cuanto a la segunda categoría emergente mencionada, los aspectos negativos que trajeron consigo los videojuegos en pandemia para los participantes fue tener más tiempo libre generando la necesidad de jugar más para ocuparlo lo cual hizo que perdieran la noción del tiempo, creando diversas comprensiones sobre el tiempo de juego invertido, si es normal o anormal, o tal vez si se está creando un problema “**pp1** en realidad llegas a jugar tanto que no sabes si esto es lo correcto no sabes si más bien tienes un problema, simplemente te puedes enfrascar digamos en las partes negativas que ofrece el juego y pensar las cosas mala que pasan ahí ” .

No obstante, el uso más frecuente de los videojuegos hace que los participantes se estresen más de lo normal y reaccionen de forma soez con las demás personas debido a las dinámicas propias del juego. Todo lo anterior se sustenta en concordancia con Nekane, Gómez, Hidalgo Gorostiaga, Espada, Padilla y Santed (2020) en donde de acuerdo con el primer estudio que analiza el impacto psicológico de la cuarentena por COVID 19, se menciona que durante el confinamiento, los factores estresores que más afectaron a las personas en su bienestar físico y psicológico han sido la pérdida de hábitos y el estrés psicosocial, la instauración de otros poco saludables, malos hábitos alimenticios, patrones de sueño irregulares, sedentarismo y mayor uso de las pantallas que pueden derivar en problemas físicos.

Los estudios sobre situaciones de estrés y emergencias permiten resumir las principales variables implicadas en el impacto psicológico Nekane; et al (2020) mencionan

que son desencadenantes de una peor adaptación a la pandemia el miedo a la infección por virus, enfermedades, la manifestación de sentimientos de frustración y aburrimiento, no tener la posibilidad de cubrir las necesidades básicas y no disponer de información y pautas de actuación claras o la presencia de problemas de salud mental, junto con previos problemas económicos, el estigma y rechazo social en el caso de personas infectadas o expuestas a la enfermedad. Los participantes de la investigación mencionan que “**pp2** la falta de actividad física me generó un poco de ansiedad”; “**pp 4** yo he tenido ataques de ansiedad”, “**pp6** yo creo uno libera estrés, digamos que uno llevaba de un trajín, del estudio del trabajo así sea desde casa, es como el estrés, que el parcial, entonces uno llegaba y jugaba y antes liberaba todo esa ansiedad.”

11. Conclusiones

En este trabajo se identificó de qué manera los gamers utilizan el video juego en tiempos de pandemia por el COVID 19. Lo más importante de la identificación del uso de videojuegos en los gamers fue el momento en el cual se encuentra el mundo, la crisis por la pandemia del COVID 19, porque debido a ella los gamers han tenido mucho más tiempo en casa, ahora su trabajo se trasladó de la presencialidad al teletrabajo, quedando más tiempo para el videojuego, tomándolo como un escape de la realidad que se vive diariamente, de igual manera el videojuego es un momento de distracción y pasatiempo, lo que más ayudó a identificar el uso de videojuegos principalmente fueron los encuentros realizados, (entrevistas virtuales) de esta manera se permitió identificar y dar respuesta a la pregunta y objetivos planteados en la investigación, porque los gamers efectivamente dan un manejo a la ansiedad por medio del videojuego, es una manera de canalizar y liberar estrés, de igual manera se da gran importancia al relacionamiento social que los gamers consiguen al momento de jugar, pues inician jugando con amigos, pero conocen a otros gamers que se van convirtiendo en amigos con quienes comparten no solo el videojuego online sino en la presencialidad, dando pasó a personas con quienes compartir experiencias y con quienes pueden contar, se vuelven grupos de amigos que no pensaban encontrar, indispensables para el relacionamiento social, pues los seres humanos son seres que necesitan del contacto con otras personas, en este caso un

El relacionamiento online crea emociones significativas para ellos, pues ya no es solo jugar sino competir y ganar en equipo.

Por ende, se logró comprender que los significados que le otorgan los gamers al videojuego en tiempos de pandemia por COVID 19, se encuentra ligada a la historia de vida y el involucramiento que cada persona tiene con el videojuego, ya que dicha interacción se ve reflejado en diversos ámbitos de su vida ya sea social, familiar, laboral, cultural y educativo, es así como también entendimos que el ciclo de vida tiene un papel fundamental en el significado de los gamers, evidenciando diferencias significativas frente a las 3 etapas que se tuvieron en cuenta para la investigación, las cuales fueron: de 18 a 24 años, Adultez temprana haciendo parte también de Adultos emergentes, de 25 a 30 años, Transición a los treinta y de 31 a 36 años, Asentamiento, por otro lado debido a la situación que actualmente se vive por la pandemia del COVID 19, se crearon cambios en la cotidianidad de los gamers, esto hizo que se adaptaran mucho más al mundo digital y todo tipo de interacciones se realizaron por medio de la virtualidad es por esto que evidenciamos en los participantes un incremento de juego, el cual se relaciona con el tiempo de videojuegos en el época de COVID 19 es así como Kardefelf y Byrne (2020) mencionan que el videojuego proporciona un escape temporal de la realidad y le ofrece a los videojugadores o gamers una satisfacción social ya que la interacción social ha pasado al plano virtual debido al distanciamiento social y cada vez más los videojuegos le ofrecen al usuario construir su propio mundo virtual en donde pueden interactuar solos o involucrar amigos.

12. Aportes y alcances

Los aportes que se lograron obtener en esta investigación se dieron a partir de las reflexiones de los participantes, generadas, por ellos mismos, reconociendo identidades, por medio de sus narraciones y significados individuales. Sin embargo, los aportes que brinda esta investigación para la psicología es de qué manera las personas se han adaptado a la tecnología específicamente a los videojuegos por circunstancias de pandemia y debido al aislamiento social por COVID 19, se han creado nuevas maneras de construir vínculos interpersonales desde la virtualidad; es ahí donde los videojuegos

desde su estructura permiten que varias personas jueguen de manera simultánea puesto que cada individuo interactúa y genera nuevas redes de apoyo. Este mundo virtual les permite a los usuarios sentir cercanía con cada jugador y pasar el tiempo libre escapando de la realidad en la cual se encuentran, evidenciándose desde las narrativas como los participantes afirman que el videojuego es “alivio” ya sea de las noticias abrumantes por lo que ocurre respecto al COVID 19, la necesidad de interacción social por el mismo hecho de pertenecer a un grupo de jugadores con los mismo gustos en común y crear amistades alrededor del videojuego generando una comunidad en donde tienen funciones y encuentros semanales desde la virtualidad permitiéndoles cercanía e interacción constante por medio de juego; es así que se comprendió en relación con los videojuegos el mundo relacional de cada participante y las dinámicas de juego que surgen en cada uno de ellos. Debido al videojuego nos enriquece como investigadoras al reconocer la finalidad y el significado que tiene para cada uno de ellos.

Sin dejar de lado que esta investigación se desarrolló específicamente para hombres adultos puesto que la mayoría de investigaciones sobre los videojuegos conducen a población de niños y adolescentes, este factor brinda nuevas comprensiones frente al ciclo vital y algunas conductas esperables frente a los adultos en esta investigación, ya que se comprende que a pesar de la edad los videojuegos y la tecnología tienen un significado para ellos, cada uno con características similares o parecidas ya que ven el juego como un estilo de vida que han construido social y culturalmente desde su infancia hasta la adultez mencionando que los videojuegos seguirán siendo parte de ellos; es por esto que el mismo juego cumple diversas funciones dentro del ciclo de vida de los participantes, lo anterior se engloba en las reflexiones que cada uno de ellos obtuvieron, surgiendo nuevas inquietudes y encontrando en las sesiones respuestas explicables con respecto a la forma de vivir el videojuego y la relación tan personal que cada uno tiene con su consola. En efecto, el alcance la investigación es de tipo reflexivo y al realizar los encuentros de manera virtual, cada participante descubrió sus propias reflexiones individuales con sus propias narrativas, lo que creó en ellos un concepto distinto de sí mismos en donde varios lo relacionan con el significado de los videojuegos en su vida y el por qué juegan videojuegos. Descubrieron también cómo el mismo videojuego se convierte en una herramienta que se encuentra presente en su día a día y en donde pueden canalizar sus emociones y liberar tensiones causadas por diversas situaciones cotidianas una de ellas la contingencia sanitaria por COVID 19.

Así mismo, como aporte a la línea investigativa Psicología Subjetividad e identidades surgen nuevas comprensiones con respecto a los significados que los gamers le dan al videojuego, una de ellas es a través del ciclo vital, pues se pudieron identificar diferentes narrativas y experiencias que hacen del videojuego una parte importante en sus vidas, creando significado trascendente a lo largo del tiempo y en el ciclo vital de cada uno de ellos, generalmente identificándose con los avatares del juego, creando su propia identidad dentro del mismo; lo anterior también hace alusión a los procesos de construcción de conocimiento que la línea de investigación nos ofrece.

Consecuentemente la investigación aporta a las investigadoras, reflexiones, conocimiento y habilidades investigativas que se desarrollaron a lo largo del trabajo de grado, puesto que surgió a raíz de una situación de un evento no esperado como el gusto por los videojuegos en edades de adultas en distintos ciclos vitales, ya que se tiene la visión de que los videojuegos son solo para niños y adolescentes, donde los referentes teóricos aprueban esta visión y es por esto que surgió la inquietud de investigar sobre dicho evento. Con la investigación comprendimos que los videojuegos no necesariamente son una clase de adicción o vicio como se menciona en muchas investigaciones donde suelen patologizar el uso del mismo, sino por el contrario nos ayudó a entender otra visión de los videojuegos y los gamers, donde rescatamos que las consolas brindan a las personas momentos de distracción, alegría, sensaciones y emociones que se comparten en familia, la interacción social que se da a partir de los videojuegos, yes así como llegamos a la conclusión que con un adecuado uso no es nocivo para la salud física ni mental.

13. Limitaciones y sugerencias

Dentro de las limitaciones encontradas en esta investigación, es relevante e importante para la psicología los vacíos investigativos encontrados respecto a los significados de los gamers, en la revisión teórica donde la postura que se tiene de los gamers o videojugadores es netamente desde la psicopatológica del juego y la adicción al mismo, como consumo abusivo de los videojuegos. Pero hay pocos estudios en dónde se investigue la relación del juego de forma positiva, como alternativa para compensar otros aspectos importantes en la vida de las personas especialmente en los hombres adultos jóvenes. Hoy en día se encontró que cada vez más estamos expuestos a la virtualidad mediada por la tecnología y por ello la importancia de comprender cómo el ser humano se relaciona y lo que significa una consola de videojuegos; es así como lo menciona Morales (2015) que gracias a la modalidad multijugador en línea se puede establecer la interacción entre participantes de distintas nacionalidades, esto conlleva a que se dé un intercambio de hechos y acciones durante su tiempo de ocio lúdico. Lo más difícil para la identificación del uso de videojuegos en los gamers fue que los encuentros al ser por medio virtual, varios de ellos se tuvieron que aplazar porque en ocasiones a los participantes les surgían nuevos compromisos, olvidaban el envío del consentimiento haciendo que el encuentro se retrasara un poco; sin embargo cada uno de los encuentros se llevó a cabo satisfactoriamente, pues el tiempo estuvo limitado al espacio de la población, cumpliendo a cabalidad y dando respuesta al principal objetivo que se planteó y la pregunta problema de la presente investigación.

No existió dificultad para encontrar la población y mucho menos para el desarrollo de los encuentros virtuales, por lo anterior, se sugiere realizar más investigaciones al respecto con video jugadores, en donde se pueda identificar las necesidades, el significado narrativo de los participantes con respecto al videojuego, especialmente después de la pandemia, ya que muchos de los participantes tendrán que dejar de lado el teletrabajo y volver a la presencialidad y la presente investigación se realizó en medio de la pandemia por el virus del COVID 19. Así mismo se sugieren estudios que dejen de lado la rotulación psicopatológica y adictiva de la que se habla en la mayoría de los antecedentes investigativos, pues no hay investigaciones que se

enfocuen en el significado de los gamers con respecto a los videojuegos en diferentes ámbitos de la vida de los jugadores, social, cultural, familiar etc, siendo parte importante de la identidad y el significado que cada uno de ellos le da al videojuego, pues ellos rompen con los estereotipos de que el videojuego es para niños, jóvenes o adolescentes y dejan claro que el videojuego está presente en sus vidas, con significados, historias y trayectorias que marcan la diferencia como videojugadores.

Asimismo surgen nuevas preguntas investigativas frente a los videojuegos y que aportan a la psicología, ¿De qué manera influye el género masculino en el uso de los videojuegos? debido a que es notorio el rol del género en los videojuegos puesto que no se evidencia un equilibrio en el uso de videojuegos respecto al género ¿De qué manera influye la edad de los gamers en el uso de videojuegos?, ¿Qué habilidades psicológicas generan el uso de videojuegos en todos los ámbitos del ciclo vital? y ¿Qué consecuencias a futuro tiene la pandemia respecto al uso de videojuegos? y de igual manera, los participantes mencionaron que es importante implementar en futuras investigaciones: “los videojuegos como herramienta para mejorar la salud mental.” dichas preguntas son sugerencias a tener en cuenta para próximas investigaciones psicológicas de los videojuegos.

Referencias

- Alarcón, Y., Reyes, L. y Suárez, A (2018). Proyecto de vida: ¿proceso, fin o medio en la terapia psicológica y en la intervención psicosocial? . Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/559/55963207012/html/index.html>
- Alave, M. y Pampa, S. (2018). Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión, Ñaña Perú] Recuperado de : <https://revistas.upeu.edu.pe/index.php/r-Muro-investigaion/article/view/1162/1146>
- Alonqueo, P. y Rehbein, L. (2008). Usuarios habilidades de videojuegos: una aproximación inicial. Revista scielo. Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/udecada/v16n29/art02.pdf>
- Bacchini, D., De Angelis, G. y Fanara, A. (2017). Identity formation in adolescent and emerging adult regular players of massively multiplayer online

role-playing games (MMORPG). Journal ElSevier. Computers in Human Behavior, 73, 19-22 Recuperado de:
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.045>

Barbadilla, A. (2010). La genética de poblaciones. Recuperado de: <http://bioinformatica.uab.es/divulgacio/genpob.html>

Bastias, R. (2020). Inteligencia emocional y autoestima en gamers [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador] Recuperado de :
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21445/1/T-UCE-0007-CPS-276.pdf>

Baquero, R., Garcia, A. y Riveros, A. (2017). Familias y gamers construcción de significados desde una postura narrativa [Tesis de pregrado Psicología , Universidad Santo Tomás Colombia] Recuperado de :
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/12365>

Balluerka, N., Gómez, J., Hidalgo, M., Gorostiaga, A., Espada, J., Padilla, J. y Santed, M., (2020). Las consecuencias psicológicas de la COVID - 19 y el confinamiento. Informe de investigación. Servicio de Publicaciones de la Universidad del País Vasco Euskal Herriko. Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua. Recuperado de:
file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Consecuencias_psicologicas_COVID-19.pdf

Bamberg, M. (2006). Stories: Big or small - Why do we care? Narrative Inquiry, 16(1), 139 - 147.

Bedoya, C. y García, M. (2016). Efectos del miedo en los trabajadores y la organización. Estudios Gerenciales, 32(138),60-70. ISSN: 0123-5923. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21244782006>

Bolívar, A. (2016). La investigación biográfica narrativa en el desarrollo e identidad profesional del profesorado. Research Gate. cap. 3 (pp. 59-96)
Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/286848300_La_investigacion_biografica_narrativa_en_el_desarrollo_e_identidad_profesional_del_profesorado

Bolter, J., y Grusin, R. (2000). Remediation: Understanding New Media.

Michigan: MIT Press Recuperado de :

[.https://artecontemporaneaahc.files.wordpress.com/2016/10/bolter_jay_david_grusin_richard_remediation_understanding_new_media_low_quality.pdf](https://artecontemporaneaahc.files.wordpress.com/2016/10/bolter_jay_david_grusin_richard_remediation_understanding_new_media_low_quality.pdf)

Bowman, N., Oliver, M., Woolley, J., Rogers, R., Sherrick, B. y Chung, M.

(2016). Video games as meaningful entertainment

experiences.American Psychological Association. Recuperado de :

<https://psycnet.apa.org/record/2015-14534-001>

Brovelli, B (2006) Lectura crítica del Concepto del Objeto Transicional.Instituto

Psicológico. Recuperado de:

http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/practicas_profesionales/820_clinica_tr_personalidad_psicosis/material/objeto_transicional.pdf

Brooks, S., Webster, R., Smith, L. y Woodand, L. (2020). The psychological

impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence .

[https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736\(20\)30460-8/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736(20)30460-8/fulltext)

Cano, R. (2012). Empleo de un video juego como herramienta terapéutica en

adultos con parálisis cerebral tipo tetraparesia espástica. ScienceDirect.

Volume 34, Issue 1, January–February 2012, Pages 23-30.

Cárcamo, H. (2005). Hermenéutica y Análisis Cualitativo. Cinta de Moebio.

Revista de Epistemología de Ciencias Sociales, (23). Consultado de

<https://clio.uchile.cl/index.php/CDM/article/view/26081/27386>

- Cafaro, T., Villagra, C. y Llorens, F. (2018). Aproximación desde la ingeniería a la psicología de la adicción aplicada a los videojuegos. Universidad de Alicante. Recuperado de :<https://1library.co/document/q5o2jjwz-aproximacion-ingenieria-psicologia-adiccion-aplicada-videojuegos.html>
- Congreso Nacional de la República de Colombia. (2012) Ley 1554. Recuperado de: <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=48325>
- Clandinin, J., Pusher, D. y Orr, A. (2007). Navigating sites for narrative inquiry. *Journal of Teacher Education*, 58, 21-35.
- Challco, S. y Guzman, K. (2018). Uso de videojuegos su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingeniería de la UNSA [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de psicología] Recuperado de : <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/7323/PSchluss.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chamarro, A. (2020). Impacto psicosocial del COVID-19: algunas evidencias, muchas dudas por resolver. Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7572411>
- Cudris, L. (2020). Coronavirus: epidemia emocional y social. *Revista avft*. Recuperado de : https://www.revistaavft.com/images/revistas/2020/avft_3_2020/12_coronavirus.pdf
- Dale, G. y Green, C. (2017). The Changing Face of Video Games and Video Gamers: Future Directions in the Scientific Study of Video Game Play and Cognitive Performance. *Journal of Cognitive*

Enhancement.Department of

Psychology, University of Wisconsin-Madison, 1202 W. Johnson Street, Madison, WI, 53706, USA. Recuperado de
: <https://link.springer.com/article/10.1007/s41465-017-0015-6>

De Castro, A., Cardona, E., Gordillo, A., y Támara, S. (2007). Comprensión de la experiencia de ansiedad en un estudiante que pertenece a un grupo artístico de la universidad norte de la ciudad de Barranquilla. *Psicología desde el Caribe*, ISSN: 0123-417X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/213/21301904.pdf>

De Sanctis, F., Distéfano, M y Mongelo, M. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115-131. Disponible en: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/6180/4/efectos-positivos-negativos-psicologia.pdf>

Del Moral, M. y Fernández, L. (2012). Comunidades virtuales de videojugadores: comportamiento emocional y social en poupée girl. Recuperado de: https://www.um.es/ead/red/33/esther_carlota.pdf

Del Moral, M., Villalustre, L., Yuste, R. y Esnaola, G. (2012). Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de práctica. *RED, Revista de Educación a Distancia*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54724495002>

Domínguez, E., y Herrera, J. (2013). La investigación narrativa en psicología definición y funciones. *Psicología desde el caribe*, 30(3), 620-641. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/psdc/v30n3/v30n3a09.pdf>

Dorantes, G. (2017). El uso prolongado de videojuegos violentos influye en la percepción de la violencia de adultos jóvenes. *PSIENCIA. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica*, 9(2), 1-16.. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333152922002>

Di Blasi, M., Giardina, A., Giordano, C., Lo Coco, G. y Tosto, C. (2019).

Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of Behavioral Addictions*.

Recuperado de

:<https://akjournals.com/view/journals/2006/8/1/article-p25.xml>

Feixas, G., & Alabèrnia-Segura, J. (2021). Aportaciones de la tecnología a la psicoterapia: El potencial de la Realidad Virtual. *Revista De*

Psicoterapia, 32(119), 81-93. <https://doi.org/10.33898/rdp.v32i119.859>

Fuertes, F, Fernández, y Vera, M. (2020). La Psicología ante la Pandemia de la COVID-19 en España. La Respuesta de la Organización Colegial.

Clínica y Salud, 31(2), 119-123. Epub 27 de julio de

2020. <https://dx.doi.org/10.5093/clysa2020a18>

García, S. (2020). Distanciamiento social y videojuegos: una nueva forma de aprender. Tecnológico de Monterrey. Observatorio de innovación

educativa Recuperado de :

<https://observatorio.tec.mx/edu-news/distanciamiento-social-roblox>

García, C y Gil, M (2016). El estrés en el ámbito de los profesionales de la salud.

Persona, (19), 11-30. Disponible en:

<https://www.redalyc.org/pdf/1471/147149810001.pdf>

Garzón, M (2017). El poder del marketing en los videojuegos. Universidad Libre

Tipo de Artículo: Artículo de Reflexión. Recuperado de :

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11273/El%20poder%20del%20Marketing%20en%20los%20Videojuegos%20Miguel%20Garzon%20FINAL.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Gastón, A (2020). Relación entre personalidad y el estado de flow en jugadores de videojuegos. Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales Licenciatura en

Psicología, UADE, Argentina. Recuperado

de:<https://repositorio.uade.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/123456789/10315/Longo-TIF.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Gamers en Colombia. (2017). Recuperado de : www.thinkwithgoogle.com
› Infografia_Gamers_CO_2

Gergen, K. (2013). El construccionismo social. El construccionismo social de Kenneth Gergen. Recuperado de :
<http://kennethgergen.blogspot.com.co/>

Ginebra (2002). Pautas éticas internacionales para la investigación biomédica en seres humanos Oms, 2002. Disponible en
:https://cioms.ch/wp-content/uploads/2016/08/PAUTAS_ETICAS_INTERNACIONALES.pdf.

Giménez, G. (2007). Estudios sobre la cultura y las identidades sociales. México: Consulta Iteso.

González, M., Espada, J. y Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289151752005.pdf>

González, R. y Landero, R (2006) Síntomas Psicosomáticos y Teoría Transaccional del Estrés M. T. Universidad Autónoma de Nuevo León, México 12(1), 45-61

Hurtado, T. (2004). Algunas orientaciones sobre el estudio de la Anatomía Patológica. . Introducción a la Patología, La Habana.

Heiden, J., Braun, B., Müller, K. y Egloff, B. (2019). The Association Between Video Gaming and Psychological Functioning. Frontiers in psychology. Recuperado de:
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.01731/full>

Jiménez, N., Martin, S., Camarero, M. y Cabezudo, R. (2019). What kind of

video gamer are you?..Journal of Consumer Marketing, Enero 2019, vol.

36, n.1, p. 218-227. Recuperado de:
<http://uvadoc.uva.es/handle/10324/39052>

Kardefelf, D. y Byrne, J (2020) Repensar el tiempo en el tiempo de COVID
19. ¿Cómo pueden las familias aprovechar al máximo su interacción con
pantallas mientras encuentran un equilibrio con otras actividades
importantes? . Recuperado de :
<https://www.unicef.org/globalinsight/stories/rethinking-screen-time-time-c-ovid-19>

Kowal, M., Toth, A. y Campbell, M. (2018). Different cognitive abilities
displayed by action video gamers and non-gamers. Lero, The Irish
Software Research Centre, University of Limerick, Castletroy, Limerick,
Ireland. Recuperado de:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563218303327?via%3Dihub>

Limiñana, R (2008). Cuando crear es algo más que un juego : creatividad, fantasía
e imaginación en los jóvenes . *Cuadernos de la Facultad de Humanidades
y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy*, (35), 39-43 ISSN:
0327-1471. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18512511004>

Lledó, A, González, T , Herrera, L y Lledó, G (2014). Cansancio Emocional,
Autoestima y Satisfacción Con Los Estudios En Estudiantes
Universitarios. *International Journal of Developmental and Educational
Psychology*, 7(1), 161-170. ISSN: 0214-9877. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349851791017>

Resolución (1993) N° 008430 de 1993 4 DE OCTUBRE DE 1993 República de
COLOMBIA Ministerio de Salud
. Recuperado: [https://www.urosario.edu.co/Escuela-](https://www.urosario.edu.co/Escuela-Medicina/Investigacion/Documentos-de-)
Medicina/Investigacion/ Documentos-de-

[interes/Files/resolucion_008430_1993.pdf](#)

- Marzana, D., Pérez A. y González M. (2010). La transición a la edad adulta en Colombia: una lectura relacional. Avances en Psicología Latinoamericana/Bogotá (Colombia)/Vol. 28(1)/p. 99 Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v28n1/v28n1a9.pdf>
- Martínez, M., Martínez, L. y Ospina, J. (2021). Construcción de la identidad offline y online en la interacción entre los jóvenes y los videojuegos. [Tesis de pregrado Psicología, Universidad Santo Tomás Colombia] Recuperado de :<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/33230/2021lauramartinez?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, M. (1999). Nuevos métodos de investigación (Segunda parte: Métodos Estructurales. Método Fenomenológico). México: Edit. Trillas
- Medina, R. y Jaramillo, L. (2020). COVID-19: Cuarentena e impacto psicológico en la población. Revista SCIELO. Biblioteca electrónica científica en línea. Recuperado de:<https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/452>
- Melamed, A . (2016). Las teorías de las emociones y su relación con la cognición: un análisis desde la filosofía de la mente. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy, (49),13-38. ISSN: 0327-1471. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18551075001>
- Ministerio de Salud y Protección Social (2020). Orientaciones para la restauración de los servicios de salud en las fases de mitigación y control de la emergencia sanitaria por COVID-19 en Bogotá. Recuperado en: <https://www.minsalud.gov.co/Ministerio/Institucional/Procesos%20y%20procedimientos/PSSS05.pdf>

- Montes, F. (2016). La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa. Facultad de Ciencias Sociales Universidad de la república, Uruguay Montevideo Recuperado de:
http://jornadas.cienciassociales.edu.uy/wp-content/uploads/2016/10/Eje_CulturaMediosyTICS_La-realidad-de-los-gamers_Felipe-Montes.pdf
- Montes, S., Ledesma, R. y Marin, F. (2014). Estudio y prevención de la distracción e inatención en la conducción. Recuperado de:
<http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a09.pdf>
- Morales, L. (2015). La terminología “gamer” en el contexto del videojuego multijugador en línea. Revista de lenguaje. Recuperado de:
<https://www.revistaelectronicalenguaje.com/wp-content/uploads/2015/10/vol-02-05.pdf>
- Moyano, A. (2014). Relaciones sociales en contextos organizacionales. Trabajo de grado para optar al título de psicóloga Escuela de Medicina y Ciencias de la Salud Universidad del Rosario. Recuperado de:
<https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/9487/Trabajo%20de%20grado%20Ana%20Maria%20Moyano%20Avila.pdf;sequence=1>
- Mustaca, A (2018) Frustración y conductas sociales .
 Revistas.urosario.Universidad Abierta Interamericana. Recuperado de :
<http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v36n1/1794-4724-apl-36-01-00065.pdf>
- Muriel, D.(2018). Identidad gamer Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea Recuperado de:
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/58181354/Identidad_gamer_-_muestra.pdf?1547471812=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DIdentidad_gamer_Videojuegos_y_construcci.pdf&Expires=1605227309&Signature=g5og4fMT4ZJoUpYyHKcoLcUie35T8vywuW4Hc3N9bM~P70t8iU2uD0-CJi6VUj7hCoHpsqGC6h5mnfyOqq7kwLyXYGlgkgG

Ib3X9pu7KaMpBJd~NjHNXcYgI8q5EJPRSRQUBggtX4bM~20bDM9~9
gNbVFvERxjPhqQG-dKkTWgnEErEfAfuE4YMINPTH0GPSYw2~xn1Sj
xAKftDvLZFd6u3BKK~W9T3L8Guf6CzzemdncIJkSkPEQToqvfy8501H
62MsVNDhIijRp7MJIUdeNL3Or2E7C4aVNkUFZ6RZlCC7Jk3HkJ1X1
3TXdeqSSJ8BvqOUTT2lK8HGgHwefliqA_&Key-Pair-Id=APKAJLOH
F5GGSLRBV4ZA.

Munoz, L, Monreal, M y Marco, M (2001) El Adulto: Etapas y Consideraciones para el Aprendizaje. Universidad de Pablo Olavide, Sevilla. Disponible en: [.https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1183063](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1183063)

Naranjo, M (2009). Una revisión teórica sobre el estrés y algunos aspectos relevantes de este en el ámbito educativo. Revista Educación, 33(2),171-19. ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44012058011>

Nekane, L., Gómez, J., Hidalgo, D., Gorostiaga, A., Espada, J., Padilla, J. y Santed, M. (2020). Las consecuencias psicológicas de la Covid 19 y el confinamiento. Universidad del País Vasco. Disponible en: https://www.ub.edu/web/ub/ca/menu_eines/noticies/docs/Consecuencias_p_sicologicas_COVID-19.pdf

Nordby, K. y Løkken, R. (2019). Playing a video game is more than mere procrastination. BMC Psychol 7, 33. Recuperado de: <https://bmcpyschology.biomedcentral.com/articles/10.1186/s40359-019-0309-9>

Ortiz, G. y Uribe, C. (2015). Acercamiento a la experiencia de ser gamer: percepción de autoconcepto en videojugadores/as [Tesis de pregrado, Universidad del Bío-Bío] Red de Bibliotecas Chile. Recuperado de: <http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1320/1/Ortiz%20Galvez%2C%20Gustavo%20Adolfo.pdf>

Ortiz, L., Tilleras, H., Chimbo, C. y Toaza, V. (2020). Impact on the video game industry during the COVID-19 pandemic Revista Athenea en ciencias de la ingeniería Vol. 1, N° 1 septiembre 2020 (pp. 05-13). Recuperado de <http://athenea.autanabooks.com/index.php/revista/article/view/1/1>.

Packe, M. (2010). La investigación hermenéutica en el estudio de la conducta humana. Maestría en Psicología, Universidad del Valle, Cali, febrero 25 del 2010.

Pérez, R. y Torres, D. (2014). Intensidad de demanda de los videojuegos y su efecto sobre el estado de ánimo y la activación percibida. *Un i v e r s i t a s Psychological* .Recuperado de:<http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v13n4/v13n4a21.pdf>

Pereira, J y Salas, M (2017). Análisis de los hábitos alimenticios con estudiantes de décimo año de un Colegio Técnico en Pérez Zeledón basados en los temas transversales del programa de tercer ciclo de educación general básica de Costa Rica. Disponible en [:https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v21n3/1409-4258-ree-21-03-00229.pdf](https://www.scielo.sa.cr/pdf/ree/v21n3/1409-4258-ree-21-03-00229.pdf)

Pillaca, C. (2019). Uso de videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública del distrito de Comas en la ciudad de Lima. 2019. Tesis pregrado Psicología, Universidad Privada Del Norte, Perú, Lima, Facultad de ciencias de la salud . Recuperado de [:https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/24309/Pillaca%20Fancia%2c%20Carla%20Daniela.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/24309/Pillaca%20Fancia%2c%20Carla%20Daniela.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Pinto. M. (2019). Influencia de los videojuegos en la atención y memoria. Estudio realizado desde el enfoque cognitivo en 10 jóvenes adultos de entre 25 a 30 años de edad en la ciudad de Quito, pregrado en Psicología clínica. Universidad Católica del Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17331/Disertaci%c3%b3n%2c%20Pinto%20Villalva%20Michelle%20Salom%c3%a9.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Posada, E. (2015). La frustración como recurso terapéutico en la formación profesional del arteterapeuta. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5592691.pdf>
- Pérez, A. (2016). La administración del tiempo: una prioridad en la vida. *Revista de la Universidad de La Salle*, (69), 195.
- Quecedo, R. y Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de psicodidáctica*. 14, 5-40. Tomado de: <https://ojs.ehu.eus/index.php/psicodidactica/article/view/142/138>.
- Ramírez, M., Ortiz, R. y Cano, R. (2018). Eficacia de los videojuegos comerciales en el tratamiento del equilibrio y la marcha en la enfermedad de Parkinson. *ScienceDirect*. Volume 52, Issue 2, April–June 2018, Pages 114-124. Recuperado de: <https://www.sciencedirect-com.crai-ustadigital.usantotomas.edu.co/science/article/abs/pii/S0048712017301123>
- Reyes, W. (2020). Efectos colaterales positivos de la pandemia. *Revista Uruguay de Cardiología*, 35(2), 33-52. Epub 01 de agosto de 2020. <https://dx.doi.org/10.29277/cardio.35.2.6>
- Rivera, E. y Torres, V. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 8(16), 267-288. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Ruiz, M. (2015). Videojuegos y sociedad: Aportes para la construcción sociológica de la figuración social del videojuego. Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Ciencias Sociales Sociología, Recuperado de: [https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/15931/Ruiz F lorezManuelIgnacio2015.pdf?sequence=1](https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/15931/Ruiz%20FlorezManuelIgnacio2015.pdf?sequence=1)

Sánchez, J. y Serrano, F. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos, Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC, 9 (1), 4352 [http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/].

Sarudiansky, M. (2013). Ansiedad, angustia y neurosis. Antecedentes conceptuales e históricos. Psicología Iberoamericana, 21(2),19-28. ISSN: 1405-0943. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=133930525003>

Segura, R., Aballe. P. y Espinosa. S. (2018). Relación interdisciplinar de la asignatura Voleibol Básico en la carrera de cultura física. Revista científica especializada en Cultura Física y Deportes, 15(38), 96-106. Recuperado de: [DialnetComplementoInterdisciplinarParaLaEnsenanzaMediaCom-5350861.pdf](#)

Secadas, F. (2018). Las definiciones del juego, disponible en :<https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/2-Las-Definiciones-del-Juego.pdf>

Stockdale, L. y Coyne, S. (2018). Video game addiction in emerging adulthood: cross- sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. Journal Of Affective Disorders, Volume 225,1 January 2018, Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S016503271730112X?via%3Dihub>

Torres, I. (2016). La hermenéutica de Dilthey como método de comprensión del sujeto histórico: fundamento de una teoría de la gerencia educativa venezolana, vol.28, n.3 . Disponible en: <http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-01622016000300018&lng=es&nrm=iso>. ISSN 2343-6

Villanueva, A., Mendivelso, R., & Rivera, O. (2020). ¡Cuidado! Jóvenes, fútbol y aguante en la vía: la pasión del fútbol en las carreteras de Colombia. *Debates En Sociología*, (51), 97-125.

<https://doi.org/10.18800/debatesensociologia.202002.006>

Anexos

Transcripciones

Transcripción Participante 1:

PRIMER ENCUENTRO

I1: Buenos días .

I2: Hola, buenos días, ¿cómo estás?.

I1: Buenos días bien gracias.

I1: Te presento a Karen, mi compañera de trabajo de grado. Karen, te presento a mi esposo.

PP1: mucho gusto Karen.

I2: Mucho gusto, entonces bueno como para comentarte en esta ocasión voy a hacer yo la que te va a realizar la entrevista como tal y Lisbeth va a intervenir en los momentos que sea necesario no sé si tengas alguna pregunta acerca de nuestra investigación estampación para una pregunta.

PP1: No, según lo que entiendo lo que ustedes buscan validar un tema en pandemia con respecto a los videojuegos sí?.

I1: si, pues realmente es uno de nuestros objetivos principales y es identificar de qué manera los gamers utilizan el video juego en tiempos de pandemia pues por covid 19.

I2: y digamos que significó el video juego en este tiempo de pandemia.

PP1: okey, listo.

I1: Antes de empezar con esta entrevista es importante que revisemos el consentimiento informado.

PP1: okey ya mismo lo miramos, listo acá lo tengo necesitas que lo firme cierto ?.

I1: Si.

I2: Si por favor.

PP1: Listo ya.

I1: Te vamos a contar cosas importantes y una de ellas es que, bueno ya sabes cuál es el objetivo de nuestra investigación y pues que esta investigación es participativa y como beneficio para ti es crear una nueva construcción del mundo gamer siendo partícipe y creando reflexiones significativas ante el uso del video juego.

I2: Digamos que en este espacio no tenemos el rol principal nosotras como investigadores sino que ustedes son partícipes y pueden crear una versión distinta en relación al mundo de los videojuegos, creando una nueva construcción de tu identidad como jugador.

PP1: listo y no tengo una pregunta con respecto al formato porque me están pidiendo aquí firma pero no puedo imprimir puedo poner mi nombre.

I1: si puedes poner tu firma electrónica no hay problema.

PP1: okey listo.

I1: es importante que sepas que se van a llevar a cabo 2 sesiones en promedio de una hora ohora media y pues que toda la información como los resultados obtenidos se manejan bajo estricta confidencialidad únicamente para fines académicos e investigativos no habrá ningún tipo de remuneración.

I2: uno de los requisitos también es que jueguen a menudo.

Lisbeth que tengan un promedio de juego mínimo de 4 días a la semana que cuenten con conexión a internet con cámara y audio.

PP1: okey listo perfecto.

I1: en ningún caso se entregarán informes a terceros pues que implique una responsabilidad más allá de los acuerdos de investigación y en caso de que tú en cualquier momento de esta sesión o de la siguiente sesión en cualquier momento tu podrás si quieres desistir lo puedes hacer con total libertad listo no es obligación.

PP1: okey.

I2: queremos que este espacio sea confidencial donde puedas hablar con total normalidad como si estuvieras hablando con un par de amigas la idea es que no te sientas incómodo, la idea es que sea como una conversación natural donde tu nos cuentes tu experiencia.

PP1: listo súper de una.

I1: por otro lado también es importante que tengas en cuenta que luego de terminar estas sesiones lo que vamos a hacer es transcribir las entrevistas y esta sesión virtual se borrara va a hacer eliminada completamente La videograbación.

I2: esto simplemente es un recurso que tenemos nosotras para luego transcribir toda la información.

PP1: okey.

I1: listo.

I2: Hay alguna otra duda que tengas acerca del consentimiento o de la investigación.

PP1: no, me gustaría saber el tiempo que se van a demorar y cuál es el tiempo aproximado?

I1: Aproximadamente una hora u hora y media puede que se demore menos o puede que se demore la hora, es como nuestro límite una hora u hora y media máximo no nos vamos a pasar de ahí.

PP1: okey.

I2: empecemos.

PP1: ya les envié el consentimiento me confirman porfa si llego.

I1: listo Karen en este caso va a llevar a acabo la entrevista como las riendas las va a tomar ella por decirlo así y yo en este caso voy a estar tomando apuntes con una postura más observadora pero pues también puedo hacer intervención.

PP1: okey no hay problema.

I2:cuéntanos durante la pandemia que te motivó o qué motivaciones tuviste para jugar video juegos?.

PP1:bueno principalmente cuando inició la pandemia antes de que empezara toda esta problemática yo no jugaba tan seguido, jugaba más o menos yo que sé una hora diaria tal vez, tal vez un día de por medio, pero cuando llegó la pandemia con todos los amigos y conocidos nos reunimos nos llamaron y no dijeron venga hagamos un equipo y empezamos a jugar todos los días y como estaba todo encerrado pues nos la pasábamos jugando todo el tiempo eran practicante más de 8 horas diarias entonces eso era ... lo que más me gustaba era que prácticamente uno se esforzaba como si estuviera físicamente con ellos porque si se hacía mal un pase o algo la idea era que uno se sintiera realmente jugando entonces muy chévere y es apasionante tener a tu amigo a tan solo un grito

decirle pásela tóquela péguete o intercambiar pues un montón de cosas que son emociones que es como si estuviéramos todos unido entonces sino no nos podíamos encontrar no nos podíamos abrazar o tomar algo si podíamos compartir un espacio de una manera virtual entonces eso me llevo a eso igual pues con mi familia jugábamos otras cosas como juegos de mesa pero no todo el tiempo porque no todos están con la misma disponibilidad que pues un par de amigos que también solo trabajan y pues que la gran mayoría son solteros entonces si encontrábamos como una manera de estar acoplados y disfrutando un rato el tiempo se pasa muy rápido y pues estando jugando pues sobretodo se pasa muy rápido o entonces era disfrutarlo y por eso pues nos metimos y no nos imaginamos que todo esto iba a durar tanto tiempo nos pusimos a crear un equipo ya profesional estamos jugando ahorita una liga mejor dicho como si fuera la liga colombiana de fútbol pero se llama la efa jugamos virtualmente como es la tercera división de Colombia en fútbol virtual entonces una verraquera muy chévere.

I2: que significado para ti este uno de videojuegos durante la pandemia como ya nos comentabas que no podías interactuar con tus amigos físicamente cuéntenos un poco acerca de este significado?.

PP1: imagínate nosotros o bueno cada uno de nosotros siempre estábamos siempre muy ocupados y más cuando uno se casa no tiene el mismo tiempo para dedicarse a sus amigos los amigos pasan a un segundo plano y en mi caso que no soy tan amigüero puede dar con personas maravillosas jugando ese tipo de juego eso significó para mí la verraquera que imagínate estar 8 horas sentado en una oficina y una hora de transporte eso te ocupa todo el día cuando llegaba súper cansado entonces imagínate. El cambio en el trabajo estábamos en una recesión por que el cambio fue muy agresivo yo trabajo en una empresa de tecnología y pues aun así estimamos haciendo unos demos para trabajar virtualmente pero eso no estaba del todo entonces se dio un cambio muy brusco pero la empresa mientras empezaba hacer esas transición ese cambio todos o una gran parte de los empleados quedaron quietos y en ese espacio fue cuando estaba el play teníamos una conexión a internet que tampoco estaba preparada pero empezó a dar ese salto la gente empezó a comprar un ancho de banda más alto entonces para nosotros tener el play con conexión a internet y con una suscripción para jugar online fue la verraquera porque para mí ese se volvió mi foco y fue mi prioridad como decir el trabajo entonces empezábamos a jugar 7 de la mañana y terminamos ósea era algo absurdo porque yo solo me levantaba para comer o me llevaban la comida a jugar y en la noche llegaba por ahí 2 o 3 de la mañana jugando y después pues obviamente la esposa brava pero pues es normal y era un momento que lo disfruté muchísimo ósea el inicio fue muy muy chévere porque además que yo en el juego solo conocía físicamente a 2 o 3 personas y éramos 11 por equipo ósea 22 personas conectadas entonces después de todo eso y gracias a eso di con personas maravillosas que hoy ya nos conocemos físicamente hemos interactuado porque con todos los protocolos nos pudimos encontrar y compartir eso físicamente fue bonito porque tu solo conoces la voz pero ya entrabas a conocerlo físicamente y se genera confianza para hablar de todo entonces es muy chévere porque además ese espacio yo

Como le decía a mi esposa que me des estreso jugando si? Y para mi es como que uno se olvida de todo ese problema porque cuando llegó la pandemia daba miedo no sabíamos cómo confrontarlo precisamente en España tenemos un contacto y nos decía aquí el tema está muy delicado y teniendo en cuenta que la infraestructura médica en España es mucho más grande imagínate como va hacer en Colombia que realmente nuestra infraestructura médica es nefasta entonces eh... había mucho miedo si había mucho miedo y era cuando menos porque en realidad la gente trato de cuidarme pero no se imaginó lo que iba a durar entre esas en la empresa hicieron una reunión y nos dijeron que se iba a demorar 2 años como mínimo ya empezó el primero y esperemos que sea pronto que todo esto acabe pero mientras eso pues el apego al play era una BENDICIÓN ! y tener internet tener el play al lado y tener con quien jugar eso era mejor dicho tú te olvidas de todo entonces yo le decía a mi esposa para mí es un detonante muy importante poder tener el play poder tener el perro que es una alegría entonces es muy bonito que tú puedas digamos que si no puedes salir puedes estar compartiendo con otro tipo de gente en ese espacio por eso tal vez uno se entregó o bueno yo me entregue y pues con todos imagínate éramos 22 personas jugando eso era algo mejor dicho la verraquera y además había osea solo era jugando ese juego FIFA solamente pero imagínate las personas jugaban otros juegos eso la cantidad de gente conectada diaria era por lo menos en el grupo de contactos eran 50 personas conectadas todo el día entonces uno sabía que todo el mundo prácticamente estaba ahí y necesitaba despejarse o yo realmente me despejo jugando entonces si no puedes jugar futbol en la vida real pues juegas virtual eso era delicioso.

I1: qué chévere gracias por contarnos esa experiencia muy gratificante escuchar pues que hayas tenido una experiencia tan positiva en ese momento no que digamos que el video juego es como un momento de escape de varias cosas no? he notado como que si te gusta pero también como que evades ciertas otras cosas no? Por qué nos has comentado como que por ejemplo mientras jugamos o mientras juegas entonces como que se te olvidabas de la pandemia te olvidabas de todo lo que estaba pasando si pudieras cómo darle un nombre o si pudieras contarnos con una frase o una palabra como comentarnos ese significado de tubo para ti el uso de videojuegos en la pandemia cual sería ?.

PP1: ¿Una palabra? eso puedo decirlo sería maravilloso esa es la palabra con la cual yo defino la pandemia con videojuegos al lado si ese fue para mí digamos y para mí también nosotros muy creyentes hacíamos una oración diaria que un rosario bueno y aun tratamos de hacerlo tal vez no con la misma frecuencia pero estamos ahí mucha gente que se entregó solo a orar otra gente no se a jugar juegos de mesa no se a leer pero para mí bueno ver series también pero para mí fue todo el tema de los video juegos y jugar, jugábamos motos de todo y éramos el mismo grupo entonces es emocionante y para nosotros y para todos realmente pues que no le gusta a uno perder entonces es tratar de no juguemos otro y juguemos otro y otro hasta que le ganara .

I1: reto.

PP1: y el tiempo pasa entonces imagínate era muy retador y era un desafío y era además tratar de hacer méritos con la familia para que a uno lo dejaran jugar más tiempo si imagínate que no que haga el almuerzo o lave la loza o bueno ... y entre todos ya cuando ya estábamos jugando uno comparte la experiencia y dice no preciso me toco lavar la loza o me tocó gastar el domicilio lo que quisieran para que no dijeran nada y lo dejaran jugar, entonces si era muy rico ese espacio sobre todo el inicio de la pandemia con el tiempo la pandemia pues ha venido regulando para muchos se ha vuelto la nueva normalidad entonces también las empresas ya empezaron a ponerse las pilas y decirle oiga usted no está haciendo nada ya estuvimos quietos un espacio entonces los que quieran o puedan pidan vacaciones los que no quieran listo entonces vamos hacer tales cosas para seguir produciendo realmente para nosotros el sector de la tecnología y pues tenemos ahorita mucho que hacer entonces ya empezamos nuevamente a estar ocupados por el tema laboral, pero con el grupo de amigos nos unimos y hacemos un vínculo tan fuerte que como te digo ya armamos un grupo profesional y ahora tenemos es la oportunidad de jugar en las noches entonces algunos tienen que ir a trabajar muy pocos realmente y otros están 100 por ciento desde la casa pero ya están trabajando normal ahora en la actualidad lo que hacemos es jugar tipo 6 ,7 de la noche cuando ya estamos todos y empezamos a jugar en los campeonatos que tenemos hasta por ahí 11 o 12 de la noche y ya otra vez al otro día igual si digamos que mantenemos un ritmo sin embargo no todos se conectan a veces tienen compromisos familiar bueno lo que tenga que pasar pero digamos que al inicio de la pandemia pues lo que hicimos fue meternos de lleno y sacar las mejores habilidades pues como hace mucho tiempo uno no jugaba así como cuando era uno realmente un muchacho un niño que el juego era completo era todo el tiempo entonces fue una experiencia bonita más que tu sientes que metes la personalidad tuya y pues tu destreza física en este tipo de pues de jugadores si entonces eso es muy chévere .

I2: defines este tiempo de pandemia como un momento positivo acompañado de los videojuegos y no sé si en algún momento sentiste alguna ansiedad jugando como cuando nos mencionas que querías ganar .cuéntanos un poco de esta experiencia si es que la llegaste a tener?.

PP1: ok bueno mira es una pregunta interesante que en realidad llegas a jugar tanto tanto que no sabes si esto es lo correcto no sabes si más bien tienes un problema que no puedes contenerte por que como no hay mucho en realidad qué hacer osea siempre hay algo que hacer pero para ti no porque no lo ves viable si tienes el espacio ya hiciste méritos digamos que ya tienes todos los puntos para poder jugar dices voy a leer o porque no pues juguemos si juguemos un rato empiezas a jugar y empieza el desafío ahh no lo voy a dejar ganar o tratar de dejar a tu equipo lo más alto eso tiene unas cuando tu juegas futbol el equipo cuando juegas online tiene como 10 divisiones entonces la idea como tal es si tu juegas y ganas los partidos dependiendo de los puntos que hagas en esos 10 partidos

pasas a la siguiente división y así sucesivamente yo logre estar en segunda división jugando jugando y jugando quería llegar a primera pero los que estaban en primera jugaban demasiado entonces tratar de ganarles era bastante difícil entonces juegue y juegue y juegue y dices jue maquina ya está muy tarde y dices bueno no importa y al otro día te levantas con el mismo reto y creamos como una ansiedad de juego una ansiedad de jugar ganas de jugar así como estar cerca de la cocina todo el tiempo tengo ganas de comer algo tengo ganas como de un chocorramo tengo ganas como de un heladito tengo ganas de tomar gaseosa bueno y así vas picando vas picando y el día va pasando pero tu vas picando y vas picando así era si yo estaba cerca al play y estaba como que trabajando y un amigo como que me escribía que partidito y yo como hui bueno hágale entonces trataba uno de trabajar y jugar y difícil crea realmente más allá de la ansiedad la necesidad por jugar por estar acompañado por reír por jugar por divertirse.

I2: esta ansiedad como la sentiste físicamente o cómo la podrías percibir.

PP1: mira que físicamente a mí en lo personal me pasaba que me empezaba a traquear el pulgar me empezó a molestar no era nada grave a veces uno como que está jugando y al oprimir el cuadrado o hacer el pase sentía que por ejemplo pue traqueaba a veces sentía que cuando estaba durmiendo me daban tics en los dedos eso pasó físicamente paso por que realmente pues ya el nivel de juego iba bajando pero al principio lo que fueron los 3 primeros meses fue una vaina aterradora uno dormía y dormía y jugaba y jugaba y jugaba no había nada más que hacer osea yo ni me bañaba realmente yo estaba era pegado al play comía me ponía una camisa pantalón el de la pijama o no me ponía y jugaba y trabajaba una vaina aterradora , soñaba jugando que otra cosa te puedo decir ehh

I2: ahora nos menciona que existen algunos videojuegos que tienen más dificultades más retos que otros cuéntenos si estos que tienen ese nivel de dificultad te generan otro tipo de ansiedad y emociones?

PP1: si hay otros juegos call of duty es un juego muy famoso o el fornite pero pues son juegos de una destreza más como te digo , yo me funciono bastante jugando no quiero perder trato de jugar realmente como juego en la vida real .

I2: Descríbenos un poco sobre esa tensión que sientes jugando?

PP1: cuando yo estoy jugando y estoy realmente muy concentrado me molesta el ruido externo al juego el jugo puede estar sonado 100% pero si la niña está llorando o mi esposa pasa por el lado también me molesta visualmente entonces si ella me dice no es que voy a sacar de acá tal cosa y está debajo del televisor me molesta me molesta osea no puede estar ahí preciso ese es el momento de distracción me hacen el gol entonces yo como reacciono. Yo empiezo como estamos para medir un audio con el otro jugador yo empiezo a decirle que fue pura suerte osea empiezo a disfrutar el juego a el porque no me lo hizo legalmente porque yo tuve una distracción si , ya si veo que me están metiendo

una goleada muy brava entonces eh.. quito la red apago el play y el me escribe por WhatsApp o por otra herramienta me dice que paso ! yo no se fue la luz se fue la luz si , cosas así me han pasado esa es mi reacción que siento cuando me hacen un gol y es realmente legítimo que no tuve ningún tipo de distracción como que me culpo a mí mismo.digo venga que pasó ahí osea fue mi culpa si entonces si siento como una impotencia me da como rabia pero me dan ganas de decir quiero hacerle un gol voy a empatar y voy a ganar si siento esas ganas de desafiarme de seguir jugando pero de ganarle como sea ganar de cualquier manera si.

I2: y esto te suele pasar solamente en los videojuegos?.

PP1: no, no creas en el jugo y en la vida real yo digo que en el jugo se conocen a las personas realmente es muy igual en la vida real si voy manejando y alguien me cierra me da una impotencia y le digo este si cojo el carro lo acelero al máximo y trato de decirle oiga estuvo mal si no lo trato mal pero si lo hago caer en cuenta de que hizo mal su acción por que realmente se ponen bravos y la hicieron mal ellos como que no , entonces así es mi reacción cuando me hacen gol y siento una impotencia así me siento igual cuando de pronto en ciertas ocasiones la empresa en la cual yo trabajo es muy comercial es una empresa de tecnología que vende entonces los comerciales a veces son muy injustos y hay que hablar con ellos y en ese punto en el que hay la injusticia me siento mal asi no sea conmigo entonces trato como de aclarar las cosas porque tengo que darle manejo al grupo y también trato de que todo se aclare con ellos para que las cosas estén bien igual en el play es decir cuando pasa algo me da una rabia y siento ganas de decir es que mi esposa se atraviesa o es que mi esposa estaba sacando algo y me distrae igual gol es gol eso nada que hacer pero trata uno de aclarar.

I2: cuéntanos que pasa cuando se termina el juego cómo te sientes?.

PP1: depende el resultado si yo lo gano entices es el momento de hacerle Bullying al compañero y decirle usted no pudo contra mi si decirle que yo soy el padre de los pollitos trato como de menospreciar a todo lo que él hizo por una forma divertida de hacerlo no por tratarlo mal sino de una manera de diversión osea le da risa entonces me dice juguemos otro .

I2: y se da ese jugo o cuando se termina el juego es definitivo?.

PP1: claro generalmente digamos que en futbol si se da la revancha mucho si tú estás jugando call of duty y te matan realmente la emoción no es la misma porque es un juego on line donde se conectan 50 o 100 personas que no conoces no sabes dónde están es más divertido cuando conoces a la personas entonces digamos que se puede generar esa montadera que llamamos o.

I2: más confianza.

PP1: sí claro que paso marianito ósea todo eso aplica en el juego entonces me llamen y me dicen que marrano un partido entonces yo le digo cual marrano venga jugamos pues si yo le gano pues quien es el marrano entonces empieza ese desafío eso es lo emocionante y lo competitivo además que realmente este juego es para personas competitivas si tú eres competitivo no va a querer perder entonces vas a tener que jugar pues demasiado tiempo para ser bueno entonces a medida que vaya transcurriendo el tiempo y la cantidad de veces que juegues pues tu nivel va a ser más alto como todo en la vida y como todo si tu estudias mucho pues vas hacer una persona pila tal vez no pila pero si muy aplicada en ese tema entonces es así tal cual lo disfruto mucho osea esa sensación de juemadre perdí y como de mejora personal es retadora y para un persona que le gustan los desafíos es una experiencia muy chévere si realmente el resultado es que perdí entonces obviamente me da rabia pero por la confianza y todo siento que necesito la revancha como que uy perdí porque mi esposa se metió o por que el muchacho jugó muy bien entonces digamos que del mismo grupo han hecho campeonatos y pues dependiendo quien te saque pues le da risa a uno sí .

I2: nos comentabas ahora que había factores externos que te distraen pero nos gustaría saber qué factores externos influyen en el consumo de juego?.

PP1: bueno por ejemplo el miedo en esta época de pandemia el miedo fue algo que tu no quería sentir esa presión o pensar que te ibas a quedar sin trabajo o pensar cómo iba a estar tu familia o pensar que te podrías contagiar pues te daba a ti pánico no fue que influyera a que yo jugara pero si fue un alivio al jugar videojuegos cuando yo jugaba sentía alivio porque no está pensando en eso yo estaba pensando en hacerle el gol al otro o en sentir ese modo de reto nunca sentí que de pronto por que pasara tal cosas tengo que jugar no! Pero digamos que me alejaba de todos esos pensamientos.

I2: según entiendo es que tenías miedo, tenías algunos pensamientos no tan buenos frente a la situación de la pandemia y digamos que el uso de videojuegos ayudó a que te distrajeras a no pensar en eso a pasar el tiempo a sobrellevar el día a día .

PP1: exactamente así es pasaba el día a día y esto como te digo jugando el tiempo pasa muy rápido entonces era realmente una sensación muy sabrosa sentir que ya era noche ya tenías sueño estabas cansado mentalmente y decías no tengo que dormir ya tengo que dormir , y al otro día la seguimos y así.

I2: y como era ese cansancio mental era distinto al cansancio mental cuando uno trabaja o era similar ?.

PP1: a veces me sentía muy cansado no dé, mira ni siquiera tenía cansado los ojos o las manos no, si no era un cansancio como te digo totalmente diferente al laborar pero era de estar tan concentrado, es como cuando tú haces un examen un parcial estás totalmente

concentrado así era la misma sensación pero imagínate como multiplicado por 8 horas entonces era una vaina.

I2: me imagino, además que tenías que tener todos tus 5 sentidos alerta en el juego.

PP1: Claro.

I2: y no solamente tu mente está en el juego si no que tu cuerpo también reacciona.

PP1: así es , yo estaba tan concentrado que cuando le pegaba al balón osea hay varias formas tú le pegas al cuadrado si le pegas el balón va de una forma si tú le pegas el cuadrado y otro botón entonces el golpe es colocado como en la vida real lo colocas a un punto pero si tú le das cuadrado y otro botón tú le pegas duro entonces llegaba un punto en el que te involucras tan alto que yo le ponía cuadrado, el botón de darle duro y además yo pateaba adicional involuntaria osea yo le pagaba al balón como si fuera físicamente pero también hacia el comando para que le jugador virtualmente le pegara si eso me pasaba me pasaba con todo , o cuando el arquero mío osea me iban hacer el gol a mí el muñequito se lanzaba a tapar el balón, además de taparlo pues yo también sentía que movía el control como cuando juegas por primera vez video juegos y tienes tu control y juegas carros preciso y haces los movimientos del carro como mover la cabeza y las manos así era entonces empezaba hacer algo involuntario y sobre todo de la concentración tan exigente que necesita el juego y además porque el nivel es muy alto , entonces el nivel de concentración tenía que estar al máximo para que pudieras ganar .

I2: nos veníamos comentando que para ti los videojuegos fueron liberadores cuéntanos como el video juego te ayudo a liberar ese estrés?.

PP1: sí completamente es más mi esposa lo puede decir a veces me ponía yo tan irritante de las preocupaciones económicas que yo hacía cuentas y todo me le pegaba al número y sobre todo que aprendí a manejar todo este tema como contable y me volví obsesionado por los números , que jugando no se me desaparecía todo y ya cuando terminaba de jugar era otro hombre estaba totalmente relajado , que quieren pizcita bueno, si osea lo que quisiera y más bien estaba más tranquilo todo era .

SEGUNDO ENCUENTRO

I2: Hola ¿cómo estás?.

I1: Hola, buenas tardes.

PP1: Hola bien gracias, ¿cómo están?.

I1: Bien gracias.

I2: Bien gracias.

I2: gracias por tú tiempo para este segundo encuentro.

PP1: no, con todo gusto.

I2: Bueno, en este segundo encuentro como te comentamos en el primer encuentro vamos a hacer o vamos a realizar la devolución de resultados.

PP1: si, listo.

I2: Así es, queremos contarte los hallazgos y todas las cosas que encontramos en el transcurso de la investigación, bueno, primero contarte que nuestra investigación es una investigación cualitativa, que se desarrolló por medio del método hermenéutico, el cual permite la identificación de los significados de cada uno de los participantes o gamers y las experiencias vividas de cada uno. Se logró indagar acerca de las respuestas brindadas por los participantes entrevistados que nos permiten explicar de qué manera los gamers manejan la ansiedad y el estrés por medio del videojuego y cómo este influye directa o indirectamente en el rendimiento del video jugador, de igual manera, la relación familiar que siempre estará presente en sus vidas, en ocasiones el videojuego podría estar afectando la estabilidad emocional y el relacionamiento al interior del hogar. Por otro lado, se determinó el Relacionamiento social que tienen los gamers por medio del videojuego, pues gracias a eso han construido relaciones sólidas y que han permanecido en el tiempo.

Gracias a esta investigación se han modificado algunos significados que se tienen del videojuego, pues no es solo por distracción, sino que los jugadores encuentran un mundo en donde refugiarse, en donde compartir experiencias similares con otros jugadores, divertirse y pasar ratos amables.

En la pandemia el uso constante de videojuegos fue esperable, pues los jugadores encontraron un espacio para descansar, compartir, salir de la rutina que se empezó a vivir en casa como un liberador de estrés. Cada participante vive experiencias distintas, todo esto a partir de la construcción que cada uno le da al video juego, pues en varios participantes el video juego hizo parte de su infancia y sigue siendo parte de ellos ahora de adultos viviéndolo con la misma pasión que lo vivieron de niños, recordando experiencias significativas y siendo ahora un canalizador de emociones y liberador de estrés, el cual sigue siendo un elemento importante en varias investigaciones para el desarrollo psicomotor y mental de los jugadores.

PP1: m... que interesante, me parece muy bien, muy chévere la investigación y lo que encontraron, no siempre es... o más bien, creo que no es tan común encontrar investigaciones así que se enfoquen en nosotros los jugadores.

I1: qué bueno que te haya gustado, después podrás leer toda la investigación.

PP1: Claro que sí, me gustaría mucho leerla.

I1: Bueno, a partir de las entrevistas realizadas, quisiéramos que nos cuentes ¿Qué identificaste de ti mismo y que reflexiones dejó en ti esta experiencia?

PP1: Considero que para mí fue una ventaja porque puede contar conmigo mi familia y mi play, cuando yo me conectaba con mis amigos me contaban cosas muy tristes y pude valorar mucho la vida y la familia.

I1: Qué bueno, que esta investigación haya contribuido a tú vida personal y como familia ¿no?

PP1: Si claro lo que te digo, me permitió valorar mucho más la vida en familia, siento que he dado un excelente manejo al video juego, juego solo para distraerme y no es siempre y no en toda la semana y es que además uno no puede consumirse en eso porque entonces la familia donde queda, el trabajo donde queda y las responsabilidades como familiar, siempre hay cosas primero, las prioridades son primero, como digo yo primero el deber y luego el placer.

I2: A partir de las entrevistas realizadas, nos gustaría e... saber si ¿el significado que tenías del vídeo juego antes de estos encuentros cambió para ti?.

PP1: No, tengo claro que el play4 te desconecta del mundo, creo que es importante hacer algo que te desconecte. Sin embargo, puedo decir que la entrevista me hizo entender que no podía estar conectado el 50% o el 60% del tiempo.

I1: Bueno, que gusto haber creado este tipo de reflexiones contigo y agradecemos mucho tú participación en nuestra investigación, para concluir este encuentro, quisiéramos saber ¿Qué temas te gustaría que se tratarán en próximas investigaciones con relación a los videojuegos? .

PP1: Sería interesante m... que hicieran una investigación de cómo los videojuegos han ayudado a la gente o a las personas.

I2: Ok, muchas gracias nuevamente por tus aportes y tú tiempo.

PP1: No, a ustedes, espero que les vaya muy bien en con el trabajo y con lo que viene de aquí en adelante en su carrera profesional, cualquier cosa que necesiten me avisan.

I1: Si, muchísimas gracias, que tengas feliz tarde.

PP1: gracias, igual ustedes. chao.

I2: Hasta luego, chao, gracias.

Transcripción Participante 2:

PRIMER ENCUENTRO

I1: Bueno entonces para iniciar este espacio quisiéramos que este espacio, quisiéramos que en este espacio fuera un momento para que te sientas tranquilo aquí no vas a ser interrogado para nada extraño vamos a hablar de ti algo que te gusta si no estarías acá

PP2:si

I1: Quisiéramos que lo tomes con mucha tranquilidad, quisiéramos saber durante la pandemia que te motivó jugar video juegos?

PP2: digamos que era más que todo el tiempo libre que tenía pues usualmente cuando estaba en la universidad utilizaba mucho más el tiempo de desplazamiento más o menos hora y media de ida y de regreso ahora este tiempo me queda libre eso y que las clases dejaron de ser tan largas tan extensas entonces ya uno podría aprovechar esas horas como dedicarlas a uno a lo que le guste que son los videojuegos

I1:es decir que vives bastante lejos de la universidad

PP2:si ya termine hace poco de estudiar y me tardaba una hora u hora y media en el transcurso de aquí a la universidad

I1: ¿te tardas siempre harto, que significa para ti el uso de videojuegos durante la pandemia?

PP2: digamos que ayudó hacerla un poco más amena por lo que durante la primera etapa todos estuvimos encerrados sin poder salir entonces digamos que los videojuegos es un mundo aparte donde uno puede pasar bastante tiempo y uno ve como las horas pasan entonces pues uno se encasilla ahí y pueden pasar horas y horas jugando

I1: bueno y digamos que si yo te dijera que con una palabra que significó le das al uso de los videojuegos como lo definirías?

PP2: mm como desastres

I1: desastres

PP2 : si, osea como decirlo digamos que claro uno busca como salir de la rutina entonces es estresante no poder hacer otra actividad pues que uno tenga realmente sus conflictos dentro de los videojuegos es otra cosas pero es otro tipo de estrés.

I2 : bueno cuéntanos un poco de esos conflictos que mencionas

PP2: Digamos que los conflictos son más que todo frustración cuando se juegan online a veces sinceramente hay personas que son o jugadores que son mejores que uno, entonces la frustración es perder pero al mismo tiempo como que lo incita a uno a seguir y seguir jugando hasta mejoren las cosas

I2 : como evidencias desde tu experiencia cómo has manejado esta frustración cuando hay jugadores mejores que tú, físicamente como evidencias esta frustración?

PP2: pues comportamientos físicos simplemente como no se gritar o como esas rabietas que hace simplemente uno y ya son como episodios cortos después como que uno respira y vuelve retoma

I1 : bueno de pronto esto género en ti algunos cambios?

PP2: mmm no pues digamos que depende de cada persona como suele manejar en su estilo de vida como jugador que como persona, si yo pienso que no debería influir simplemente como que los videojuegos son mi vida a mi vida normal porque simplemente como que te digo es como donde uno escapa a veces y lo que pase ahí debería quedarse ahí.

I1: bueno como defines la experiencia de jugar?

PP2: pues no sé cómo felicidad como desertes uno quiere hacer simplemente una cosa y como que prendes la consola y ya se pone a jugar digamos que eso es lo que a uno lo hace feliz.

I1: de pronto has tenido algunos momentos en los que experimentes ansiedad si es así como manejar esa ansiedad.

PP2: mm pues digamos ante el periodo que esté jugando simplemente como respiración y pensar que al final es solo un juego lo que pasa es que como uno en el momento se estresa y no sabe o no recuerda que simplemente está jugando y puede volver a internarlo porque esa es la otra parte del juego que tú puedes volver a intentarlo una y muchas más veces pero entonces en el instante más bien creo que esa sería la frustración pero uno lo puede manejar como personas yo personalmente como te digo con la respiración y recordar que simplemente un juego.

I1: un buen recurso la respiración no es buena de pronto esta experiencia de juego has identificado que algunos videojuegos pueden ser o pueden crear más ansiedad que otros?

PP2: sí totalmente digamos que también depende del género del juego así como existen géneros en películas que generan emociones distintas en los videojuegos también pasa entonces digamos que hay unos que te obligan más a estar más pendiente que otros.

I1: y cómo pueden ser esos videojuegos.?

PP2 : los que generan más ansiedad son juegos de terror y juegos de acción de un jugador más que todo online pues porque digamos que cuando los juegos son online tu tienes una meta y digamos que tu tienes usualmente ranking de las personas que lo juegan entonces uno quiere llegar siempre a hacer el primero y ahí se empieza a estresar y pasan muchas cosas muchas emociones entonces lo hacen a uno como estresarse entonces si lo mataron entonces cambie de puesto voy a bajar de posición y toda la semana y digamos que hacen torneos toda la semana entonces digamos que uno deja de jugar por uno o dos días van a subir por encima de tuyo entonces eso genera como tensión interna

I1: bueno ¿y tú juegas a esos juegos de terror que me comentas?

PP2 : si juego bastante me gusta la adrenalina

I1: a a ya okei bueno y que pues experimentar al terminar de jugar?

PP2: mmm como una satisfacción si una meta cumplida

I1: bueno al terminar de jugar un juego que no genere tanta ansiedad y al terminar un juego que tenga mucha ansiedad te sientes igual o te sientes diferente?

PP2 : yo creo que se siente igual lo que pasa es que alguno de los videojuegos es más difícil y poderlo terminar o poder por así decirlo a los demás que lo hice y pues digamos que sentir la satisfacción de que uno lo cumplió más que eso es una satisfacciones personal

I2: ¿que sientes lo mismo cuando pierdes ?

PP2: pues en la frustración simplemente del momento de no poder hacer las cosas o de cómo a veces uno una pelea interna de uno mismo puede haberlo hecho a mejor tiempo pero pues ya si se puede volver a intentar las veces que sea necesario

I1: es decir que si pierdes trataras de volverlo a intentarlo varias veces hasta que ganes y no lograr frustrarse si no lograr felicidad

PP2: sí como la satisfacción de que por fin pude lograrlo y puedo descansar un poco

I1: bueno eres muy competitivo entonces?

PP2: Bastante

I1: bueno de pronto has identificado también algunos factores externos que sean estresantes y que influyen en el uso de los videojuegos?

PP2 : si claro pues digamos que más que todo como lo que tu dices la cuestión de la pandemia ha sido pues que todas las personas con las que convivo yo pues están aquí en la casa entonces digamos que cuando son juegos online pues los juegos online simplemente no se pueden pausar o si no pierdes de pronto alguien te pide un favor o digamos que si uno convive con los padres pues te mandan a hacer algo o si no se enojan entonces uno que puede hacer tiene que hacer caso y pues le da a uno mismo rabia y como la partida es online no se puede

I1: bueno y qué factores o qué recursos tienes tu para manejar ese estrés ese factor estresante cuando estás ahí jugando y pasó alguien y ay hazme tal cosas y no se te pide un favor

PP2: digamos que al principio pues realmente lo que te decía me tocaba ir y hacer las cosas o sea dejar el video juego a un lado e ir pero digamos que ya con tanto tiempo de estar encerrados pude establecer como un cronograma de que uno está jugando digamos que una hora específica u otra si ? entonces ya como que ya generas comprensión y empatía entre cada uno de nosotros que si en determinado tiempo estamos ocupados pues vamos a esperar a que nos desocupamos o más que todo pues cuando ya no es como tan agitado todo el más que todo es más en las horas de la noche que todo el mundo ya está como en su cuento como que todo el mundo descansando entonces más que todo es eso establecer horarios

I1 : mm claro así no te interrumpen, bueno como evidencias que el videojuego te ayuda o te ha ayudado a liberar estrés?

PP2: Pues digamos que personalmente como solamente una persona uno sabe que tan feliz esta como con las cosa que tan feliz está entonces digamos que los videojuegos también ayuda a esa felicidad si tuviste un día pesado pues jugar un rato y sentirte bien escapar del mundo por un momento entonces más como la satisfacción terrenal de cada uno

I1: mm digamos que es decir que puede ser ese liberar estrés y el jugar para ti es como no sé tranquilidad podría ser?

PP2 : si siento una tranquilidad de escapar de la rutina y querer hacer algo diferente y que me guste que pues es la cosa de los videojuegos que simplemente un juego no es igual al

otro siempre van a ver distintos y varios son mucho más distintas realidades

I1: okey, ¿cómo manejaste el estrés durante la pandemia?

PP2: pues mm cuando comenzó fue bastante difícil porque estaba estudiando y tenía que trabajar y pues estudiar desde la casa y trabajar desde la casa digamos que era mucha explotación de parte y parte tanto de la empresa como del estudio entonces pues no tenía realmente tiempo para poder jugar entonces simplemente tuve que dejarlo un buen tiempo y pues digamos que eso fue una frustración como tengo que dejar de hacer esto pero por al menos salir de alguna de las dos tareas que fue digamos terminar la universidad y tan pronto pude terminar volví a retomar la parte de los juegos porque ahora solo estaba trabajando y pues mis ratos libres es jugando pero antes no podía entonces simplemente fue como establecer las prioridades siempre van hacer pues en este caso estudiar y trabajar ósea la parte digamos los hobbies esa parte puede esperar pero me hicieron falta tal vez en algunos momentos digamos que yo estaba estresado puede haber jugado pero preferí no hacerlo

I1 bueno no preferiste digamos que que preferiste hacer en ese momento que me estas contando como preferí no jugar?

PP2: mm dormir jaja

I1: bueno claro

PP2 : mi horario era , pues yo trabajaba tiempo completo entonces trabajaba de 7 y media de la mañana a 5 media de la tarde y pues estudiaba de noche de 6 a 10 de la noche entonces cuando terminaba esa jornada entonces yo como estudié arquitectura tenía que hacer planos y aparte estaba haciendo mi tesis cuando entremos en pandemia entonces tenía que hacer los trabajos de la tesis entre las 10 o 1, 2 , 3 de la mañana y acostarme para levantarme otra vez a las 7:30 para trabajar y pues digamos que por eso era algo esclavizante si prefería aprovechar esos momentos para descansar

I1: claro si claro tontamente siempre tenías una rutina demasiado pesada

PP2: si realmente si

I1: bueno que digamos que cuanto tiempo dejaste de jugar en ese entonces

12: digamos que pues juepucha casi 5 o 4 meses que tuve que estar dedicado a la tesis digamos que no fue una tesis de un solo semestre si no que ya llevaba 1 año trabajando en ella entonces tenía que ser como muy cuidadoso con todos los detalles que se hieran en ella por lo que simplemente no quería alargar ese plazo si no salir de una de la universidad y pues dedicarme también a trabajar

I1: mm claro bueno y de pronto no se ya luego de haber salido de la universidad de pronto no has tenido algún momento en el que dices no quiero jugar por voluntad propia no voy a jugar hoy?

PP2 : mm pues más que todo es no se lo bueno es que digamos que lo bueno para mí que dejo esta pandemia es que el trabajo si me queda en casa entonces estoy todos los días aquí en la casa entonces simplemente digamos que ya no tengo como horarios estrictos ahora en la oficina si no simplemente trabajo y cuando me canso un poco voy a jugar entonces pues digamos ahorita estoy jugando ya todos los días yo juego realmente todos los días pues por lo que te decía de las competencias online los días que yo no juego otro va a ir subiendo entonces la competencia por decir así se hace más fuerte o se hace mejor cada día que yo no juego entonces yo creo que desde que termine de estudiar estoy jugando todos los días.

I1: bueno pero chévere porque te ayuda a distraerte y cambiar de ambiente y hasta para conocer gente no me dices que estas ahorita online que juego estás jugando online?

PP2: he yo juego 3 o 4 juegos online pero el que más juego se llama modern combat que es un juego de disparos entonces es online entonces tú creas tu grupo de personas que conoces gente como que con la que a veces uno fluye durante las partidas pues porque eso es lo bueno que en las partidas tu .. Así sea gente de otro país pues puedes hablar con ellos por llamada o en el mismo juego hay plataformas que te permiten usar el micrófono para comunicarse entre jugadores.

I1: Qué chévere bueno y de qué manera los videojuegos ayudan a crear vínculos sociales para ti?

PP2 : pues digamos que más que todo por gustos hay personas que les gusta cierto tipo de videojuegos hay otros que tienen sus categorías entonces digamos que así como uno congenia con personas eh personalmente o congenia con personas virtualmente simplemente por el hecho de tener los mismos gustos entonces de pronto que uno tiene abierta la posibilidad de seguir hablando con esa persona fuera del juego entonces puede aprender a conocer más de ellos como cosas más personales que no sean simplemente por los gustos de los videojuegos entonces a veces uno necesita como digamos un grupo de juego que tú siempre dices bueno voy hacer equipo con tal y tal persona y conociéndolos a ellos ya a nivel personal porque sabes que siempre vas a contar con ellos porque se puede cuadrar a cierta hora y de esa manera pues establecer una comunicación con las personas

I1: osea que te has visto de manera presencial con ellos con personas que creaste vínculos dentro del juego, los conociste en el juego y ahora ya te has encontrado con ellos ?

PP2: si, si he conocido pues algunas personas de esa manera o digamos a veces quizás he hablado personalmente con otra persona uno no pensaría que tienen los mismos gustos que uno y pues uno termina encontrando compañeros de juego también en personas de la vida real .

I1: interesante , bueno como podrías definir esas amistades ya son amistades no? como podrías definir las?

PP2 : digamos que por estos momentos de la pandemia no es que uno pueda como salir mucho con esas personas si osea si habrá gente que sale pero pues digamos que por el momento es como mejor tener como esa distancia presencial si pues para evitar cualquier contagio o cosas asi , entonces digamos que por el momento así como amistades no tan profundas como de esas que uno vive momentos como con amigos o con otro tipo de personas que son momentos que pues ya sería como mas presenciales pero sí una que otra vez pues uno los ha podido ver entonces pues en algunas se establece como un lazo sincero porque si es bien que tu no los conoces tampoco es que uno desconfíe de esas personas como si te pudieran hacer algo porque simplemente estamos hablando de tras de una pantalla simplemente te va a escuchar y digamos que no te va a juzgar personalmente.

I1: bueno es decir que entonces la probabilidad más grande es que esas relaciones de amistad permanezcan en el tiempo ? pues a partir de lo que me dices si podrían permanecer ? a lo largo del tiempo o de los años .

PP2: si yo creería que si y mas que digamos que constantemente la tecnología va avanzando entonces supongo que habrán unas a futuro de pronto plataformas o actualizaciones de las consolas que te permitan a ti acercarte más a las personas directamente si están uno en un lado y otro en otro lado digamos que podemos estar a extremos del mundo y los videojuegos o las conexiones por internet en línea nos permiten acercarnos más a las personas.

I1: qué bonito eso es muy bonito no me parece a mí , bueno porque jugar videojuegos es importante para ti?

PP2: porque simplemente digamos que personalmente pues a mí siempre como que me gusta dibujar si como diseñar entonces digamos que en un videojuego puedes ver creatividad puedes ver diseño puedes ver dibujos puedes ver la imaginación que tienen las personas la imaginación que tienen y pueden tener distintos gustos y poder acceder a ellos por cómo te digo existes temáticas en los videojuegos y cada quien tiene su forma de identificarse con cada uno y sentir pues emociones distintas en cada uno .

I1: se identifican con el muñequito.

PP2: si de pronto con la historia, con el estilo, con muchas cosas.

I1: Bueno.

I2 : no sé si tal vez quieras contarnos alguna anécdota de esto que nos mencionas cuando

dices que te conectas con los videojuegos ya sea por la parte visual, por la parte creativa no sé si nos quieras contar una experiencia ?.

PP2 : pues en espacial 2 juegos creo que son los que más me han gustado, pero más por el juego más por que antes de eso pues solía ver las series en televisión entonces digamos imagínate tu tener una serie que te encante de dibujos animados, digamos que yo toda mi vida he sido fan de dragon ball crecí viendo dragon ball , entonces imagínate tu tener la posibilidad de meterte en el personaje y vivir todo lo que el personaje está viviendo en el televisor, entonces es poder experimentar todo lo que él puede hacer y los programas que yo vi alguna vez entonces es más que todo como por eso que me gustan ese tipo de como de experiencias más por lo que ya vi alguna vez y se puede como te digo se puede experimentar y vivir lo que el personaje está pasando o en su historia si ? entonces es como de cierta forma como hacer realidad lo que tu alguna vez quisiste que fuera realidad.

I1: que chévere es muy interesante esa experiencia que nos cuentas pues porque me imagino pues dragon ball era cuando eras más pequeño no? cuando eras un niño me imagino yo ? entonces cómo hacerlo realidad y más ahora es es muy chévere la experiencia .

PP2: si exacto, es como poder sentir lo que el paso tú lo estás pasando por eso tú te estresas porque pensarás será que esta misma frustración la sintió el personaje de televisión, esa misma frustración que yo estaba sintiendo por no poder hacer las cosas.

I1: claro, de pronto podrías contarnos qué emociones surgen en ti al momento de jugar sea este juego que te gusta tanto o modern combat es que se llama?

PP2 : si , si pues digamos que en ese juego lo que me gusta es el trabajo en equipo pues que uno simplemente no está haciendo como el desarrollo uno solo osea hay juegos en los que tu solo simplemente ves el personaje y solo tú puedes hacer las cosas pero digamos que en este tipo de jugos son más cooperativos entonces que hay más personas apoyándote que puedes ponerte de acuerdo con ellos por chat o por llamada por micrófono como las interacciones y que digamos que no estás jugando tú en contra a la computadora si no estás jugando en contra de las habilidades de una persona en la vida real entonces es como poner ese reto de que si esta persona es buena pues yo también tengo que ser bueno o yo no me puedo dejar ganar por que como seres humanos pues todos yo creo que somos competitivos en ciertos aspectos entonces siempre queremos mejorar y mejorar , si vemos que alguien es mejor que uno entonces lo que uno hace es intentar para ser mejor que él .

I1: si efectivamente como nos comentas la creatividad , alegría, frustración , desestres has mencionado esas cosas que pues quisiéramos que nos contaras como son esas emociones y para que te han servido como persona ?.

PP2: digamos que como persona yo creo que, pues digamos hay veces que este tipo de ocio como lo son los videojuegos pues pueden impactar de manera positiva o negativa a una persona pero a más allá que simplemente que sea el mismo videojuego y que actúe sobre uno mismo creo que es más la personalidad de cada uno , entonces digamos puedes ver el lado positivo a las cosas entonces jugando un videojuego como una buena historia que te haga caer en una reflexión , o simplemente te puedes enfrascar digamos en las partes negativas que ofrece el juego y pensar las cosas mala que pasan ahí que podrían pasar realmente en la vida digamos que a veces lo que pasa es eso no sabemos diferenciar la realidad de los videojuegos, entonces tú piensas que porque está pasando eso en esta parte posiblemente podría pasar en la vida real , entonces creo que va más que todo en la forma en la que crecimos cada uno, en la forma de cómo somos con las personas en la vida real creo que se evidencia en los videojuegos como las frustraciones pues simplemente hay personas que no saben manejarla y mezclan unas frustraciones de un videojuego con la vida real y comienzan a tener actitudes con las personas que lo rodean simplemente porque se está dejando influenciar mal de sí mismo, que no está sabiendo interpretar lo que está viendo en la pantalla .

I1: bueno es una reflexión muy interesante la que acabas de comentar , me causa curiosidad y me pone a pensar que podría ser entonces que nosotros en este caso tú o las personas que juegan entran al juego y tu como jugador conocer mucho a una persona por el tipo de juego que juega , pero entonces creo que también tu como jugador te conoces mucho entonces aprendes de ti jugando y a veces esas cosas que ves de ti en el juego te influyen a ti personalmente esa es la cosa negativa que mencionas si entiendo bien si ?.

PP2: si es correcto digamos que uno no puede echarle simplemente la culpa al videojuego de las cosas que pasan en nuestras vidas, en mi vida no puedo culpar que fue culpa del videojuego por las que yo deje de comer deje de hacer porque como te dije anteriormente después, entonces es más cuestión personal de uno que uno sepa establecer qué es lo que en verdad es la realidad y que es la prioridad en la vida de cada uno.

I1: Quisiera que nos comentaras cómo te involucras emocionalmente en los videojuegos ?

PP2: pues digamos como en la parte emocional , digamos que no es que no hayan afectado mi vida porque simplemente si he tenido algunos problemas aquí en la casa pero asi como te decía por ejemplo que a veces uno como que está en una partida en línea y no puede hacer las cosas y la demás gente alrededor de uno pues o te regaña o te dice algo y eso hace que eleve el nivel de estrés durante el video juego si , como que te están

hablando en ese momento y entonces en ese instante pues estas ocupado y te empiezan a hablar de un lado hablar del otro y aparte pues como que tienes que estar literalmente con los 5 sentidos en el jugo porque tienes que escuchar o tienes que ver, tienes que oír mientras tanto que te están hablando entonces son muchas cosas, y a veces como que uno explota y digamos que a veces uno dice cosas que no quiere o responde de mala manera porque simplemente pues no hay un diálogo , entonces digamos que emocionalmente tienes conflictos por las personas que uno tiene alrededor .

I1: puede que, bueno no sé si lo estoy entendiendo bien, lo entiendo de esta manera y es que si alguien te interrumpe entonces te puedes poner muy bravo y puedes tener problemas con esa persona si?

PP2: sí pues digamos que hoy en día ya no, pero tan pronto comencé si pasaba demasiado bastante realmente.

I1: ¿ya entonces le has sabido dar manejo a esta situación?

PP2: si, si pues estableciendo pues lo que te digo a veces el tiempo más que todo en la noche o cuando digamos que no hay nadie en casa pues yo aprovecho para poder jugar y para estar tranquilo.

I1: de pronto has tenido la oportunidad de no poder jugar , ya nos comentaste que cuando estabas con tu tesis pues obviamente por la carga laboral de todo lo que tenías era imposible jugar pero has tenido la posibilidad de no jugar, aún sin tener carga laboral agor en pandemia que estás en tu casa simplemente que no quieras ?.

PP2: pues digamos que sí , trabajando desde la casa no ha sido tan difícil teniendo más tiempo libre sí , pero últimamente cuando viajo o cuando tengo que salir a visitar una obra no puedo pero digamos que ya tampoco es algo que me estrese porque hay que aceptarlo con madurez por lo que uno está trabajando entonces no puedes mezclar esos conflictos simplemente ya asume que la responsabilidad es primero entonces pues si no puedes jugar está bien si puedes perfecto pero si no pues no no hay problema tampoco

I1: pues es algo importante para ti pero pues no es tu prioridad, entonces puedo decir que, identificas muy bien sus prioridades y tiene como secuencia de las cosas que debe hacer.

PP2: sí pues digamos que lo que es la formación académica y digamos que la parte laboral también es un crecimiento que a uno le aporta hasta donde uno quiere llegar uno , entonces digamos que si hay personas que puedan ganar dinero pues jugando videojuegos pero digamos pues no es lo que yo estudie no es lo que me apasiona es algo que me gusta y digo es un hobby más que todo y me ayuda a des estresarme pero no es lo que me apasiona y de lo que yo quiero vivir en mi vida ,entonces como que siempre prefiero salí

de mi trabajo o de mis cosas para poder crecer como persona, como profesional y ya de ultimo darme a mí mismo esa parte de ocio y de entretenimiento pues que necesito.

I1: es como un detalle para ti, como que es la forma en la que te consientes, siento yo .

PP2: si, si es verdad.

I1: que chévere , bueno pues no se quisiera saber si Karen quisiera agregar o preguntar algo más?

I2: la verdad quisiera saber un poco más de cómo te sentiste durante esta experiencia de la entrevista?

PP2: sinceramente bien, creo que a uno nadie le preguntan cómo ese tipo de cosas como uno como se siente o qué es lo que piensa y creo que menos la gente que lo rodea a uno como que ven que está jugando y ya es un simple juego pero para mí o también para otras personas es como un estilo de vida , hay personas que se dedican a eso y yo creo que no es simplemente como criticar si no hay que ponerse en los zapatos de los otros a ver que piensan que sienten , entonces pues me parece chévere.

I2: también es muy interesante como tú ya nos mencionas ese detrás del juego porque esta la persona que siente que es tiene situaciones en su casa y que pasa un montón de cosas pero el jugo se convierte en ese distractor y lo que va significando ese jugo , ese espacio que te permites a ti mismo me parece súper interesante .

I1: y me parece también muy chévere ese manejo que le das al juego no porque eres muy consciente del límite del juego siento yo y tienes tus prioridades muy claras.

PP2: si es muy cierto .

I1: bueno pues creo que ya podemos dar por terminada la entrevista, te agradecemos mucho este espacio .

SEGUNDO ENCUENTRO

I2: Hola buenas tardes, ¿cómo estás? , bueno como ya te habíamos comentado esta segunda entrevista es para darte la devolución de los resultados de la investigación en la cual participaste.

PP2: buenas tardes, listo de una.

I1: buenas tardes bueno como te comenté mi compañera pues, queremos contarte los hallazgos y todas las cosas que encontramos en el transcurso de la investigación, bueno, primero contarte que nuestra investigación es una investigación cualitativa, que se

desarrolló por medio del método hermenéutico, el cual permite la identificación de los significados de cada uno de los participantes o gamers y las experiencias vividas de cada uno.

I2: Bueno también se logró indagar acerca de las respuestas brindadas por los participantes entrevistados que nos permiten explicar de qué manera los gamers manejan la ansiedad y el estrés por medio del videojuego y cómo este influye directa o indirectamente en el rendimiento del video jugador, de igual manera, la relación familiar que siempre estará presente en sus vidas, en ocasiones el videojuego podría estar afectando la estabilidad emocional y el relacionamiento al interior del hogar.

I1: Por otro lado, se determinó el Relacionamiento social que tienen los gamers por medio del videojuego, pues gracias a eso han construido relaciones sólidas y que han permanecido en el tiempo y Gracias a esta investigación se han modificado algunos significados que se tienen del videojuego, pues no es solo por distracción, sino que los jugadores encuentran un mundo en donde refugiarse, en donde compartir experiencias similares con otros jugadores, divertirse y pasar ratos amables.

I2: Bueno como te pudiste dar cuenta nos interesó el momento de pandemia y el uso constante de videojuegos fue esperable, pues los jugadores encontraron un espacio para descansar, compartir, salir de la rutina que se empezó a vivir en casa como un liberador de estrés. Cada participante vive experiencias distintas, todo esto a partir de la construcción que cada uno le da al video juego, pues en varios participantes el video juego hizo parte de su infancia y sigue siendo parte de ellos ahora de adultos viviéndolo con la misma pasión que lo vivieron de niños, recordando experiencias significativas y siendo ahora un canalizador de emociones y liberador de estrés, el cual sigue siendo un elemento importante en varias investigaciones para el desarrollo psicomotor y mental de los jugadores.

I1: no sé si después de conocer los resultados tal vez tengas una pregunta o algún comentario al respecto.

PP2: mm pues la verdad me parece muy interesante el tema y pues todo lo que ustedes encontraron es muy cierto y como que lo invita a reflexionar, porque son cosas que uno nunca se pregunta.

I2: sí pues esa era nuestra intención crear una reflexión personal en cada uno de los participantes y es por eso que nos gustaría saber ¿Qué identificaste de ti mismo durante este proceso y que reflexiones dejó en ti esta experiencia?

PP2: mmm pues si me dejo como reflexión como aprender a optimizar mi tiempo libre y pues siento que eso es muy importante por todo lo que estoy viviendo del trabajo y las responsabilidades.

I1: se puede decir que ahora eres más consciente del el tiempo libre, y no sé si todavía en ese tiempo libre este para ti el jugar videojuegos?.

PP2: pues yo sigo jugando ya no de la misma manera pero si juego.

I2: también nos gustaría conocer si el significado del videojuego cambió?

PP2: pues en verdad no, no cambio para mi sigue siendo un escape de mi rutina diaria por ejemplo de cuando estoy estresado o cuando quiero hacer algo diferente.

I1: con todo lo que nos has dicho siento que el videojuego está presente en tu vida pero que ahora eres más consciente del uso de él mismo, y por esto tú mismo identificas que te ayuda a salir de la rutina como cualquier otro hobby que disfrutes.

PP2: si así es tal cual, siento que la conexión que tengo con el videojuego me ha permitido se vuelva como parte de mi vida y que sea como ese escape de la rutina y me pone feliz y ya.

I2: Qué bonito esto que acabas de decir, nos alegra mucho que este espacio te haya permitido tener este tipo de reflexiones.

PP2: si fue muy bueno.

I1: bueno pues no siendo más solo nos queda agradecerte por todo.

I2: si enserio muchas gracias por el espacio que nos permitiste espero estés muy bien.

PP2: con mucho gusto y pues qué bonita investigación creo que nunca había participado en una y se sintió muy chévere .

I: qué bueno que te haya gustado eso nos alegra mucho.

Transcripción Participante 3:

PRIMER ENCUENTRO

I2: Entonces bueno como te comentábamos solo vamos a hablar específicamente lo que sucedió en la pandemia, cómo te sentiste tú durante este tiempo, este es un espacio de confidencialidad de confianza, la información no va a salir de aquí .

I1: la idea es que te sientas muy tranquilo, no te vamos a juzgar , bueno entonces para iniciar nos gustaría que nos cuentes quién eres qué hace actualmente y como es digamos que un tuyo ?

PP3: Bueno bien , mi nombre es ... tengo 36 años soy ingeniero de sistemas ee... pues por temas de la pandemia estoy trabajando desde mi casa, digamos que la empresa para que laboro nos brindó la oportunidad y los equipos y los medios y los recursos para poder acomodar el trabajo desde casa, hee tenemos una oficina propia muy bonita pero pues no hemos podido acceder a ella pues ,por todo el tema de la pandemia digamos que eso es lo que nos tiene ahorita como más ansiosos de poder volver a nuestra oficina en algún momento pero no bien el trabajo aquí desde casa digamos que ya cumplí el año y un mes de hecho desde que empecé a trabajar desde casa , al principio pues fue un poquito complicado como acomodarse porque uno no tiene que salir a la oficina, desplazarse para la oficina entonces fue como ese tema de acomodarse aquí las cosas que estoy trabajando desde acá que solamente estoy dedicado a mi trabajo durante la jornada como si estuviera en la oficina y tratar de dejar las otras distracciones a un lado pero con el pasar el tiempo eso se fue dando muy rápido muy natural digamos que ya mi día a día es ese pues obviamente trato de levantarme temprano para hacer algo de ejercicio y después alistarme para iniciar a trabajar trato de iniciar entre 8:30 de la mañana a más tardar a las 9:00 am para que pues así mismo aprovechar la parte de la mañana y en la tarde pues yo tengo una jornada laboral de 8 horas normal y los más tarde que a sido como a las 10 de la noche, ya acomodado a mi sitio de trabajo , a pesar de que quiero que algún momento que se de volver a la oficina por qué extraño a mis compañeros de trabajo, como la integración física y ahorita creo que sería más duro que volver a la oficina porque pues ya me acostumbré y pues como está la situación y pues la verdad no lo veo muy cercano , digamos que trabajando estoy muy tranquilo haciendo las cosas pues como me corresponden siendo muy responsable digamos que lo bueno de la empresa para la que trabajo es que nos dan nos dan mucha confianza y confían mucho en nosotros y así mismo uno responde yo sé ya cómo limitó sus tiempos en dónde debo trabajar ,en dónde tengo mis espacios de ocio y de otras actividades internas y de la que incluye pues el tema de los videojuegos también ya me acomode esos espacios para poder ejecutar todo si básicamente de eso así es.

I1: bueno interesante muy chévere y es muy muy importante cómo organizarse noto que eres una persona como estructura organizada y eso es muy importante en la vida definitivamente y más ahora que estamos en tiempo de locura.

PP3: exacto yo creo que eso fue el fundamento más fuerte volver a organizarse, de manera que no me llevara a un tema de estrés ni desesperación por el encierro y eso no más bien como que como tú dices esa organización me ha llevado a manejar todo obviamente tengo que mi prioridad pues que es ser muy responsable en mi trabajo cumplir con mis objetivos lo cual pues hasta el momento se ha logrado no he tenido problemas y saber que tengo unos espacios también y pues la empresa respeta esos espacios para mis actividades y no estar pegado en computador ya voy a mirar televisión,

ver series jugar leer hay veces tengo un espacio para leer.

I1: bueno, nos mencionaste que también delimitas tus espacios para los videojuegos entonces Quisiéramos saber durante la pandemia que te motivó a jugar?

PP3: Pues realmente me han gustado desde niño , los videojuegos han sido parte de mi vida desde que prácticamente existían las maquinitas en las tiendas, mi mamá me mandaba por el mandado yo era de esos que me quedaba jugando o aprovechaba cualquier moneda que sobraba para jugar pues después tenía mis problemas con mi mamá es que era esa fiebre esas ganas de jugar es algo que yo tengo desde niño y ese mundo de los videojuegos me han llamado mucho la atención un momento, digamos que llegó un momento de mi vida. de mi infancia que yo siempre les había dicho a mis padres que quería una consola videojuego digamos que en el momento no se pudo dar pero yo llego un momento en la que pude trabajar para comprarme mi propia consola digamos que todas las consolas que he tenido las he trabajado y me las he comprado por mi mismo entonces también a sido algo como qué valoro mucho porque de mi esfuerzo he logrado tener ese objeto que siempre me ha gustado tener, durante el paso de los años he estado más inmerso en el tema de los videojuegos y ahorita pues en la pandemia creo que ha sido un aporte muy bueno son momentos de la distracción del trabajo de la vida personal de la situación en donde meterme a jugar videojuegos que sea o el que esté llevando en el momento es una distracción y satisfacción para mi y de relajación a pesar de que muchas veces me estreso cuando es un juego online , estoy jugando futbol y no lo gano me da rabia pero pues trato de manejarlo y pues volver a jugar , con mis hermanos eso también ha sido muy bueno y jugar online digamos que eso también fue algo importante porque inclusive la navidad anterior a la pandemia yo les regale a ellos la consola de play 4 pues porque ellos no tenían y pues se me dio la opción de poderles regalar la consola y eso también ha hecho que el vínculo sea más unido porque nos hemos podido conectar para jugar , duanarnet un momento de la pandemia como entre junio y septiembre ,estuvimos en un torneo los tres de fútbol de FIFA online y ahí nos divertimos bastante hasta teníamos en estos momentos en los que nos enfadamos bastante no sé porque también es algo de sentimiento como que involucran situaciones y momento por más que uno diga que totalmente es el desastres si es una distracción es como cualquier otra actividad de tu eres aficionado y te distraes pero al momento de tensiones y más cuando estás jugando un torneo o cuando sabes que no vas a ganar nada importante pero pues uno por dentro es yo quiero ganar y siempre me ha pasado desde niño siempre he querido como en los videojuegos siempre quiero ganar y ganar y sacar lo mejor pero pues obviamente es como todo en la vida , es un equilibrio no siempre ganas a veces empatas o algunas veces pierdes si pero no yo digo que ha sido un soporte para mí, es distraerse de muchas cosas de las actividades laborales , a veces de la vida personal a veces hay situaciones en las que las manejo de esa manera en los videojuegos sabiendo que hay un mundo ahí obviamente es virtual y obviamente sin sin perder la cabeza ,porque verdaderamente hay gente que si se mete en eso pero yo no he llegado a

ese extremo pero si no les voy a mentir es algo importante para mi vida .

I1: bueno y digamos que en el transcurso del juego en pandemia has podido evidenciar algunos Cambios físicos emocionales algo que hayas evidenciado en ti?

PP3: si los cambio físicos que es normal no es la misma rutina digamos que los primeros meses que estuvimos completamente encerrados por más de que te gusta hacer cosas en el apartamento de hacer actividad física no es lo mismo y sí me daba cuenta que el hecho de ir a la oficina me ayuda bastante por que caminaba mucho porque tenía el tema de que a veces me iba bicicleta entonces hacía mucho deporte y digamos que esos primeros meses sé que a mi cuerpo le costó y cuándo puede retomar de lleno a la actividad física a mí me gusta trotar me gusta mucho hacer bicicleta y cuando lo volví a retomar el trote ya fuera que ya pudimos salir cómo en junio o Julio realmente me costó Me costó mucho volver a ese nivel que traía antes de que empezara la primera cuarentena ,Pues por el lado del tema físicos si al principio Me costó mucho. de la parte emocional creo que es como todo creo que cualquier persona habrá sentido el bajón de estar encerrado o de hacer receso a todas las actividades pero no lo lleve al extremo del tema psicológicamente en un vacío o en un hueco de donde muchas personas tal vez si lo han hecho y traté de apoyarme de lo que tenía a la mano cómo te decía me gusta ver televisión ahora hay muchos Tema de series que seguimos con mi esposa el tema de los videojuegos También es importante para mí , de hecho actividades de lectura tengo unos cuantos libros y leí un par el año pasado y ahorita estoy con otro libro y ese tipo de cosas más que todo como va como ligado este tema la organización también es algo que a la larga te lleva a que manejes tu tiempo a que mentalmente te acomodes hay algunas otras actividades que querido Cómo desarrollar y por x o y motivo no la he hecho, no les he dado la prioridad pero pero pues siento que no que la situación mental está bien me siento bien como física como mentalmente no deja de dar preocupación que la situación sigue estando complicada y me preocupa es mi familia es gracias a Dios hasta este punto no hemos tenido afectación o no habido una situación importante como mucha gente la ha vivido con respecto al COVID mi familia gracias a Dios tal vez un par de casos positivos pero no de Mayor riesgo y ya pero me deja de dar preocupación que la situación está empeorando de que todavía hay mucha irresponsabilidad en las calles a pesar de que ya llevemos un año y 2 meses en esto y pues esta eso ahí latente pues nada yo soy muy creyente en Dios y pidiendo mucho por la protección de toda mi familia y que podamos seguir así hasta donde nos lleve esto, sé que un día va a pasar tal vez no tan pronto como creemos porque mucha gente creyó que este año salimos de eso y no Eso era del 2020 de ahí quedó no esto sigue y yo me he hecho la idea mental de que son dos o tres años más que vamos a vivir así esto no va a parar por lo menos de que salgamos la calle sin un tapabocas eso no va a pasar mínimo 2024 yo pienso entonces como que también le voy como trabajo a mi mente como que la situación sigue y toca seguimos cuidando y ese tipo de cosas no les voy a mentir que ya a finales del año pasado veíamos la situación un poco más las cosas mejoraron digamos que con mi esposa hicimos un

viaje a fin de año .Hace poco antes de la semana santa hice un viaje con mis padres porque pues también habían tenido un año duro, el tema del encierro y todo eso pero como que lograron despejar, los lleve a santa marta por unos días 4 días estuvimos allí para que también cargan porque eso también se trata, la mente también necesita recargar entonces estamos en un sentido de que recargamos y seguimos en otro periodo se viene otra ola y seguramente vamos a seguir con ese tema de encierros de cuarentenas entonces ahora me siento en un punto en el que lo puedo soportar y manejarlo como lo he venido haciendo si digamos que el encierro que los primeros que fueron los tres meses seguidos que fue casi que un encierre total osea que salir a la esquina era complicadísimo esos fueron muy duros pero pues ahora es de manejarlo estamos en la ola y que soportar el tema de que tiene la ola llegar a un punto que vuelva del pico y ahí tenemos otra vez el espacio para volver a recargar .

I1: es decir que el año pasado cuando empezó la pandemia hasta, lo que entiendo es que has tenido cambios emocionales, tienes miedo de pronto de la situación, pero de pronto no sé si has tenido o que has evidenciado en ti también cambios físicos en esta pandemia?.

PP3: pues lo que te decía de que he parado mucho tiempo la actividad deportiva obviamente esto conlleva una subida de peso, el tema de la ansiedad y creo que fue por esa falta de actividad física, me da ansiedad de estar comiendo algo antes del almuerzo y lo mismo en la tarde entonces eso sí hizo que me subiera de peso pero son varios factores la falta de actividad física me genero un poco de ansiedad, a mí me gusta mucho estar me moviendo , Entonces digamos como que la oficina Tenía esta iteración con los compañeros llegamos a la oficina de cuatro pisos Yo estoy en el tercer entonces pues digamos que si llegaba el momento que me daban muchas ganas de moverme bajaba un momentito si no tenía ninguna reunión me movía y iba al cuarto piso me tomaba un café allí tenemos algunas actividades que tiene la empresa me des estresa un momento me movía entonces no era mucha el tiempo que permanecía sentado aquí en el apartamento Pues no es que haya espacio es un solo piso entonces Pues digamos en términos generales el cambio se dio con una subida de algunos kilos tampoco exagerado no trato de que se me desborda también aunque para tratar de equilibrar cuando se pudo volver a la la actividad física que fue duro retomarla, y por el tema laboral en mi caso he tenido mucho más trabajo que en si es bueno porque tengo con que distraerme.

I2 : cuando nos comentabas que tuviste esta ansiedad en el apartamento de pronto me gustaría saber cómo hiciste para manejarla ?

PP3: pues había momentos en los que por decir me metía tanto en el trabajo como que también cumpliendo con unos objetivos personales de carrera que tengo dentro de la compañía entonces lo empecé a llevarlo por ese lado también aprovechar el tiempo para tratar de crecer profesionalmente los videojuegos también me han ayudado mucho digamos que la primera etapa entre las horas de almuerzo yo más o menos tengo un par

de horas de almuerzo una vez almorzaba le estaba dedicando una hora antes de retomar trabajo jugaba algún partido o un par de carreras o algunos de los juegos que tengo entonces como que esa es hora me mi recarga y me libera un poco y ya cuando me estaba sentaba nuevamente trabajar estaba como cómo ya un poco más descansado liberado y esa ansiedad empezó a bajar porque me estaba tratando de cambiar la actividad mental actividad que llevaba mi mente que venía a trabajar a ciertas horas a veces la cambiaba por distracción y eso me ayudó mucho creo que eso me ayudo bastante , después cuando acababa ya la jornada laboral tipo 6 volvía y jugaba un par de horas más que todo en los torneos que estuve con mis hermanos jugábamos entre las 6 y 9 de la noche entonces como que también ya me desconectaba del trabajo y es que es así es que es chistoso pero cuando estoy jugando no me da esa ansiedad de estar picando de estar comiendo de pronto si tomando agua por el desgaste pero no siempre como que mi estómago me esté diciendo coma esto porque no sé qué o tengo hambre no más bien eso sí me ha ayudado mucho a eso si es curioso ahora que lo analizo si poco me da hambre cuando estoy jugando no lo había analizado de esa manera pero sí.

I2: bueno en si los juegos como tú ya nos mencionas te llena de emociones y de diversas sensaciones pero no sé si evidencias si hay juegos más estresores que otros?.

PP3: si por ejemplo pues yo trato de jugar varias cosas pero nos les voy a mentir soy mucho de jugar FIFA que es de futbol creo que es al que más le inviertes tiempo digamos cuando es un sábado en la tarde y quiero jugar juego primero no se carros , después juego uno de aventura y después le puedo dedicar 4 horas seguidas a solo FIFA , este juego tiene una modalidad Online donde tu armas un equipo vas comprando jugadores y tienes tu equipo y entras a la modalidad online y puedes jugar con cualquier persona alrededor del mundo , que pasa que tengo diferentes emociones porque cuando veo que los resultados se me están dando , estoy tranquilo estoy compitiendo me gusta mi equipo me gustan mis jugadores y trato de darle al máximo y a sacarle la piedra al otro hay veces se desconectan cuando uno les está goleando , pero está el otro lado que se encuentra uno con gente que es muy buena para esto y juegan mucho y tienen su tremendo equipos y en 2 minutos de partido ya me van ganado 4 o 5-0 y ya empiezo a desesperarme entonces si no logró anotar un gol y me siguen haciendo goles también hago lo mismo a veces me choca y me desconecto y me salgo porque me da rabia que me están goleando y me calmo un poquito y vuelvo y entro entonces hay momentos en lo que tengo rachas y ganó 3 y empiezo otro partido y estoy mejor dicho que no me las creo pero hay otras veces que voy 3 o 4 partidos perdiendo y ya apago la consola porque me desespero o me cambio de juego , es como si tuviera momento y digo hoy no es mi día o no fue la noche no fue la tarde me salgo de este juego y me voy para otro en donde me pueda calmar y los otros casi no los juego online más que todo local entonces ya es lo que yo haga como que son esos juegos de azar y acá digo pues lo que yo haga porque se que estoy compitiendo

contra mí mismo y no hay problema.

I1: Es decir que intentas varias veces y cuando ya dice ya no más me salgo y me voy a otro juego?

PP3 : sí exacto.

I2: y esa es la manera que tú sientes que calmas ese estrés como que no pude ganar este juego ahora voy a jugar conmigo mismo porque sé que si voy a ganar.

PP3 : es como una frustración lo que te digo me pasa mucho de que empiezo tipo 6 de la tarde a jugar y veo que tres partidos y no, pero no hoy no fue la noche , hoy me tocó todos los buenos me están volviendo nada y digo no hoy ya no fue y cambio y al otro día que entro me tocan 2 o 3 que los puedo golear uno que pierdo pero puedo seguir jugando como que digo hay hoy si fue hoy si se conectaron los malitos aprovechemos son como cosas que interactúa y me he dado cuenta hay horas en que no se al mediodía se conectan o yo no sé si es por las zonas horarias se conectarán niños de 12 o 13 años que no juegan bien y yo aprovecho y los goleó pero en la noche como que se conectan los que son los más duros y lo vuelven a uno nada y nooo como que me ha ayudado a encontrar en que hay horas en que no me puedo conectar por ejemplo los sábados como entre las 3 de la tarde y las 6 me ha ido muy bien siempre que juego a esas horas ganó casi todos los partidos entonces ahí sumó muchos puntos ahí aprovecho son cosas como que lo van llevando a uno a entender más en la parte online en todo este mundo que es abierto a otras posibilidades de jugar con varias personas lo que yo si yo nunca he hecho porque no me gusta pues al principio si lo hice un par de veces que empecé a entrar a todo este mundo online porque obviamente esto es más de los últimos años con las últimas consolas antes con una consola tu jugabas era local todo para ti lo que tu hicieras contra la máquina pero ahorita las consolas te permiten como interactuar con esa persona que está al otro lado pero al principio como que no me gustó mucho me frustraba digamos que yo me conectaba con mis audífonos y escuchaba a otra persona hablando pero la situación de juego no era favorable para mi entonces como que me molestaba entonces deje de hacerlo pero eso fue como al principio unos cuantos partidos que analizaba qué hacía eso , hay otros juegos que si soy muy bacanos que si digamos que con la gente de la oficina también ha sido algo bacano pues porque donde yo trabajo hay muchas personas que les gustan también los videojuegos y hemos jugado algunas veces en grupos juegos de guerra con el de call of duty el guasón que te permite la interacción con otros lo mismo se da uno cuenta que hay compañeros muy buenos, pero bacano porque hay una confianza porque yo los conozco y con ellos si me gusta hablar cuando estoy jugando entonces como que vamos jugando y voy hablando es lo mismo que hago con mis hermanos cuando estoy jugando con mis hermanos online con ellos voy jugando y voy hablando y pues nos molestamos que golazo que no sé que que mire a ver si mejora y bueno etcétera pero cuando es con extraños no sentí como eso y no me gusto, creo que

también fue una sensación que no me agrado porque pues tu estás hablando con una persona que no conoces y como que no la verdad yo solo quiero jugar , independientemente con quien sea no hablar con esa persona pero cuando es conocido si bacano , digamos que en estos juegos de guerra que te comentaba con compañeros es bacano porque comienza uno a hablar vallase a tal lado busque tal arma entonces le van diciendo a uno ojo por detrás que le están cayendo entonces es más chévere porque como que tu conoces a las personas pero con extraños no y pues habrán personas que si les guste y obviamente conozco personas que han conocido a muchas personas de hecho tengo un compañero en la oficina que perfeccionó su inglés por los videojuegos jugando con gente y hablando ahí como pudiera a las trancas y el man se fue dando sus mañas y eso es bueno pero yo no soy ese tipo de personas de cómo hablarle de mucha confianza a otras personas.

I2: siento que la personalidad también influye no porque como existen personas que les da igual hablar con quién sea hay otros como tú que prefieres hablar solo con conocidos.

PP3: sí es como que de cada persona más bien.

I1: bueno ahorita nos comentabas que surgen muchas emociones durante el juego no muchas cosas que pasan podrías mencionar que sientes cuando estás jugando qué tipo de emociones llegan a ti.

PP3 : pues son varias en el momento también dependen del juego en el de FIFA en el de fútbol puede ser alegría en un momento , frustración, tristeza y me ha pasado que uy les... voy ganado por lo menos 3-0 el partido y pues estoy súper contento y en el segundo tiempo me dan la vuelta y terminó perdiendo 4 o 5-3 y yo pero porque carajos y me digo a mi mismo pero yo iba ganando es un momento de un cambio de felicidad un momento de rabia cuando ves que vas 3, 2 y yo digo me van a empatar y me empataron y empiezo yo con la rabia a volverme ahí pues en el juego desesperado y cuando me ganaron es la frustración total porque yo sentía que ya lo tenía ganado pero pues son cosas de que pasan hasta que no se acabe , lo mismo empiezo yo a pensar este man me estaba dando pasto y me dio fue ventaja y después me volvió nada o a veces me pongo a pensar el primer tiempo jugué contra el hermanito menor y en el segundo tiempo contra el que si juega harto son cosas que mi mente empieza a deducir obviamente eso yo no lo se yo ni estoy hablando con la persona ni veo lo que está haciendo del otro lado pero yo digo malo malo me tocó que el hermano grande le dijo bueno chino juegue usted un ratito a ver cómo le va y claro cuando yo lo iba ganando y ahí sí el hermano grande cogió el juego y volvió nada a mi carajo ! pero son como ideas que se me vienen ahí a la mente pero no en un partido puede tener varias emociones así de un momento a otro tengo cambios emocionales tremendos de pasar a estar muy feliz a estar totalmente frustrado y con rabia hasta el momento no he destruido ningún control eso si no porque yo valoro lo que me costó comprarlo pero pues si me da rabia y le pegó un puño a la mesa y en ese momento quedo con una rabia que me salgo de ahí me voy a otra modalidad de juego del mismo

juego de FIFA voy y juego un partido amistoso contra la máquina que sé que le puedo ganar como para calmarme o me voy a otro juego más que todo me pasa en el FIFA.

I1: todas esas emociones y todo lo que nos cuentas es tu experiencia de juego.

PP3: tal cual.

I1: y cómo podrías definir esa experiencia de juego en tiempos de pandemia?

PP3: mm no sé cómo pues lo que te decía al principio es como un escape a la realidad , me imagino que los videojuegos son como eso obviamente es una realidad alternativa, llevándolo a moderación pues porque hay caso de gente que ya se mete tanto en el tema que pierden el control de su mente y pues pasan cosas , yo no lo llevo hasta allá si no que lo que digo es como escaparse de la realidad , de alguna situación de afuera como lo es un virus, un virus letal que se ha llevado la vida de muchas personas, que pues afortunadamente no es mi caso, pero las noticias que a veces son tan amargas y tan grises y como que te tratan de dañar hasta mente, y yo trato de no meterme en ese mundo y si como que los videojuegos te llevan si a ese escape como que tu estas en otra realidad como que estás en otro mundo y se te olvido el resto y tienes tus emociones ahí , vives tus experiencias y como tú dices es una experiencia de juego que te lleva a experimentar diferentes emociones en minutos como te digo 20 minutos yo puedo experimentar diferentes emociones, pero al final sé que es un juego y ya como que es de momento y por lo regular cuando termino de jugar pues como que estoy tranquilo y relajado , me disperse ya puedo volver a enfocarme en las cosas que que sigue con la vida normal , entonces si es eso , para mí es como ese escape a la realidad hablando en temas de pandemia como que sabes que el videojuego es otro mundo , estás en otra situación y estás como que en otra actividad y ayuda mucho a tu mente a distraerse.

I2: ahora nos comentabas que utilizaban el videojuego como para liberar estrés y tensiones de tu trabajo me gustaría conocer qué otras evidencias que influyen o que hacen que quieras jugar más o que situaciones en específico te generan esa sensación de querer jugar.

PP3: sí hay momentos en donde la carga laboral es bastante alta y pues necesitas despejarte y de todas maneras todo en la vida tiene un equilibrio un balance y pues a veces los problemas por más de que tú te quedes ahí tratando de buscarle una solución no aparece y es ahí donde cabe la posibilidad de verlo por otra vía por ejemplo el videojuego, el tema es que ese escape de la realidad que llega ahorita en la pandemia , pues digamos que otro factor es mi gusto, digamos que a mí siempre como les comentaba al principio a mí me gustan los videojuegos desde niño, entonces ya es un hobbie para mí

y siento que debo desarrollarlo de vez en cuando y puedo que no sea que juegue todos los días en todas las horas noo.. Pero pues si tengo mis espacios de que lo necesito ya es como parte de mi vida por decirlo así, porque es un hobby como montar bicicleta como salir a correr , como jugar futbol esas cosas que te van alimentando tu vida , entonces yo digo que yo me veo a futuro tenido 70 o 78 años y voy a seguir jugando yo lo veo así, porque es algo que a mí me gusta , por más que me digan ay es que tal cosa, no ! pues yo estaré jugando lo que halla en el momento y lo que haya pueda jugar, obviamente estamos hablando de muchos años y la realidad va a ser diferente y lo mismo la realidad virtual y los videojuegos van a cambiar porque sí que han cambiado, pero pues digamos que desde que yo empecé a jugar he jugado , a veces hago el recuento de todo lo que yo he jugado y yo he jugado en muchas consolas de familiares que han tenido , entonces a todas me he amoldado , entonces como que por el mismo gusto y tu te vas adecuando a lo que va saliendo nuevo a las consolas a los juegos y todo va cambiando y pues eso también me emociona me parece muy bacano , entonces yo voy de la mano acomodándome a esos cambios y creo que ese es el factor más importante.

I2: y respecto a las actualizaciones de los juegos, nos mencionas que existe un modo online donde se puede tener la posibilidad de interactuar con muchas personas de diferentes lugares del mundo, tu crees que gracias a esto existe la posibilidad de crear nuevos vínculos por medio de los videojuegos?

PP3: Pues.. es que no se yo pienso que eso también como es muy bueno , puede ser contraproducente y un arma de doble filo , porque el tema es que te va a ayudar a crear vínculo pero a crear vínculos virtuales , no va hacer lo mismo cómo interactuar como físicamente con una persona entonces ese es el problema ese es el fallo que le estoy viendo ahí y por eso no es que me llame mucho la atención , porque a la larga no se trata de eso pues yo espero que no pero como va todo va a llegar a un momento donde todo va a ser virtual y la interacción con otra persona y pues eso es triste porque pues creo que lo más bonito es es la relación con las personas y las amistades es mejor como compartirlo personalmente, como ir a tomar algo un café , lo que sea y más que todo para las generaciones que vienen y yo desde mi experiencia he vivido ciertos proceso y el tema de los videojuegos lo he vivido desde que salió y ha sido muy bonito eso , y por eso mismo entiendo que lo se manejar.

I2: osea que tu no consideras que se pueda dar un vínculo y que este trasciende por medio de los videojuegos?

PP3: si se puede dar y la ventaja es que ahora por la pandemia nos ha tocado así , pero llegará el momento en el que uno se canse con todo el tema de la virtualidad y ya uno quiera llevarlo al contacto físico y es cuando se pueda y pues ahí ya sería un consenso entre las dos personas, y puede que si se dé , pero también habrá un porcentaje de la población que también les cuesta desarrollar de esa manera esos vínculos, de que se den como que llevamos varios años jugando online y puede que se dé pero yo digo que depende de las dos personas, puede pasar que una parte si lo quiera y la otra no, y ahí está

puede que para una persona sea más cómodo estar mediado por la virtualidad y para otro no .

I1: digamos que en este caso tú no has tenido la posibilidad de crear algún vínculo por medio de los videojuegos y la virtualidad? osea que los hayas conocido virtual y que después se haya dado la oportunidad de conocerlos presencial .

PP3: no nunca lo he experimentado, nunca lo he vivido como te digo porque cuando tengo alguna interacción online juego es con mis hermanos, amigos, familia, compañeros de trabajo , pero con el extraño que se conecta online y pues uno sabe que hay una persona ahí al otro lado pero la verdad yo voy a lo que voy y pues no me interesa conocer esa persona así como hay gamers que si les interesa , porque a uno le hablan pero como yo no respondo entonces la persona no sigue hablando y pues así me ha ido bien y tampoco es que esté buscando una amistad virtual .

I1: Eso es lo importante para que te sientas bien.

I2: además como nos comentabas para ti es muy importante el juego por cómo has vivido esta experiencia desde tu niñez y que has evolucionado con los videojuegos y los nuevos cambios de estos como la forma de jugar y que lo utilizas para interactuar con personas que hace mucho tiempo no ves o que no puedes jugar por diversas circunstancias, y siento que también para ti es eso no como una herramienta para interactuar.

PP3: aj si así es de esa manera, lo veo y lo manejo así y pues me ha ido bien así.

I1: bueno y cuéntanos por qué los videojuegos son importantes para ti?

PP3:mmm no no se es que es relativo ya se volvió como un hobby para mi ya es parte de mi vida, digamos que tiene que ver mi niñez , el tener mi propia consola , el haber luchado para obtenerla fue muy bueno me hizo sentir muy bien de que el trabajo daba sus recompensas , cuando tuve mi primer play fue muy gratificante porque lo pude comprar con todo y televisor que lo tenía en mi cuarto además y eso eran 2 o 3 de la mañana jugando a pesar de que al otro día tenia clase y era como esa emoción de no poder parar de jugar y sin han estado como a lo largo de mi vida y es algo muy importante desde mis experiencias y son experiencias entonces a partir de los videojuegos en toda mi niñez se volvió el tema de objetivo de conseguir mis propias consolas , también me ayudó a relacionarme con mis compañeros y si tengo muchos recuerdos muy bonitos con mis compañeros de colegio donde nos íbamos a jugar después de hacer tareas o de salir del colegio, en general siempre ha estado presente en mi vida, entonces es como mi hobby,

.

I1: y en general siento que lo ves como algo importante que tienes en tu vida y que es tuyo y que nadie te lo va a quitar , porque hace parte de tu vida , desde tu experiencia personal y siento que ese es el punto del por qué juegas hoy en día.

PP3: si , sí . Total es una experiencia de vida, también por decirlo así tu tienes experiencias de todo tipo como temas de profesionalidad, de relaciones con personas , como también la pareja y no se otras cosas y no si el tema de los videojuegos siempre ha estado ligado a mí de una u otra manera y lo he llevado desde pequeño digamos que con gusto y como mi hobbie y lo voy a tener hasta el final de mis días y así me veo .

I2: siento que como nos mencionas es casi imposible no involucrarse emocionalmente en el juego?

PP3: ehh si si jajaja a veces digo como carajo es un verraco juego pero el mismo juego lo lleva a todo eso no , es como adrenalina , son varias situaciones y como emociones y todas ahí salen a la vez pero se quedan ahí, porque conozco compañeros de trabajo que me dicen que ya van por su segundo control y pues no no yo si valoro las cosas lo que a mí me costó y todo y yo no voy a desquitar mi ira con la consola por algo que pasó y yo digo que todo tiene un equilibrio y hay que saberlo manejar y creo que yo lo he manejado y lo que te dijo si pasa pero pues sale el Madrazo y ya digo como bueno no fue hoy y hoy no era la noche o hoy estoy jugando con los master y ya me voy para otro juego o simplemente juego hasta ahí.

I2: Y esta ira trasciende o sea terminas el juego de mal genio?

PP3: pues no , como que es del momento , ahora que me lo preguntas si hubo una situación en la que estamos con mis hermanos jugando un torneo de FIFA y me acuerdo de un partido y lo que pasó, fue que uno de los dos se desconectó no me acuerdo si fue él o si fui yo y hubo un altercado ahí y resultamos un poco alterados por WhatsApp , pero no paso de ahí , si hubieron malas palabras pero de ahí no paso a mayores como cosas que se dice uno en el momento pero hasta ahí igual era una persona que yo ni conocía.

I2: siento que también has sabido manejar tus emociones no porque como tu dices las emociones durante el juego estás ahí y hay que darle manejo adecuado para que no trascienda del juego.

PP3: si exacto no hay que llevarlas emociones a algo más allá ni ponerse bravo con alguien o maltratar a otra persona y eso, sino que son del momento y que son cosas del videojuego, yo no sé si el que los crea busca eso como objetivo pero muchas veces son objetivos de que tu tengas diferentes emociones , de que puedas cambiar de un momento

de felicidad a un momento de tristeza de la nada , creo que son cosas que produce el mismo ego y el videojuego hace parte de llevarte a experimentar emociones, pero siempre todo tiene un límite y no hay que llevarlo hasta el límite .

I2: te gustaría encontrarnos cuando tiempo ha sido lo máximo que has durado sin jugar videojuegos.

PP3:mmm yo creo que lo máximo ha sido un mes , si hay momento en lo que ehh no se hay otras actividades , pues digamos que antes de la pandemia si pasaba este periodo de un mes , mes y medio pues porque yo hacía otras actividades y ya era porque no me quedaba tiempo de jugar realmente, osea si estaba el trabajo , ir a la oficina , y en la noche era ir hacer ejercicio ir a jugar fútbol y los fines de semana que a salir que a cine que a visitar la familia y pues ahorita en tiempos de pandemia he durado como 1 o dos días sin jugar por trabajo pero siempre trato de jugar 2 o 3 días a la semana y así .

I2: durante la entrevista nos mencionaste que existe un cansancio por el uso de los videojuegos, descríbenos cómo es ese cansancio.

PP3: no pues ya llega un punto en el que te duelen los dedos y uno se cansa ahí de jugar y como hay tantos botones y uno tiene que interactuar con todos y pues si uno se cansa y hay momentos en los que ya la mente también como que ya.. y me pasa algo muy curioso con los juegos de aventura llega un punto en el que me estanco y no puedo pasar de nivel y cuando veo que le he dedicado mucho y no lo logro ya digo como que me toca desconectar porque hoy no pude, porque hay juegos que toca echarle cabeza que son de agilidad como que me pasa que mi cuerpo y mi mente me dicen como que ya no más ya es justo .

I1: claro , claro y noto que también le das buen manejo a eso que tu cuerpo y tu mente te piden descanso o cambiar de actividad y tú eres consciente y lo haces y le das prioridad y espacio a cada cosa y pues muy chévere el manejo que le estas dando .

PP3: si muchas gracias y pues todo ha sido un proceso y pues ahora si le doy manejo y el balance de las cosas.

I2: cómo te sentiste al hablar sobre los videojuegos

PP3: aa no bien, la entrevista super, me gusto como que también me hizo sentir bien y me hizo recordar muchas cosas de mi infancia muy bonitas .

I2: Muchas gracias por el espacio, por contarnos tu experiencia.

I1: sí a veces no es tan fácil como abrirse con personas que no conoce pero te agradecemos por tu disposición por tu tiempo de verdad, por aceptar ser parte de nuestra investigación qué es tan importante para nosotras .

PP3: no súper me alegro mucho espero que les haya colaborado lo suficiente para que puedan fundamentar en su trabajo si es el tema de los videojuegos creo que va a ser muy interesante.

I2: también ten en cuenta que nos vamos a ver en otro encuentro para finalizar con el proceso de entrevistas y devolución de resultados.

PP3: Vale, es súper buenísimo saber los resultados.

I1: sí claro bueno entonces nos veremos pronto hasta luego.

I2: Adiós ...

PP3: adiós , chao ..

SEGUNDO ENCUENTRO

I1: Hola buenas tardes como estas?

PP3: hola buenas tardes bien bien ¿ustedes?

I2: bien gracias

I1: bien también gracias a Dios.

I2: bueno como ya te había comentado este encuentro es más que todo para la devolución de resultados de nuestra investigación.

I1: bueno también nos gustaría comentarte un poco más acerca de nuestra investigación, si tienes alguna duda con mucho gusto te la responderemos, ehh pues la investigación que llevamos a cabo fue de tipo cualitativo en la cual se identificó los significados de cada uno de los participantes con base a las experiencias de vividas en relación al videojuego y la pandemia todo esto gracias a las entrevistas de cada uno de ustedes como participantes.

I2: entonces lo que se hizo fue analizar las respuestas que nos brindaron, esto nos permitió explicar de qué manera los gamers manejan la ansiedad y el estrés por medio del

videojuego y cómo este influye directa o indirectamente en el rendimiento del videojugador, de igual manera, la relación familiar siempre estará presente en sus vidas, en ocasiones el videojuego podría estar afectando la estabilidad emocional y el relacionamiento al interior del hogar. Por otro lado, se determinó el Relacionamiento social que tienen los gamers por medio del videojuego, pues gracias a eso han construido relaciones sólidas y que han permanecido en el tiempo.

I1: También encontramos que el videojuego, no es solo es utilizado para distraerse, sino que también los jugadores encuentran un mundo en donde refugiarse, en donde compartir experiencias similares con otros jugadores, divertirse y pasar ratos amables. y especialmente en la pandemia el uso constante de videojuegos fue esperable, pues los jugadores encontraron un espacio para descansar, compartir, salir de la rutina que se empezó a vivir en casa como un liberador de estrés.

I2: claramente cada participante vive experiencias distintas, todo esto a partir de la construcción que cada uno le da al video juego, pues en varios participantes el video juego hizo parte de su infancia y sigue siendo parte de ellos ahora de adultos viviéndolo con la misma pasión que lo vivieron de niños, recordando experiencias significativas y siendo ahora un canalizador de emociones y liberador de estrés, el cual sigue siendo un elemento importante en varias investigaciones para el desarrollo psicomotor y mental de los jugadores.

PP3 un análisis también es importante yo siento que hable mucho, pero también me gusto me permití pensar en mi vida y la vivencia con los videojuegos y que siempre será mi hobbie.

I1: es por esta razón que nos gustaría que compartieras ¿Qué identificaste de ti mismo y que reflexiones dejó en ti esta experiencia? .

PP3: ehh que identifique pues que los videojuegos han sido parte de mi vida desde que era muy niño de una forma intrínseca, ya que bien si no soy un gamer de esos de hoy en día que invierten la mayor parte de su tiempo diario en los videojuegos, soy un apasionado de esto que cuando tengo la oportunidad de jugar lo aproveché al máximo y me produce una liberación de mi rutinas diarias productividad por el trabajo.

I2: tal vez crees que ¿el significado del vídeo juego cambió para ti?

PP3: mmm no para nada no cambió el significado en lo absoluto, lo único es que tal vez no me había sentido jamás a hablar de este tema que cuando lo hice me di cuenta de la importancia que han tenido los videojuegos en mi desde mi infancia.

I1 : ¿Qué fue lo que más te llamó la atención de la investigación ?.

PP3: pues mira que los temas que se trataron durante esta investigación fueron excelentes que considero que abarcaron en su mayoría lo que a mi parecer envuelve la psicología de los juegos, pero tal vez en una próxima investigación se podría profundizar en el detalle de los tipos de videojuegos existen y cómo impacta en cada persona las diferencias entre ellos.

I2: digamos que eso es lo bonito el permitirse durante este espacio en pensar en cosas que antes no habías pensado o que tal vez si pero no de la misma manera y pues no se qué te dejó esta investigación en tu vida?

PP3: creo que el hablar como los videojuegos y cómo han afectado desde mi niñez hasta este punto de mi vida es muy bonito me hizo acordar de personas que hace mucho no veo, e... del colegio de los amigos del barrio, si son momento no osea todo muy bonito y las diversas experiencias y también las personas que ya no hacen parte de la vida de uno pero que sí fueron importantes en su momento y por eso me gustó mucho muchas gracias y pues nada muy bonito haber hablado con ustedes , conocerlas y plantearles un poco mi experiencia .

I1: qué lindo eso que dices como el recordar y hablar sobre el significado que tiene los videojuegos para ti.

I2: y que aún siguen y seguirán siendo parte de tu vida.

PP3: si , sí eso sí , muchas gracias por llevarme a esos recuerdos de mi infancia mi adolescencia y todo lo que les comente fue muy bonito.

I1: no gracias a ti nuevamente.

I2: si nosotras estamos muy agradecidas de haber accedido a este espacio.

PP3: Espero que les vaya muy bien y pues nada me gustaría saber cómo les

va I1: Claro que sí.

I2: por supuesto.

Transcripción Participante 4:

PRIMER ENCUENTRO

I1: Hola buenas tardes como estas?

I2: Hola buenas tardes gracias por permitirnos este espacio y por permitir esta grabación

. PP4: Hola, no con mucho gusto en lo que pueda ayudar aquí estaré.

I1: Muchas gracias.

I2: muchísimas gracias de verdad, bueno para empezar nos gustaría conocer durante la pandemia que te motivó a jugar videojuegos sabemos que los videojuegos te gustan pero si quisiéramos conocer cuál fue tu motivación de juego en la pandemia?

PP4: Los juegos siempre es algo que me a gustado desde pequeño entonces pues siempre he tenido consolas , entonces más que motivar era el tiempo que tenía en la pandemia digamos que uno acá en la casa tenía más tiempo, entonces jugaba más y mas y más y adquirir otra consola, adquirir más juegos y pues básicamente fue eso, osea el tiempo que tuve sobre todo el año pasado, el tiempo de pandemia , En pandemia lo que hice fue jugar más, tener más tiempo y dedicarle más horas a ese entretenimiento por decirlo así a ese pasatiempo.

I1: y cómo era este juego antes de la pandemia?

PP4: bueno antes jugaba una o dos horas diarias aproximadamente, digamos entre semana y los fines de semana a veces unas cuatro o 5 horas dependiendo también del tiempo que tuviera ya pues el cambio fue brutal porque ya era casi todos los días 5 , 6 horas tipo 7 de la noche hasta las 12 de la noche, a veces entre clases uno jugaba entonces eso fue el incremento fue muy grande .

I2: y para ti que significo el videojuego durante la pandemia?

PP4: Pasar al encierro que creo que fue lo que nos afectó a todos, a pesar de eso yo era un tipo que le gustaba salir y a pesar que me gusten los videojuegos, me gusta hacer deporte, no se salir a una discoteca a un bar, entonces en la pandemia como tal esas actividades no se podían realizar obviamente. entonces gaste ese tiempo donde antes salía, a estar aquí

en casa , para no aburrirme digamos que a jugar en linea con mis amigos, conocí personas en esta cuarentena jugando y fue bonito porque se hizo una amistad, no fue solo de videojuegos sino de amistad entonces todo eso fue muy bonito , fue algo muy chévere , conocer personas y pues todo eso también lo alejaba a uno de todo este tema de pandemia , de todo lo que estamos viviendo, de la enfermedad de los muertos, bueno de todas las complicaciones que la pandemia que a cada uno nos tocó en algún sentido entonces eso nos hacía alejarnos un poquito de la realidad por decirlo así I1: no sé si tal vez identificaste algunos cambios que hayas tenido durante la pandemia?

PP4: el sedentarismo es un cambio físico notable que tuve un aumento de peso por ejemplo porque obviamente uno estar acá sentado , come más, o por ejemplo uno juega y le gusta comer también, entonces todo eso hizo como que aumentara bastante de peso pues emocionalmente como te digo esto era un escape porque descubrimos estas plataformas online y lo que te decía de conocer a la gente y pues ahí volví a una normalidad entre comillas como volver a hablar con la gente entonces ahí sí se volvió a retomar la normalidad, pero al principio cuando jugaba solo que no jugaba en línea si se volvió monótono el juego y como tenía mucho tiempo me pasaba más rápido los juegos y pues uno mejoraba y ya le parecía muy sencillo entonces al comienzo si me aburría entonces me toca comprar otro juego o comprar otras consolas que fue lo que me pasó a mí, me compre otra versión más avanzada y pues esperar que no me aburra tanto porque la economía no da para más .

I2: también nos gustaría conocer sobre la experiencia que tuviste frente a la pandemia en relación al uso de los videojuegos.

PP4: Yo creo que como un escape se puede decir, es un escape a la realidad, al comienzo todas las noticias eran muerte, que falleció, que todos encerrados que cuerpos tirados que buena al final que la presa también es muy amarillista pero pues a uno lo sugestiona de una u otra forma, gracias a Dios a nosotros no nos dio tan duro pero si tenía compañeros sin trabajo con crisis económicas, entonces los videojuegos ayudan a distraerse un poquito.

I1:consideramos que los videojuegos son estresantes para ti?.

PP4: no todo lo contrario yo creo uno liberaba , digamos que uno llevaba de un trajín, del estudio del trabajo así sea desde casa, es como el estrés, que el parcial , entonces uno llegaba y jugaba y antes liberaba todo esa ansiedad , entonces yo creo que es todo lo contrario, como que tu llegas tan ansioso que tu liberas y no se por ejemplo jugando futbol hacer un gol eso a uno lo liberaba o jugando otro juego uno de acción jugando balas uno liberaba mucho y pues que a uno de pronto le da mal genio perder, pues si eso

es normal yo creo a nadie le gusta perder pero llegar al punto de que a uno le de ansiedad jugando no para mí el videojuego es algo ficticio entonces uno lo tiene que tomar así como un juego, es algo que uno tiene que entender que no es real, entonces jugando FIFA por ejemplo tu no pudiste hacer un gol y gritaste de rabia y te libraste porque , de pronto ese grito tú lo quisiste sacar en la mañana. Siento que todos los juegos son roles que tienes que cumplir y cada juego tiene una historia y uno como jugador cumple el rol del juego, no por eso yo voy a salir violento, para mí no porque es un juego y es algo ficticio.

I2: y que videojuegos percibes tú que te generan esas emociones como la frustración entre otras .

PP4: bueno pues sí eso sí yo diría más frustración que ansiedad, porque a veces uno se frustra en los jugos que son más difíciles que otros, porque uno quiere que salga todo bien, pero al final de todo es un juego, porque si no tuviera esa dificultad no sería el mismo juego y sería algo muy sencillo y aburrido y fácil de pasar. Digamos que el FIFA es uno que genera mucha frustración.

I1: ¿Qué factores externos piensas que influyen a la hora de jugar videojuegos ?.

PP4: A veces sí digamos que cuando tú tienes un día muy estresado, tu llegas a jugar, y no sé si en la cabeza te juega todo lo que has vivido, todo lo que tienes y sientes que nada te sale y si por ejemplo pelee con mi novia no mejor dicho tuve un mal día sea lo que sea tu llegas a jugar y como que es diferente no reaccionan tus dedos como que mentalmente estas mal y empiezas a jugar mal y ese día mandas mal el pase no te sale nada . Y si llego de un día estresado y empiezo a jugar y las cosas no salen y tú te vas frustrando más y más, empiezas estresado va el primer partido y te ganan y te estresas más vas para el otro y te frustras más porque has perdido.

También pasa todo lo contrario si tengo un buen día y empiezo a jugar y me siento Maradona y el juego fluye, y pues influye mucho el día ya sea para cualquier actividad que vayas a hacer ya sea física y no solo en los videojuegos cualquier actividad que hagas, si tu llegas a una cena y vas estresado pues tú vas a estar como ida en ese momento uno no hace la conversación tan fluida, que si tienes un excelente día y hablas con la persona y todo salga bien. Lo que pasa es que los juegos te llevan a esos dos extremos o te frustras o estas bien y todo te sale y cuando te frustras lo que pasa es que tú quieres es no quedarte ahí si pierdo pues no yo tengo que ganar así te valla mal pero tú siempre quieres ganar .

I1: y cómo manejas el estrés durante la pandemia?

PP4: Pues con los videojuegos no, si tu llegas estresado jugabas otro juego más fácil que te ayudará a desestresarte.

I2: Crees que en los videojuegos se pueden crear nuevos vínculos y relaciones de amistad duraderas?

PP4: Sí pues uno juega casi como si estuviera al lado de las personas y conocí un mundo de gente que después no eran solo compañeros de juego si no que se volvían amigos ya uno hablaba no solo del juego si no de nosotros que como le ha ido que como han estado

del trabajo de... de todo y pues eso ha sido muy bueno, lo que te digo he conocido personas excelentes que nunca pensé conocerlas por estos medios y pues gracias a la pandemia y a las horas que le dedicamos a los juegos fue que se formaron esos vínculos.

I1: y cómo han sido esos vínculos que hoy en día puedes llamar amistades?

PP4: pues si esos vínculos son algo que nos ha unido más y creo que va a ser una amistad duradera más allá de los videojuegos, y hemos intentado aunque ha sido muy difícil vernos pero poquitas veces hemos logrado vernos pero ha sido chévere, igual es difícil en este momento si va a durar un amistad pero creo que sí puede durar bastante tiempo, las amistades que he logrado a través de los videojuegos.

I2: ¿Qué importancia tiene para ti los videojuegos?

PP4: es asumir ese rol que tú en la vida real no puedes hacer, no sé cómo tomar el rol de un príncipe, de un conductor de un automóvil de auto de carreras hasta alguien en una guerra , y para mí los videojuegos se quedan en algo ficticio pero tomar ese rol es chévere, intentar vivirlo como si uno fuera esa persona es muy bueno , hay juegos que a ti te dan mucho conocimiento porque se basan en muchos momentos históricos y pues también le aportan culturalmente .

I1: no sé si te gustaría contarnos sobre las emociones que surgen durante una partida de videojuegos?

PP4: Felicidad, euforia, frustración a veces uno se frustra mucho y pues al que le guste los videojuegos lo hace feliz, jugar en ese momento en esas dos tres horas tu estas ahí y quieres jugar y eres feliz yo creo que eso es lo mejor, a pesar de que pierdas a la final tu sientes que es un pasatiempo que aunque pierdas no vas a decir perdí mi tiempo si no, no jugué y perdí me dio piedra pero bueno jugué y pues hice algo.

I2 no sé si has pensado para que te sirven estas emociones?

PP4: sí para mantener por ejemplo calma, para saber cómo liberar puedo liberar esos sentimientos, separar realidades a ficción o para mi me ha servido mucho a socializar más, digamos que en los juegos online a hablar más con gente a abrirse más, todo eso yo creo que es muy bueno, digamos en actividades motrices eso te ayuda muchísimo a ti, para coordinación oara memoria para muchas cosas.

I1: ¿Cómo te involucras emocionalmente con los videojuegos?

PP4: Mucho porque uno se mete en el rol y pasa algo en el juego y a ti te choca también, por lo mismo que te digo tú tomas ese rol como si fueras tú ese personaje y no sé si en el jugo te traiciono el amigo tu dices ah qué embarrada entonces claro te choca , si se muere alguien entonces tú dices uy no te da duro en el corazón, si emocionalmente a uno lo toca

bastante.

I2: te gustaría describirnos lo que siente cuando no juega durante un periodo de tiempo?

PP4: yo creo que ahí sí sería ansiedad, si a veces si porque uno quiere jugar y cuando no puede entonces uno uy !!, quiero jugar , digamos que lo máximo que he dejado de jugar ha sido un fin de semana que estoy con mi novia entonces ya me dice como, hey para porque todos los días estás jugando , entonces por eso uno si siente un poquito de ansiedad de querer jugar , pero bueno tampoco es que uno llegue al punto de que hay Dios mío si no juego me enloquezco no tampoco, físicamente empiezo a mover mucho los dedos muchísimo yo tengo la maña de no estarme quieto , me empiezo a mover mucho, físicamente se me nota bastante que estoy como ansioso , también me toco la nariz es una maña que yo tengo digamos que cuando voy a un parcial o voy a una entrevista antes de eso me toco la nariz no sé porque es una maña que tengo cuando estoy muy ansioso .

SEGUNDO ENCUENTRO

I1: Hola buenas tardes

I2: Hola ¿cómo estás?

PP4: Hola buenas tardes ¿cómo están? yo muy bien

I1: muy bien gracias

I2: Bien ¿cómo va todo?

PP4: Bien gracias, ahí vamos

I1: Bueno, me alegra mucho, bueno este encuentro como te mencionamos en el encuentro anterior es para realizar la devolución de resultados y también contarte los hallazgos encontrados en nuestra investigación.

PP4: Ya listo, claro que sí.

I1: Bueno, pues queremos contarte que en el transcurso de la investigación, bueno, primero contarte que nuestra investigación es una investigación cualitativa, que se desarrolló por medio del método hermenéutico, el cual permite la identificación de los significados de cada uno de los participantes o gamers y las experiencias vividas de cada

uno. Se logró indagar acerca de las respuestas brindadas por los participantes entrevistados que nos permiten explicar de qué manera los gamers manejan la ansiedad y el estrés por medio del videojuego y cómo este influye directa o indirectamente en el rendimiento del videojugador, de igual manera, la relación familiar que siempre estará presente en sus vidas, en ocasiones el videojuego podría estar afectando la estabilidad emocional y el relacionamiento al interior del hogar. Por otro lado, se determinó el Relacionamiento social que tienen los gamers por medio del videojuego, pues gracias a eso han construido relaciones sólidas y que han permanecido en el tiempo. Gracias a esta investigación se han modificado algunos significados que se tienen del videojuego, pues no es solo por distracción, sino que los jugadores encuentran un mundo en donde refugiarse, en donde compartir experiencias similares con otros jugadores, divertirse y pasar ratos amables.

En la pandemia el uso constante de videojuegos fue esperable, pues los jugadores encontraron un espacio para descansar, compartir, salir de la rutina que se empezó a vivir en casa como un liberador de estrés. Cada participante vive experiencias distintas, todo esto a partir de la construcción que cada uno le da al video juego, pues en varios participantes el video juego hizo parte de su infancia y sigue siendo parte de ellos ahora de adultos viviéndolo con la misma pasión que lo vivieron de niños, recordando experiencias significativas y siendo ahora un canalizador de emociones y liberador de estrés, el cual sigue siendo un elemento importante en varias investigaciones para el desarrollo psicomotor y mental de los jugadores.

PP4: Qué interesante saber todo lo que me dicen, las cosas de la vida cotidiana que tenemos las personas que a veces interfieren indirectamente en el video juego, como que salen a flote las cosas de nosotros mismos ¿no?

I2: Así es, aunque no queramos la personalidad está siempre presente y más en el juego y que bonita reflexión.

I1: Si, las experiencias que has vivido en la vida, siempre van a estar presente en tú vida presente y de igual manera en el videojuego, a partir de e... pues de esta reflexión a la que llegas podrías contarnos ¿qué identificaste de ti mismo y que reflexiones dejó en ti esta experiencia?

PP4: La experiencia de hablar de compartir sobre algo que me apasiona con gente que no está tan relacionada al mundo de los videojuegos generó una gran satisfacción, poder aportar lo que se y llegar a ver facetas que de pronto en el día a día no se pueden observar, mientras se juega algún videojuego, esa retrospectiva hizo cambiar mi modo de jugar para mejor.

I2: ok, gracias por tú aporte y reflexión, para nosotras también ha sido muy satisfactorio como lo mencionas tú, porque ... Digamos que como te comentamos en algún momento

nosotras no somos expertas en los videojuegos, somos m... unas investigadoras que se interesaron por este tema y que les generó curiosidad para su trabajo de grado.

PP4: No y que chévere que alguien se haya interesado en eso ¿no? este cuento de los videojuegos es muy grande y pues deben haber muchas cosas más, digamos que por estudiar o por investigar ¿no? porque no creo o no sé si haya tanta gente como e... interesada en este tipo de temas, a veces la gente solo juzga y cree que porque uno juega es un ñoño o que es adicto en casos extremos y pues me alegra que personas como ustedes se hayan interesado en hacer este tipo de investigaciones.

I2: Gracias, que bueno que te haya gustado, qué bueno.

I1: sí, que bueno que te gusto nos alegra mucho y pues bueno, e... que es cierto lo que dices es que he... digamos que los prejuicios siempre están presentes, siempre... y bueno, por otro lado, quisiéramos saber si a partir de la entrevista realizada, ¿el significado del vídeo juego cambio para ti?

PP4: Si, a veces uno como jugador se vuelve a la monotonía y juega por ganar premios o mejorar y se olvida de lo que realmente es un un juego, algo para des estresarse, para escapar del mundo que vivimos, mmm... el estrés y demás, digamos que también... tras la entrevista volví a ver los videojuegos como esa forma de diversión que hace que me olvidé de los problemas por un momento.

I2: Ok, gracias por tus reflexiones, son muy valiosas para nosotras, ahora para ir cerrando nuestro encuentro, ¿Qué temas te gustaría que se tratarán en próximas investigaciones con relación a los videojuegos?..

PP4: Poder tratar porque algunas personas se vuelven tan violentas mientras juegan y/o se frustran, E... también investigar sobre el gran beneficio de los videojuegos como que digamos para los temas mentales, motrices y demás, eso sería interesante.

I1: Bueno, tendremos muy en cuenta tus adecuaciones como sugerencia, y muchas gracias por haber hecho parte de nuestra investigación, todo fue de verdad de gran valor para nosotras y pues bueno para nuestra investigación.

PP4: No, con gusto, gracias antes a ustedes, si necesitan algo más me dicen ¿no?

I1: Claro, pues por el momento no es más, pero lo tendremos muy en cuenta, muchas gracias.

I2: Gracias de verdad por tú colaboración y por tú tiempo.

PP4: Bueno, con gusto.

I1: Bueno espero que nos veamos en una próxima oportunidad, feliz tarde noche.

PP4: Gracias, chao.

I2: chao, chao.

Transcripción Participante 5:

PRIMER ENCUENTRO

...I1: Bueno. Muchísimas gracias de verdad por aceptar la entrevista de verdad es una ayuda muy grande para nosotras para nuestro trabajo

I2: por el tiempo.

PP5: no tranquila.

I1: bueno pues entonces no sé si ya leíste el consentimiento a la mano o ya lo leíste ya sabes más o menos de que se trata.

PP5: hay problemas si lo envió con una firma digital.

I1: sí tranquilo no hay ningún problema, tienes alguna duda o inquietud?

PP5: no pues lo que entiendo es que me van hacer preguntas sobre cómo manejar el estrés, el relacionamiento social y demás pero teniendo en cuenta la vida gamer.

I1: y que todo se va a manejar con base en la pandemia y lo que ha pasado en la pandemia.

PP5: listo .

I1: nos gustaría empezar por que nos contaras durante la pandemia que te ha motivado a jugar video juegos?

PP5: yo creo que es importante sabes a qué se dedica cada persona antes de, como yo soy ingeniero industrial y soy un analista de operaciones trabajo pues todos los días de lunes a viernes de 8 a 5 entonces como que uno maneja la carga de estrés más alta por lo que está de lunes a viernes entonces tiene que arreglar todo de lunes a viernes.

I2: hay algo más que nos quieras contar de ti?

PP5: bueno digamos que uno al ser ingeniero por lo menos a mí el tema de los videojuegos siempre me ha gustado desde joven hasta ya viejo, digamos que se vuelve como un cotidiano también de nuestra rutina digamos que de los 7 días tu juegas 5 y descansas el fin de semana osea tu yo llevas de la mano el videojuego con el trabajo de pronto haciendo una descarga de estrés de lo que uno tiene diariamente en su vida.

I1: bueno muchas gracias por contarnos un poco sobre ti , efectivamente sabemos que te gusta mucho este tema y pues antes de iniciar me gustaría que te sintieras cómodo , tranquilo que esto es un momento de pronto para ti tómallo así es una charla en la que de pronto podamos hablar sobre algo que pocas veces tal vez te pregunten .

PP5: digamos que en esta sociedad la gente relaciona un gamer con alguien no no? con alguien que es un niño friki en pocas palabras y yo digo pues no, yo toda la gente que me relaciono en el mundo gamer es gente normal que tiene una vida normal que tienen sus papas sus hijos sus esposas , pues esos temas de las esposas también es un rollo ahí porque también uno entiende que que ya tener una esposa o una familia pues las personas tienen menos tiempo para jugar pero pues igual toda la gente que yo conozco trabaja o estudia tiene su familia sale también rumbea osea es parte de la vida cotidiana de uno no es que uno sea un niño friki de esos que se la pasan todo el día metido en la consola no, no es así.

I2: Igual no queremos que en este espacio te sientas juzgado ni mucho menos.

I1: me surge una duda y es si de pronto alguien te ha preguntado o te ha dicho se define tal cual lo has dicho tú?

PP5: de pronto no la generación de ahora de pronto hoy en día el término es más global no porque si tú te pones a ver y analizar el mundo , digamos que hay copas mundiales incluso estaba viendo que la federación Colombiana de fútbol patrocina a unos pelados que juegan FIFA y hacen campeonatos mundiales y demás ya no es un tema como antes , osea a ti antes tú decías maquinitas y los papas huy no este chino se la pasa jugando maquinitas y mejor dicho no ya no es como antes pero si recuerdo cuando yo era más joven me decían ojo con los videojuegos porque eso es enviciado como que le ponen mucho tabú a la cosa o dicen que esos juegos de violencia genera más violencia y no eso es pura paja osea yo creo que antes para uno fue importante todo ese tipo de cosas porque al fin y al cabo los videojuegos son una distracción obviamente eso tiene que llevar una especie de control porque obviamente hay casos donde gente se la pasa metida en ese cuento todo el día, y su realidad se convierte en eso en el juego es un tema de no irse a

los extremos .

I1: exacto si muy cierto bueno volvemos a la pregunta que te hice inicialmente y es durante la pandemia que te motivó a jugar?

PP5: yo creo que lo que más a uno lo motiva a jugar es el encierro o por lo menos para mí es muy complicado porque por lo menos yo tiendo a tener una vida social activa , entonces digamos que comenzar a encerrarse y usted no poder salir no poder verse con alguien no poder ni siquiera estar a 2 metros de alguien hace que uno pierda la comunicación de un círculo social , digamos que antes jugaba pero apenas nos encerraron eso hizo que el videojuego se convirtiera un escape y lo que tienes ahí cerca es un play si tú te pones a mirar en televisión todos los días dan la misma película entonces tu no encuentras como en algo en que distraerte entonces digamos que ahí surge la necesidad también de uno querer escapar primero del trabajo tu sabes que cuando entramos a pandemia las horas laborales y el trabajo subió entonces uno quiere salir por un momento de ese tema y por eso se pasa al play , entonces tú en el play encuentras a tus amigos puedes hablar sobre lo que pasó lo que no pasó de otros temas

I1: bueno y todo eso que ha significado para ti?

PP5: pues te lo cuento como anécdota personal ahí conocí un amigo , alguien que yo no conocía frente a frente pero por cosas del play lo conocí, comenzamos a hablar y hoy en día somos muy buenos amigos y hablamos mucho y creo que la mayoría con los que hoy yo comparto más los conocí por el play con la mayoría no los conocía personalmente y los conocí y hoy en día son muy buenos amigos y tenemos un grupo y hablamos, entonces creo que amplíe mi círculo social y conocí unas excelentes amistades.

I1: Es algo muy bonito que ha creado el videojuego y más en este tiempo no hemos notado eso bastante.

PP5: de pronto las niñas que no son tan gamers, digamos que las niñas ven series o películas se entretienen en eso o en la novela, pero por lo menos nosotros no yo lo veo a que eso hace a que uno tiene una especie de salida o de distracción entonces mucha gente comenzó a comprar play y a decir bueno yo me la paso en mi casa tengo tiempo libre y pues que puedo hacer no puedo salir pues nada compro una consola y esa es mi distracción.

I1: Esa relación que has creado con tus amigos por medio del videojuego como la podrías definir?

PP5: yo creo que eso es como cuando un niño va al colegio y comparte con sus amiguitos todo el día ¿no? entonces para uno que para uno que está en el trabajo todo el día y llega

a la casa entonces tú en el grupo de WhatsApp escriben bueno vamos a jugar hoy ?
conectémonos entonces como que uno llega a hablar de fútbol , hablara de la política, de la situación del país hace como que uno cree unos lazos muy fuertes que aunque digamos nosotros los hombres tendemos a tratar a los hombres de una forma diferente a las que tratan las niñas no, porque somos más toscos y bruscos pues uno crea lazos, uno siempre está pendiente como venga como esta? si se presenta algo uno deja de lado esas cosas y pregunta como esta? ¿Cómo le ha ido? osea que se le puede ayudar necesita ayuda? osea creo que uno comienza a tallar unos lazos fuertes y a querer mantener esa amistad para que su círculo social no se vea afectado con lo que pasa alrededor.

I1: Qué bonito eso , osea has encontrado un apoyo , una ayuda y crees que pronto esas relaciones sociales que has construido pueden permanecer a lo largo del tiempo ? por unos muchos más años?

PP5: sí yo creo que sí yo creo que uno osea yo creo que eso también va en uno no? también como que uno adquiere sus planes de vida y demás pero por lo menos digamos con las personas que yo me relaciono en el play y con los que hablo, digamos que yo te hablo que yo conozco mucho gente desde hace que te digo yo por lo menos unos 7 o 8 años mínimo que los conocí por el play que disfruto mucho tiempo con ellos digamos que hay algunos que no se conectan todos los días , digamos que se conectan cada 8 o cada 15 días pero igual me disfruto mis momentos con ellos , pero digamos que uno recocha se molesta no voy a decir que todo es perfecto porque hay momentos que por el mismo videojuego se estresa se dicen una cosas uno se puede alterar y decir cosas que no se deben pero pues nada uno después en cabeza fría dice venga arreglemos las cosas que ya fue el momento y ya y creo que eso es lo que a uno le hace mantener la relación por un buen tiempo .

I1: tú al principio decías que a ti siempre los videojuegos te han llamado la atención y esto porque es importante para ti y por qué es importante para tu vida?

PP5: mira lo que pasa es que cuando yo era más joven y eso va en relación a lo que te decía ahorita los papas a uno le decían maquinitas no porque eso es malo usted se va a enviciar en eso , mira si yo me vengo a acordar yo compre mi primer play a los 18 años cuando tuve la plata para comprarlo lo compre yo a mí nunca mi mama me lo quiso comprar ni un Atari ni nada , precisamente que por que me iba a enviar los tabúes de la sociedad entonces yo llegué a comprar mi primera consola cuando tuve mi primer sueldo formal , uno ve a los amiguitos no es que yo jugué tal cosa entonces uno dice pero porque yo no ,entonces ahí me empezó a parecer más chévere comencé a investigar si de verdad me gustaba jugar videojuegos ahí compre mi primera consola después esa consola digamos que la cambiaron después salió el play 4 entonces digamos que ahí tú haces la transición porque es algo que te gusta porque aparte de que a ti te gusta hace que uno tenga relaciones interpersonales eso hace que uno comparta con más gente de otros lados, es que los videojuegos tienen un trasfondo y es que tiene 2 connotaciones una la

persona que juega sola con el videojuego en primera persona te encierras como en ese mundo no? y existe la otra forma de jugarlo que es como jugamos nosotros donde tú juegas con muchas personas y estas en una constante interacción con ellos, entonces es la forma en la que tu juegas y hace que tu quieras estar ahí como que se vuelve una especie de ir a tomar un café con los amigos si no que acá ya no es el café si no el control y a jugar.

I1: y es un tiempo para ti, entonces un espacio para ti como el momento del día que te dedicas a ti mismo digámoslo así.

PP5: si por que por lo menos yo estoy jugando con mis amigos y a mí se me olvida el mundo si, osea yo suelto el celular yo suelto lo que tengo en la cabeza y me dedico a lo que estoy entonces ahí tu como que te dedicas tiempo a ti mismo.

I1: Claro que chévere eso es algo chévere como que dejas de lado las preocupaciones el trabajo, el estrés, la familia.

PP5: exacto tu dejas a un lado osea creo que ese momento del día olvidas o ni siquiera olvidas si no como que dejas a un lado todo ese tema y ya entras a tu mundo de los videojuegos y ya te olvidas del resto.

I1: de pronto has notado a lo largo de la pandemia algunos cambios en ti?

PP5: cambios en cuanto a qué? interiormente o físicamente o cómo son esos cambios.

I1: sí como lo quieras ver como que cambios has evidenciado ante el uso de la pandemia en ti, físicamente y emocionalmente.

PP5: más que todo los cambios que uno encuentra son emocionales por que como te decía a medida del tiempo tú vas forjando amistades vas interactuando y comienzas a meterte en la vida de los demás, entonces uno se comienza a preguntar como venga está bien en estos tiempos de pandemia, como están todos en la casa están todos bien? o como han estado?, digamos que nosotros dentro de nuestro grupo hemos tenido casos de gente que ha tenido el virus, hemos tenido casos de familias que dentro de la pandemia tuvieron como que su crisis de que les daba miedo todo entonces una pregunta oye como estas como te ha ido como sigue tu familiar como te ha ido? como han pensado las cosas si entonces creo que ese cambio emocional como que uno se preocupa uno se vuelve dentro del todo como más consciente uno comienza a preguntar más sobre las otras personas , entonces digamos que esos son los cambios que uno comienza a tener como más compañerismo con sus amistades de ser más consciente y volverse más protector con

su círculo de amigos ese tipo de cosas comienzan a pasar cuando tu compartes casi todos los días con esas personas .

I1: claro se viene como parte de ti como ya parte de una familia no ? .

PP5: sí.

I1: y cómo defines esa experiencia de juego esa experiencia de tener esas personas de apoyo esa compañía, ese respaldo si pudieras definirlo en una palabra cómo lo definirías.

PP5: si pues sería como un huracán porque si un día tú analizas cómo jugamos nosotros tú dices no estos manes están locos, osea tú al principio te sientas y dices como no muchachos vamos a meterle toda la actitud a ganar no sé qué, llegan los primeros minutos del partido y nos va mal entonces ahí empiezan a decir groserías, como es que usted no hace el pase, es que usted es una pelota y hemos tenido casos como que dígame a su mujer que lo deje jugar o suelte lo que está haciendo o suelte la cuchara y al rato cuando ya vamos ganando todos estamos bien , hablamos de deportes ,hablamos de la política hablamos hasta de las mujeres de que paso que no sé qué, entonces tú me entiendes, tú en una noche de juego puedes encontrar todas las expresiones todas las formas, todos los estados de ánimo, entonces yo digo eso es un huracán completo cuando.

I2: y ese tipo de emociones que nos cuentas, no sé si alguna vez este tipo de juegos te generan ansiedad durante el juego?

PP5: sí claro yo he tenido ataques de ansiedad por lo que les digo en algún punto yo estaba acostumbrado a salir a ir al trabajo , yo tengo moto y me gusta salir en moto, entonces iba a salir si me entiendes, tú comienzas a tener un ritmo de vida diferente pero cuando te dicen no puedes salir tienes que estar encerrado todo el día , entonces uno acá adentro uno dice qué hago , entonces a mí me daban ataques de ansiedad y lo que yo hacía era que durante mis ataques de ansiedad yo prendía el play y jugaba un partido y luego descansaba y volvía y si me volvía a dar otro ataque volvió a jugar otro partido , entonces prácticamente el play duraba todo el día prendido pero eso me ayudaba a manejar de cierta manera la ansiedad .

I2: y cómo percibes esta ansiedad osea físicamente , emocionalmente como la percibes?

PP5: te comienzas a sentir como inquieto osea puedes estar trabajando y ocupado pero necesitas tener otra cosa que hacer como que te sientes inquieto entonces te paras vas a dar una vuelta miras pero como estas entre 4 paredes no sabes qué hacer entonces como que jum que hago que me pongo hacer te sientes diferente y dices no el play tu estás jugando y puede que te estreses pero estas dejando a un lado la ansiedad entonces tú ya

estás más calmado cuando terminas el partido digamos que en ese momento en ese ataque de ansiedad que tenía tú ya te relajas .

I2: Cuéntanos cómo es ese punto al que llegas para relajarte? ¿Cómo es esta relajación?

PP5: se siente uno cansado porque obviamente cuando tú tienes estrés digo cuando tú tienes ansiedad te vas a un estrés, si tu ganas para ti es maravilloso y terminas relajado si pierdes el partido sales estresado por qué no lo ganaste pero estas dejando a un lado la ansiedad de estar inquieto y ya puedes sentarte a trabajar o hacer lo que estabas haciendo o si lo ganas y ya se acaba dices listo ya ahora más tarde juego otro y sigues lo que estás haciendo si, ya no te sientes inquieto.

I1: y esa ansiedad tal vez era por las ganas de jugar o era por el encierro y por no poder salir porque era realmente esta ansiedad?.

PP5: la ansiedad se da por el encierro, digamos que yo nunca antes había tenido como esa sensación de que tengo que hacer otra cosa si como ese sentirse inquieto si pero obviamente tu jugabas pero cuando tú no podías entonces tú decías no no alcanzo y ya listo no había problema ibas a hacer lo que tenías que hacer , pero ahora como no tienes otra cosa a donde escaparse digamos que tú no puedes salir a correr tú no puedes salir a hacer ejercicio tú no puedes ver otras personas tú no puedes ir a cine, no puedes viajar entonces cuál es tu opción irte al play porque es la salida más rápida que encontraste a esa ansiedad .

I2: nos estabas mencionando que cuando se termina el juego es otro cuento entonces cuéntanos un poco que experimentas cuando se termina el juego?.

PP5: digamos que sería igual a como cuando tu ganas o tu pierdes algo sea lo que sea en tu vida , cuando tu ganas te sientes tranquilo como que todo salió bien te sientes en cierto modo relajado y cuando tu pierdes algo como que te estresas como que otra vez ese choque de qué pasa , digamos que en lo que nosotros jugamos normalmente que es fútbol digamos que en el play también se puede jugar como si fuera en la vida real tú tienes una posición y cada quien juega en sus posiciones entonces uno dice bueno en que falle en que la embarre porque mi equipo está jugando mal en que tenemos que mejorar además porque llegó un punto en el que de tanta recocha que acá nacionalmente hay una cosa que se llama la efa que son las que hacen las ligas nacionales de los clubes porque así se llama esa parte de juegos se llama clubes, nosotros nos inscribimos para medirnos a ver cómo nos iba , entonces ya se vuelve un tema en el que tú piensas como si fueras un jugador de fútbol, como estamos jugando mal o yo estoy jugando mal que está pasando hablamos entre nosotros como bueno muchachos hay que meterle ganas hay que mejorar si me entiendes hay que entrenar porque ahora también se trata de entrenar si tu tienes partido a las 9 de la noche te sientas a las 8 a entrenar si me entiendes empiezas a tomar

el tema más serio cuando pierdes o ganas es lo mismo cuando tu ganas bien bien listo la hicimos bien vamos bien pero cuando se pierde la hicimos mal y tratamos de mejorar .

I2: esta sensación de malestar cuando se pierde trasciende es decir duras mucho más tiempo con ella después de haber jugado.

PP5: no uno sabe que es un juego y uno tiene que aprender a ganar y a perder no? pero digamos que si cuando tu estas jugando y hablas por el chat bueno que paso muchachos incluso hay noches en las que uno sale tan molesto que uno siente digamos que a mi me pasa que no quiero hablar y les digo por el chat chao chao muchachos descansen y me voy porque siento que jugué mal que no estaba concentrado no se pasó cualquier cosa, entonces no le voy a dar tanta trascendencia pero si le doy una importancia .

I1: y responsabilidad también mencionas tu que se inscribieron, entonces tienen que entrenar y ya se vuelve en otra responsabilidad más de entrar, cumplir.

PP5: por lo menos yo me siento como el capitán del equipo a mí me toca comenzar como bueno porque no se han conectado , por lo menos yo trato de ser puntual y si me dicen a las 8 pues a las 8 yo ya estoy conectado pero cuando se conectan tarde yo les digo entonces a qué jugamos sino van a jugar digan yo soy como que el que está detrás ahí como que bueno y entonces y pues ya los capitanes que son lo que están allí, pero yo trato de llamarlos y a mí me estresa que digamos lleguen sobre la hora , yo sí ,me llevo de esa responsabilidad y la puntualidad , si para mi yo soy de esas personas que te dicen si lo hago y lo hago estoy a las 8 es porque estoy a las 8 , uno entra a un horario cuando entra al juego pero es chévere .

I1: De pronto han tenido problemas en el grupo y cómo los han manejado ?.

PP5: si, pues eso lo toma cada quien como se le da la gana yo por lo menos yo soy muy grosero si , digamos que hay momentos en el juego , donde tú imagínate bien estresado porque tú estás jugando mal un ejemplo y los otros encima tuyo pero la está haciendo mal y no sé qué yo creo que llega un punto en el que a uno le dicen cualquier cosa y uno explota , te cuento mi caso porque a mí me pasó , estábamos con otro compañero que él es de estados unidos él vive allá pero jugaba con nosotros y ya no juega con nosotros y llegó un momento en que algo pasó y yo ese día está estresado pero no se estaba metiendo con migo sino que se estaba metiendo con otra persona y en un momento él dijo algo y no me gusto yo de sapo porque es la verdad de sapo me metí y lo trate mal le dije que no molestara más a la otra persona y él se salió y se fue del chat del grupo de Club de todo osea mas bobo el que se toma eso personal es un tema de juego, yo también he tenido encontrones con otros y ya y tenemos nuestro encontrón en el juego y al rato ya estamos hablando y riéndonos pero me paso eso y no le pienso pedir perdón porque son cosas del juego muy inmaduro salirse del juego sabiendo que somos ya unos cuchos el

que menos tiene tiene como 25 años entonces eso pasa que uno tiene encontrones pero va en uno si los deja atrás .

I2: has notado digamos que aparte del juego FIFA que otros juegos crees que te generan estrés?

PP5: No digamos que a veces me da por meter bala entonces ahí buscas un jueguito de balas cuando ya te cansas de jugar FIFA ,entonces dices ya no quiero jugar fútbol si no que quiero jugar otra cosas yo juego FIFA, moto y tengo otro que es como de un soldado que da bala y hace unas misiones , entonces cuando estoy aburrido y estoy solo porque nadie se va a conectar o algo así me pongo a jugar ese o me pongo a entrenar en las motos o cosas así si entonces uno como que y me pasa mucho que uno se tiende a agotar del mismo video juego en la semana , por ejemplo nosotros tenemos por liga tenemos partidos , lunes miércoles y jueves , entonces tiendo a descansar los fines de semana y los viernes o entre semana no juego copa y descanso , entonces trato de manejarlo porque digamos que uno también tiende a agotarse jugando ya sea en cualquier juego te tiendes a cansar de jugar en la consola , entonces trato de manejarlo y me pongo hacer otras cosas como ver una serie o veo una película para manejar el lado de ansiedad .

I2: cuanto ha sido el tiempo que más has durado sin jugar?

PP5: yo creo que lo máximo que he durado sin jugar ha sido como 15 días, bueno por temas de que tuve un viaje y no tengo la consola cerca y si por ejemplo yo estoy acá en la casa por ahí lo máximo que he durado sin jugar ha sido 2 días y eso que hay momentos de momentos no , antes de la pandemia también tenía la maña de jugar los viernes y a mí los viernes me daban el sábado hasta las 6 de la mañana , entonces podría comenzar a las 8 de la noche o 7 de la noche y cuando ya volteaba a mirar estaba amaneciendo , entonces eso es como relativo porque hay momentos en los que tú te sientes agotado como hay otros momentos en los que tú no sientes el tiempo .

I2: Cuéntanos un poco como es este cansancio que nos mencionas?

PP5: es un agotamiento mental porque digamos que cuando tu juegas videojuegos tú haces una combinación entre la función motora y la función mental , entonces tu cerebro está recibiendo información a través de los ojos y la está procesando en el cerebro y este proceso se va a la parte motora cuando tu manejas el control , entonces empiezas a tener coordinación , entonces estas utilizando prácticamente todo el cerebro en cuanto a entrada de información y salida de otra información , entonces llega un punto en el que tu sientes un agotamiento mental por que como te digo yo juego de lunes a viernes entonces ya el viernes comienzas a tener un agotamiento mental del play en general no de un

juego si no en general de play.

I2: nos mencionas anteriormente que el encierro hizo que utilizas más el play pero no sé si reconocer otros factores que también influyeron a que utilizaras la consola?

PP5: con lo que más competí en el primer encierro fue contra la depresión, contra la ansiedad y como la ansiedad de estar encerrado, de estar solo contra la angustia de la situación en la que estábamos, entonces como que ese conjunto de cosas lo que yo quería era salir corriendo y como no puedes entonces tu salir corriendo está ahí en la consola.

I2: entonces sientes que el videojuego te ayudó a no estar solo a distraerte y a evitar pensar en cosas negativas como esa angustia?

PP5: sí porque pasan dos cosa ahí, obviamente tú en el día a día tú tienes la carga de trabajo normal porque por lo menos yo trabaje siempre yo nunca tuve receso si no que siempre estuve trabajando entonces llegaba el momento en el que yo me sentía agotado de tanto trabajo que no se pues acá en la casa todo se vuelve rutinario entonces tenía la depresión porque también uno comienza a pensar sobre su familia la situación que está pasando sobre todo la angustia , entonces cuando yo entro al tema de los videojuegos empiezo a hablar y a recechar y yo creo que ahí es donde uno encuentra una solución a ese problema si osea encuentras con que combatir eso, además porque los amigos no nos quedamos solo hasta las 8 de la noche cuando nos conectamos si no que en el día teníamos nuestro grupo entonces nos enviamos memes recechábamos o hablamos de cualquier cosa entonces tu como que sientes esa compañía, entonces uno bota risa a cada momento chateando o manda audios o cualquier cosas entonces tu no sientes tan dura la soledad o ver este tema tan difícil .

I2: Cuéntanos qué emociones surgen al jugar videojuegos.

PP5: no hay hasta para vender jajaja tu sientes alegría, angustia, felicidad, tristeza uno esta como que no le metan un gol en el minuto 90 entonces uno está con todas las sensaciones al máximo digamos que hay momentos en lo que tu como de la ansiedad no sé cómo del estar concentrado cuando tu sueltas ese control te suda las manos porque tu estas muy concentrado entonces pasa, ese es un mudo de emociones en ese momento.

I2: osea podríamos decir que tú te sueles involucrar mucho emocionalmente en los juegos?

PP5: si si yo si tiendo a involucrarme mucho en los videojuegos o sea lo que les digo si alguien la está embarrando yo me molesto osea yo les digo usted que está pensando haga las cosas bien o lo que sea, entonces si tiendo a involucrarme mucho porque me

concentró y además que uno en este tipo de juegos comienza a ser muy competitivo y como es bien sabido a nadie le gusta perder yo si soy bien malo para aceptar la derrota entonces no yo tengo que ganar o ganar y cuando pierdo me molesto por eso te digo cuando tu comienzas a jugar este juegos como la FIFA comienzas a pensar como un jugador profesional.

I2: Anteriormente nos comentabas que durante la pandemia te sentiste solos digamos que te invadieron algunos pensamientos negativos, de pronto me gustaría saber cómo te sientes ahora y cómo lograste aliviar esto que te estaba pasando?

PP5: no pues yo digo que en gran parte , NO hoy en día estoy bien , ya creo que lo más difícil ya lo pasamos y creo que ya hoy en día estoy bien digamos que el play me ayudó mucho, digamos que el play te ayuda a ti a controlar , pero entonces qué pasa uno acá encerrado o bueno me paso a mí no sé si ...eh digamos que yo me engorde digámoslo así por lo que era tan ansioso, que pizza que hamburguesas que coma que piqué y esa vaina también hace que uno se vuelva perezoso digamos que uno entra en un periodo en momento de recesión del cuerpo si como una especie de hibernación entonces uno comienza a ser más perezoso quiere dormir y eso y pues ya en este momento cuando pude salir comencé ya a ver ya ejercicio a salir a jugar fútbol, entonces yo los miércoles por lo general yo juego futbol 5 y los domingo jugaba de vez en cuando al aire libre entonces como que ya comienzas a tomar entre comillas tu rutina nuevamente o al menos a salir y compartir con otras personas pero sin embargo yo nunca deje de lado el play, el play para mi si sigue siendo sagrado, yo creo que hoy en día mucha gente está bien porque ya podemos salir y ver a muchas persona .

I1: es decir que estos episodios de ansiedad , estrés y depresión todo esto que viviste , lo viviste al inicio de la pandemia ahora te sientes un poco más estable o ya no tienes esos episodios?.

PP5: no si los tengo porque como te explico digamos que acá por lo menos como colombianos creemos que por que ya la vacuna aterrizó en Colombia entonces ya estoy vacunado entonces como que uno tiende a relajarse, pero hay momentos en lo que yo por ejemplo voy algún sitio y siento que hay mucha gente y yo me freno osea yo prefiero no entrar en ese momento me comienza a dar como angustia y digamos que en mi familia tuve casos que lo sufrieron mis familiares y vi Cómo es en realidad el virus entonces cuando vi el virus ya me asuste y me pongo a pensar que puede que yo en algún momento lo resista Pero yo vivo con mi mamá y pues mi mamá está de por medio como que me frenó , como que me freno y digo no yo acá no entró sea el que sea yo no entro y me comienzo como a sentir ansioso de salir de irme de ese lugar entonces si sufro a veces eso pero cuando veo así mucha aglomeración .

I1: claro yo siento que es lo que muchas personas estamos viendo en este momento.

PP5: no no todo el mundo o si no la gente no viviría aglomerada.

I1: Bueno eso es cierto pero muchas personas bueno no podemos generalizar es verdad, pero sí sí a muchas personas nos pasa eso entonces es una angustia es un miedo, andamos así todo el tiempo es incómodo para todos pero bueno, lo bueno es que te sientas en este momento tranquilo y que una cosas es por el momento y la etapa de vida que estamos viviendo Pero otra cosa muy distinta es que tú te estés sintiendo todos los días así en tu casa ansioso-depresivo estresado y eso ya es otra cosa.

I2: Además siento que es como una situación específica que te genera esto.

PP5: si lo que dice Karen es una situación específica digamos que yo en este momento tengo que ir a la oficina primero yo voy a mi oficina en moto osea yo 0 Transmilenio 0 sitp 0 trasporte público y la otra es que la oficina permanece sola entonces me siento tranquilo no me siento asustado ni como mal ni nada pero por ejemplo que yo salga al supermercado y entro y veo mucha gente me salgo o digamos que yo soy muy atravesado y he tenido problemas con gente porque digamos que la gente no sé qué les pasa digamos que estamos haciendo fila para algo y la gente se me pega y yo les digo como córrase digamos que si pasa eso no me siento cómodo porque siento que tener alguien encima ahí está mal además que me da ansiedad y me estreso yo soy como muy de cumplir las normas y ubicarse en los lugares señalados porque para eso mismo están digamos que en ese momento si me estreso pero de resto yo vivo mi vida normal muy relajado la normalidad .

I2: la verdad si me alegro mucho que esa situación que nos comentabas ya la hayas superado y que obviamente fue por las circunstancias que pasaste no? que no trascendió y que hoy en día puedas estar tranquilo en tu casa viendo la normalidad .

PP5: si yo siento que eso es lo que todos queremos volver a la normalidad porque con la situación que todos vivimos con el encierro viene muchas cosas detrás de él, osea la connotación del encierro acá es muy grave.

Lisbeth: si eso es muy cierto, me gustaría saber cómo te imaginas tu vida sin videojuegos?

PP5: No eso vale chima, para mí los videojuegos son otra cosa para mí son como esa alternativa que tú tienes siempre a estar con amigos a salir de la rutina a vivir algo diferente sí porque obviamente hay gente que les gusta salir a tomar hay gente que le gusta ver series hay gente que les gusta viajar a nosotros nos gustan los videojuegos , es

nuestra escapatoria , solo alguien quien lo juega te puede decir que se siente , si digamos que toda la vida desde que soy muy pequeño soy aficionado al futbol osea a mí me gusta tanto verlo como practicarlo como jugarlo en play por eso yo creo que a uno le gusta tanto FIFA porque te gusta lo ves es algo que tú vives entonces a mí me pasa eso .

I1: tú nos dijiste ahorita que lo máximo que has durado sin jugar fueron 2 días cuando estuviste en tu casa y esos 2 días por que no jugaste?

PP5: seguramente porque trabaje o estuve de fiesta o una cosa así entonces deje a un lado el play o porque a veces algo voy y me quedo donde mi papá o cuando estoy acá en la casa me pongo a descansar del play yo también creo que es importante saber manejarlo porque los extremos son malos porque también tienes que dedicarte tiempo a ti a tus cosas , yo soy de las personas que cree que para todo hay tiempo osea hay tiempo para jugar, para la familia, para la novia, para los amigos y para ir a jugar fútbol, siempre hay tiempo la vaina es que tu sepas organizar tu tiempo eso es todo, osea así como hay tiempo para recechar también hay tiempo para la seriedad .

I2: siento que también juega un papel madurez no como el ejemplo que nos diste de tu compañero.

PP5: ahí nosotros tenemos un tema un especie de tabú que miramos y es creer que el videojuego es una cosa aparte pero si tú te pones a ver el videojuego saca las cosas como tú reaccionas en tu vida normal osea digamos que yo soy una de las personas que no me tomo nada personal , en el trabajo por lo menos yo puedo tener una discusión con mi jefe y salir de la oficina y después hablarle y invitarlo a una cerveza porque son temas laborales de contextos de la situación , es como cuando tu peleas con la novia hay gente que pelea con la novia seguido hay gente que come callado luego si explota por lo menos yo trato de calmarme y sé que es una pelea y no tiene mayor importancia y uno trata de contextualizar en donde está y ya tomarlo así.

I2: yo siento que esta reacción es muy tuya como características de tu personalidad.

PP5: si yo creo que eso también varía porque hay gente que también se molesta pero dura unos días sin hablar y ya pero no le da mayor trascendencia o como digamos mi compañero que decidió irse pues para mi estuvo mal porque creo que la amistad vale más que un juego.

I1: yo si quisiera y me permito decirte algo espero que no te moleste ni nada simple, éste es a modo de dejártelo en reflexión que te parecería si de pronto quisieras asistir a los espacios psicológicos que brinda la universidad no sé si puedas de pronto asistir y llevar un proceso en psicología en donde sea un espacio para ti en donde puedas como también liberar ese estrés esa ansiedad si tu estás de acuerdo sería una oportunidad muy buena para ti de ser parte de eso y te lo dejo ahí no tienes que responderme ni nada te lo dejo como reflexión .

PP5: digamos que para mí el jugo es un escape no la solución voy a decir algo espero no lo tomen a mal pero acá cada uno de nosotros tenemos sus demonios así uno se la pase jugando tú no sabes por dentro que está pasando yo ayer estaba hablando con una amiga y ella me decía que uno tiene que mirar su salud mental , pero yo a ella le respondo yo hablo mucho si ustedes se pueden dar cuenta yo soy abierto y hablé de todo pero lo que yo llevo dentro lo llevo yo solo y cuando tu comienzas a asistir algún lado como a un psicólogo o a un psiquiatra lo que sea lo primero que uno dice es estoy enfermo tengo algo posea no lo ves como una terapia y si un psicólogo me dice que vaya a terapia yo digo tengo algo y yo diga que no tiene las capacidades de enfrentarse a lo que tengo adentro porque yo no sé qué valla a pasar todo el mundo dice que el cambio es positivo pero tú no sabes si es negativa o sea nadie lo sabe .

SEGUNDO ENCUENTRO

I1: Hola ¿cómo has estado?.

PP5: Hola, bien gracias, ¿cómo están ustedes?.

I1: Bien, bien ahí vamos.

I2: Bien gracias.

PP5: ¿Cómo les fue con el trabajo de grado?.

I2: Bien, ahora estamos en vacaciones pues de la Universidad pero tenemos que seguir en esto y pues haciendo las devoluciones de resultados a nuestros participantes para poder continuar y sustentar.

PP5: A... que bueno me alegro mucho,

I1: Sí ahí vamos, bueno, para dar inicio a este encuentro, te recuerdo que todo se seguirá manejando bajo anonimato y que como te mencionamos en el anterior encuentro vamos a contarte hallazgos y cosas que encontramos en nuestra investigación.

PP5: Claro que sí, estaba esperando esta entrevista porque quería saber cómo les había ido y que habían encontrado.

I1: Bueno, pues queremos contarte que en el transcurso de la investigación, bueno, primero contarte que nuestra investigación es una investigación cualitativa, que se desarrolló por medio del método hermenéutico, el cual permite la identificación de los significados de cada uno de los participantes o gamers y las experiencias vividas de cada uno. Se logró indagar acerca de las respuestas brindadas por los participantes

entrevistados que nos permiten explicar de qué manera los gamers manejan la ansiedad y el estrés por medio del videojuego y cómo este influye directa o indirectamente en el rendimiento del videojugador, de igual manera, la relación familiar que siempre estará presente en sus vidas, en ocasiones el videojuego podría estar afectando la estabilidad emocional y el relacionamiento al interior del hogar. Por otro lado, se determinó el Relacionamiento social que tienen los gamers por medio del videojuego, pues gracias a eso han construido relaciones sólidas y que han permanecido en el tiempo.

Gracias a esta investigación se han modificado algunos significados que se tienen del videojuego, pues no es solo por distracción, sino que los jugadores encuentran un mundo en donde refugiarse, en donde compartir experiencias similares con otros jugadores, divertirse y pasar ratos amables. En la pandemia el uso constante de videojuegos fue esperable, pues los jugadores encontraron un espacio para descansar, compartir, salir de la rutina que se empezó a vivir en casa como un liberador de estrés. Cada participante vive experiencias distintas, todo esto a partir de la construcción que cada uno le da al video juego, pues en varios participantes el video juego hizo parte de su infancia y sigue siendo parte de ellos ahora de adultos viviéndolo con la misma pasión que lo vivieron de niños, recordando experiencias significativas y siendo ahora un canalizador de emociones y liberador de estrés, el cual sigue siendo un elemento importante en varias investigaciones para el desarrollo psicomotor y mental de los jugadores.

PP5: Qué chévere, muy interesante saber que cada cosa de nosotros se encuentra en... pues m... en el video juego, que uno de verdad no, de verdad que uno no se alcanza a imaginar la magnitud y la importancia que tienen los videojuegos para la vida de uno, no es solo jugar y ya, y si es un momento de distracción pero esta como enmarcado mucho la vida personal, familiar y lo que hablábamos de las relaciones sociales, que son fundamentales y como somos pues seres sociales, necesitamos del otro y mm... pues en este caso no hubo o no fue posible ese contacto físico que estamos acostumbrados a vivir, pero lo pudimos vivir los que jugamos por medio del video juego.

I2: Así es, que bueno que tengas esta perspectiva del juego .

I1: Sí y es que en la pandemia pasaron tantas cosas que el video juego fue algo bueno, ¿No?

PP5: Claro, es muy chévere poder compartir con otras personas online y pues más que son amigos míos, amigos que conozco que nos hemos visto, compartido entonces es comfortable también acompañarnos.

I2: a... ok, quisiéramos saber a partir de la entrevista realizada, ¿Qué identificaste de ti mismo y que reflexiones dejó en ti esta experiencia?

PP5: m... ¿de mí mismo? jajaja, mi mismo, si pues... digamos que hay más formas de saber llevar la pandemia, que hay cosas que mejorar y que el día a día no nos deja ver pero que hay que trabajar.

I1: Si eso es cierto, el trabajo es importante y que bueno que aún cuentas con el

PP5: Uy claro, no me imagino sin trabajo, hubiera sido terrible, si uno así se siente solo como seria.

I2: ¿Porque te has sentido solo?

PP5: No pues es que con el simple hecho de la pandemia ja... con eso ya uno tiene, estar en la casa tanto tiempo y saber todo lo que pasa en la calle por la pandemia y en las noticias, es que en las noticias se ven unas cosas terribles.

I1: Si, es cierto, en las noticias a veces salen más cosas de las que están pasando, exageran a veces y eso estresa mucho, ¿el significado del vídeo juego cambió para ti?.

PP5: No, no ha cambiado sigue teniendo el mismo significado.

I2: ¿Podrías describirlo por favor?

PP5: No, pues digamos que simplemente es un momento de relajación, en donde uno se des estresa, puede compartir además con otras personas e interactuar con ellas, ellos se han convertido en personas importantes que digamos que todos nos apoyamos, sabemos cómo está el uno con el otro, nos escribimos, somos como otra familia.

I1: a ok, bueno, para concluir nos gustaría saber ¿qué temas te gustaría que se tratarán en próximas investigaciones con relación a los videojuegos?

PP5: Cómo impactan los videojuegos en la vida cotidiana, en los ataques de ansiedad, en la soledad.

I1: Bueno lo tendremos en cuenta como sugerencia y de verdad que, de verdad mil gracias por tú tiempo y participación en nuestra investigación.

PP5: no, no, no, muchas gracias a ustedes, espero les vaya muy bien y les pueda servir de algo.

I2: Claro que sí, fuiste de gran ayuda y aporte a nuestra investigación, si, muchas gracias.

I1: Bueno nos estaremos viendo por ahí jajaja...

PP5: sí, claro que sí, saludos, que les vaya bien.

I1: listo, con gusto.

I2: gracias, chao.

PP5: Chao, gracias a ustedes.

Transcripción Participante 6:

PRIMER ENCUENTRO

I1: Hola si estás de acuerdo en que grabemos porque puede que no estés de acuerdo, entonces ¿estás de acuerdo?

PP6: si tranquila, si señora.

I1: bueno entonces, se llevará a cabo mediante 2 sesiones dos entrevistas virtuales que se harán por medio de la aplicación Meet , que más o menos tendrá una duración de una hora o hora y media máximo , pero puede que sea menos, y ya toda la información todos los datos obtenidos no va a salir de aquí de nosotros 3 y pues serán manejados bajo estricta confidencialidad y se utilizarán únicamente para fines educativos. También necesitamos para esta investigación como varios criterios para que puedas hacer parte de esta investigación, primero que seas mayor de edad que cuentes con una consola de videojuegos, que tengas un promedio de juego mínimo de 4 días a la semana y que cuentes con conexión a internet .Esta investigación no tendrá repercusiones de manera física y ya pues lo que comentaba que se harán 2 sesiones y ya. Cualquier inquietud o dudas que tengas por favor coméntanos.

I2: yo también quisiera mencionarte que en esta entrevista queremos que sea lo más natural posible, te vamos a hacer preguntas sobre los videojuegos y pues sabemos que es un tema que te gusta y por eso queremos que te sientas a gusto respondiendo.

PP6: si, no hay problema.

I1 : Bueno listo bueno pues, creo que para cortar un poco el hielo bueno te contamos que nosotras, pues yo creo que I2 ya te habrá contado pero bueno nosotras somos psicólogas en formación que nos encontramos en décimo semestre de psicología, en este momento estamos haciendo prácticas organizacionales cada una con un enfoque un poco distinto pero bueno en eso nos encontramos y ahorita pues obviamente haciendo nuestro trabajo de grado y ya creo que eso es nuestra vida por ahora no sé si de pronto tú no quieras cómo comentar un poquito algo de ti.

PP6: Pues yo soy el primo de Karen, entonces por lo menos a ella la conozco, es mi prima y ya, y nada, yo ahorita me tomé 6 meses para descansar y el otro semestre entré a estudiar derecho.

I2: Algo más que te gustaría contarnos acerca de ti?

PP6: pues me gusta jugar fútbol también me gusta jugar videojuegos he.. Que más creo es que también hago uso bastante de mis redes sociales, y últimamente también estoy jugando mucho baloncesto, eso así a grandes rasgos.

I1: que chévere, eres muy activo entonces, te gusta relacionarte con la gente.

PP6: si...

I2: como nos mencionas te gusta jugar videojuegos , cuéntanos un poco qué te motivó a jugar durante la pandemia?.

PP6: heee... pues durante la pandemia creo que lo que más me motivó a jugar videojuegos fue el tiempo libre que uno tenía entonces digamos que uno no podía hacer uso de espacios fuera de su casa, uno tenía que estar siempre encerrado y los videojuegos para mí fueron un escape que me distrajeron bastante.

I2 : Qué significó para ti los videojuegos durante la pandemia , pues ya nos mencionaste que fue un escape , pero cuéntanos un poco más de este escape , de que escapabas?.

PP6: tal vez escapaba de... tanto tiempo libre, de tanto estrés saturado de no saber qué va a pasar, pues con todo lo que ha pasado en el mundo, y pues en sí antes de la pandemia ya jugaba videojuegos, pero obviamente en este tiempo jugué mucho más, si hice mucho uso de los videojuegos, y pues me motivó la verdad por ese tiempo libre que tuve yo creo.

I2: qué cambios evidencias de jugar videojuegos durante la pandemia, mencionaste que antes tú jugabas, pero después de la pandemia empezaste a jugar un poco más, cuéntanos un poco sobre esos cambios que percibes.

PP6: heee. Yo creo que sí, el cambio que tuve fue mentalmente porque uno a veces se siente agotado y tal vez el uso excesivo de uso de videojuegos y creo que eso también mental mente, me hizo sentirme como mentalmente agobiado, como decir no estoy haciendo nada para prosperar o algo así, pero digamos que eso fue tal vez algunas de las cosas que evidenció que cambio, ya tener ese uso excesivo de los videojuegos en la

pandemia .

I2: tú mismo eres consciente de ese uso excesivo, o viene de lo que digan tus hermanos, tus padres o es tu criterio, o sea que tú mismo fuiste consciente del uso de los videojuegos?

PP6: si yo creo que obviamente era consciente, pero también me decían, igual en mi correo me llega la actividad de horas y como el resultado de uso de la consola y pues si había semanas en las que si la utilizaba 50 horas semanales jugando videojuegos.

I2: ¿Cómo defines esta experiencia de videojuegos durante la pandemia?

I1: o digamos si tuvieras que dar un nombre como llamarías esa experiencia?

PP6: ehh distracción yo creo que sería la palabra, porque que a pesar de todos los videojuegos que hay hoy en día, son una manera de entretenerse uno mismo, pero no te van a dar ningún resultado, que tú lo veas de manera clara como para tu vida, de pronto tú lo ve como bueno estoy perdiendo mucho tiempo pero sí creo que los videojuegos son una distracción un entretenimiento eso le daría como definición de los videojuegos en la pandemia.

I1: cuando te encuentras jugando sientes que en ti hay un tipo de estrés?

PP6: jugando estrés no.

I1: ¿mientras juega?

PP6: yo creería que no.

I1: digamos que en el juego digas como huy tengo que ganarle, tengo que pasarlo.

I2: como alguna tensión.

PP6: si entiendo, pero no es mi caso porque digamos que en esa parte pues eso ya es para la gente que se toma ya ya muy en serio los juegos, digamos hay juegos que tienen modos como competitivos y pues digamos que tú tienes unas recompensas al final de mes digámoslo así, entonces pues digamos que hay gente que si se lo toma muy en serio y yo digamos que tuve por ahí un mes en el que si estaba full a eso dándole, pero que yo haya sentido estrés por no ganar yo creo que una insatisfacción pues sí, pues porque a nadie le gusta perder pero que me llegue a afectar mi estado de ánimo por la consola creo que no .

I1: y cuando sientes un poco de ansiedad cuando estás jugando como lo manejas?

PP6: creo que sí siento más ese tipo de ansiedad cuando no estoy jugando, digamos que cuando voy de viaje con mis papás cuando voy a mi finca pues ahí el no tener internet y no tener el Xbox ahí pues si me genera digamos que ansiedad en los días próximos a volver a Bogotá, creo que si llego a sentir algo de ansiedad pero por llegar a jugar no más.

I1: y cómo manejas esa ansiedad?

PP6: cómo la manejo, no pues la verdad osea no se creó que no le tengo ninguna solución, tal vez escuchando música creo que eso me relaja mucho me despeja, pero creo que también me ayuda ponerme hacer algo como que dejo de sentir ese sentimiento de ansiedad por los videojuegos.

I1: ¿de pronto crees que hay unos videojuegos que generan en ti más ansiedad que otros ?.

PP6 : sí claro, osea digamos yo en la pandemia hice uso de unos dos o tres juegos más que todo, digamos uno era un mundo abierto, que me ofrecía una experiencia del lejano oeste pues era como mucho más tranquilo, tu no estabas con más jugadores que estuvieran dañando el objetivo que tu tuvieras dentro del juego y ya el otro sería el FIFA que ya es más competitivo y pues si uno se pone a jugar online pues ahí que uno se puede agobiar más pues ese juego es más estresante que los otros .

I1: bueno de pronto cuando estás jugando hay algunos factores externos que generan o que influyen en el consumo de los videojuegos como por ejemplo si estás jugando algo externo hace que estreses y esto influye en el juego.

PP6:: mmm tal vez digamos que yo esté concentrado en un juego online y que digamos que mi mamá me dice que haga algo pues eso hace que me desconecte de la consola , digamos que esto me da un poco de ansiedad porque uno no ha terminado y por lo que es online y pues si uno se desconecta pues ya pierdes , entonces creo que ese puede ser un factor externo que sí puede influir en el experiencia .

I1: ¿tu mamá?

PP6: Si mi mamá, mi papá pues digamos que uno está ahí y me llaman para que haga algo cualquier cosa entonces sí.

I1: ¿de pronto has evidenciado que el videojuego te ha ayudado a liberar estrés?

PP6: mmm si yo creería que sí, digamos el videojuego que mencionaba del lejano oeste pues si me ayudo pues a focalizar mi tiempo en algo porque digamos que yo me puse como objetivo dentro del juego que era completarlo al 100% hacer todo lo que el juego te ofrece y pues digamos que ahí sí cuando tienes la recompensa del 100% uno se siente liberado uno tiene satisfacción, creo que es eso.

I1: ¿Durante la pandemia cómo manejaste el estrés?

PP6: mmm durante la pandemia no se tal vez eh, hablar con amigos eso me ayudó bastante, pues yo hablaba con ellos, hacíamos video llamadas y pues ahí nos distraemos un rato, digamos si yo sentía que estaba bajo de ánimo, les decía que si estaban para hacer una llamada y ahí hablábamos y cambiaba mi ánimo yo creo, pero para calmar el estrés yo creo que también los videojuegos podrían ser.

I2: Nos mencionas que te ayudó el hablar con tus amigos, yo no sé si de pronto los videojuegos te han ayudado a crear nuevos vínculos sociales?

PP6: sí, sí de hecho osea pues yo antes tenía un grupo más amplio de amigos con los que jugaba y en la pandemia digamos que se redujo a 3 un amigo del colegio y su primo que si no hubiera sido por la consola yo no lo hubiera conocido ni hubiera establecido esa relación social, creo que sí ya creo que se ha sido la amistad que he hecho por medio del Xbox.

I2: y crees que esta amistad que hiciste pueda perdurar en el tiempo osea podría ser una amistad sólida?

PP6: pues ahí yo creo que por lo que él es el primo de mi amigo de pronto sí pero digamos que antes tenía un grupo de amigos con los que jugaba digamos hace unos 2 o 3 años con los que literalmente perdí contacto total y pues el único vínculo era jugar, osea dejamos de jugar y no volvimos a saber nada.

I2: y digamos que ahora como es esa amistad dentro del juego y como haces para que esa relación perdure?

PP6: que trascienda ya como de vernos en persona como cara a cara?

I2: digamos que sea una amistad significativa para ti.

PP6: heee.. No se pues las redes sociales, digamos que uno hace el primer vínculo por medio del Xbox y todo eso pero ya digamos que si hablo con él por WhatsApp ya siento que ya no es solo lo que hablamos ahí durante el juego, si no digamos que él me puede comentar una cosa por fuera de eso, entonces creo que eso ya..., las redes sociales ayudaron a que eso ya diera otro paso digamos.

I2: ¿por qué son importantes los videojuegos para ti ?.

PP6 : los videojuegos creo que pues son ehh son para mí son como lo puede ser película para muchas personas pero te ofrece ese plus de que tú estás jugando la película o jugando un partido de fútbol digamos que te está ofreciendo eso , digamos que por eso es que los videojuegos se hacen importantes en mi vida y en la de otras personas también, digamos que te puede ayudar a cumplir un sueño, digamos como el de ser futbolista o el de meterse en un personaje que te gusta mucho, una temática que te gusta mucho y tener la libertad digamos en juegos de campo abierto de tu hacer tu propio camino y pues tener una experiencia como si fuera la vida real digamos .

I1: tú mencionaste al principio de la entrevista un escape , ese escape no se a qué te refieres con el escape está relacionado con la pandemia y el encierro o es otro tipo de escape?.

PP6: mmm pues digamos que como yo lo utilizaba antes de la pandemia uy no sé de pronto si puede ser un escape a los problemas digamos que uno tiene con personas, los problemas uno le generaba digamos cuando ibas al colegio de pronto por ahí si puede ser ese tipo de escape , cuando yo estaba en el colegio si me gustaba pues cuando podía salir con mis amigos digamos un viernes pues lo hacía y si no digamos que llegaba a jugar y era como un escape un momento de relajación, para uno mismo .

I1: es decir que a partir de lo que le comentabas a I2 ahorita ha permanecido una amistad solamente sí? ¿Has encontrado más amistades durante esta pandemia?

PP6: yo creo que esa ha sido la única porque digamos que en el videojuego no siempre encuentras personas porque primera no todas las personas hablan tu idioma y aún así pues yo hablo inglés pero pues ya es difícil hacer un amigo de Estados Unidos pues no sientes la misma conexión, no sientes la misma confianza para hablar con la misma persona , entonces sí, esa creo que ha sido la única relación y los demás simplemente habían sido amigos de juego y pues como perdí contacto con ellos y pues por eso dejaron de ser mis amistades .

I1: noto que para ti los videojuegos no los tomas para relacionarte para los demás, sino que lo tomas para ti un tiempo tuyo de desestresarte de jugar , de liberar ansiedad , de escapar de la realidad porque efectivamente estamos en un momento muy difícil que no podemos ocultar entonces pues yo lo siento así qué opinas de lo que acabo de decir sí estaría en lo correcto?.

PP6: sí yo creo que sí, digamos que antes, si servía más como ... a pesar de que con lo de

la pandemia que nos encerraron , técnicamente tendría que ser al revés , pero antes yo si invertía mi tiempo como para jugar con mis amigos, mientras que en la pandemia fue más como para invertir mi tiempo en mí mismo y jugar digamos que un juego en solitario digamos que no me interesaba interactuar con mis amigos, entonces también depende mucho de eso, digamos yo tengo un amigo que no le gusta jugar juegos en solitario y pues digamos que a mi si me gusta cómo crear mi propio universo dentro de un juego o así , entonces tal vez ese es el espacio para conmigo mismo .

I1: Cuando tú estás jugando qué emociones surgen en ti, ¿qué emociones puedes identificar?.

PP6:mmm pues felicidad cuando hago un gol en el juego es felicidad , satisfacción, también también cuando estoy jugando digamos que esas dos , digamos que yo busco esas emociones positivas y pues si pierdo digamos que el videojuego no es una cosa que se me salga de las manos, entonces como que tú puedes salirte de juego y volver a entrar y reiniciar lo que estabas haciendo entonces no pierdes nada y digamos que si hay un momento en el juego en el que me quede atascado tal vez siento un poco de estrés pero pues digamos que yo si disfruto eso , disfruto como el aprender para superar esa prueba así sea dentro del juego si me da esa satisfacción.

I1: es decir que cuando juegas en solitario lo tomas como para aprender y luego ganarle a los demás? .

PP6: ehh si, osea eso me pasa mucho pues con mis hermanos y puede que yo le invierta mucho mucho tiempo a un juego y pues obviamente ellos como no han jugado el mismo tiempo que yo pues yo les gano con lo que aprendí durante ese tiempo.

I1: claro una buena estrategia ¿Cómo te involucras emocionalmente en los videojuegos?

PP6: mm de pronto esa parte de involucrarme con los videojuegos me paso con un juego que jugué hace bastante y me paso por lo que te digo es como una película pero tú la estás jugando y digamos que este juego logró crear una atmósfera tan real alrededor del personaje que cuando el personaje le pasa algo en la historia tú sientes en realidad tristeza pues a ti te dan ganas de... de no porque asi osea uno llega a sentir esa cosa, y de verdad sentí que ese juego había tocado algo en mi por una reseña que vi de una persona que en realidad .. el título era del videojuego , entonces me pareció bastante interesante, yo reflexione y creo que no cambió mi vida como a la persona que hizo la reseña, pero si me hizo reflexionar mucho y fue bastante emotivo ese juego .

I1: el videojuego también te ha enseñado muchas cosas no solo la distracción no?

PP6: si, eso me pasa más con videojuegos de modo historia, de una historia de un personaje digamos que como el que te dije también el de gta, esos juegos como que no

Son solo eh un partido de fútbol y ya que lo juegas pierdes o ganas pues no importa eh digamos que eso si te llega a tocar un poco tus sentimientos y tu vida.

I1: ¿puedes tú de pronto describir lo que sientes cuando no juegas durante un periodo de tiempo?

PP6: sí pues eh digamos que eso me pasaba antes y cuando digamos que estoy enganchado a un juego, digamos en este momento no han salido nuevas entregas de juegos ni nada por el estilo entonces digamos que no hay tanta ansiedad de llegar a completar un juego o una historia o algo así y físicamente pues creo que lo normal la ansiedad las maripositas en el estómago que a uno le dan como ganas de hacer algo.

I1: la emoción, que bonito es poder darse cuenta que el videojuego va más allá.

I2: Yo siento que la persona que lo está jugando vive toda esa experiencia, lo que pueden sentir con cada juego y como lo menciona como el mismo videojuego me conecta con su historia y demás sucesos que pasan el transcurso del videojuego.

PP6: si eso es muy cierto.

I1: bueno muchas gracias por permitirnos este espacio, espero que te hayas sentido cómodo.

I2: si, muchas gracias por contarnos tu experiencia de juego durante este tiempo de pandemia.

I1: recuerda que tenemos una segundo encuentro que también será por este mismo medio y pues allí te daremos la devolución de los resultados de nuestra investigación.

PP6: si, me sentí muy bien tenía como pena pero después me sentí tranquilo y dale nos vemos entonces después.

I2: Eso era lo más importante, entonces hasta luego.

I1: Adiós.

PP6: chao.

SEGUNDO ENCUENTRO

I1: Hola Buenas tardes, bueno como ya te habíamos mencionado este espacio es más que todo para que nosotras como investigadoras te demos la devolución de los resultados y cerremos así nuestro proceso investigativo.

PP6: Hola.

I2: bueno también nos gustaría comentarte un poco más acerca de nuestra investigación, si tienes alguna duda con mucho gusto te la responderemos, ehh pues la investigación que llevamos a cabo fue de tipo cualitativo en la cual se identificó los significados de cada uno de los participantes con base a las experiencias de vividas en relación al videojuego y la pandemia todo esto gracias a las entrevistas de cada uno de ustedes como participantes.

I1: entonces lo que se hizo fue analizar las respuestas que nos brindaron, esto nos permitió explicar de qué manera los gamers manejan la ansiedad y el estrés por medio del videojuego y cómo este influye directa o indirectamente en el rendimiento del video jugador, de igual manera, la relación familiar siempre estará presente en sus vidas, en ocasiones el videojuego podría estar afectando la estabilidad emocional y el relacionamiento al interior del hogar. Por otro lado, se determinó el Relacionamiento social que tienen los gamers por medio del videojuego, pues gracias a eso han construido relaciones sólidas y que han permanecido en el tiempo.

I2: También encontramos que el videojuego, no es solo es utilizado para distraerse, sino que también los jugadores encuentran un mundo en donde refugiarse, en donde compartir experiencias similares con otros jugadores, divertirse y pasar ratos amables. Y especialmente en la pandemia el uso constante de videojuegos fue esperable, pues los jugadores encontraron un espacio para descansar, compartir, salir de la rutina que se empezó a vivir en casa como un liberador de estrés.

I1: claramente cada participante vive experiencias distintas, todo esto a partir de la construcción que cada uno le da al video juego, pues en varios participantes el video juego hizo parte de su infancia y sigue siendo parte de ellos ahora de adultos viviéndolo con la misma pasión que lo vivieron de niños, recordando experiencias significativas y siendo ahora un canalizador de emociones y liberador de estrés, el cual sigue siendo un elemento importante en varias investigaciones para el desarrollo psicomotor y mental de los jugadores.

I2: bueno después de haberte dado este discurso si nos gustaría saber cómo te pareció esta experiencia y que dudas tienes al respecto de la investigación.

PP6: ehhe pues dudas no creo que todo muy claro hasta ahora, y no bien me sentí bien , yo creo que a mí me gustó mucho este espacio también como para mí , ehhe digamos que me sirvió para darme cuenta que pues con sus preguntas también me di respuestas a mí y pues sí que los videojuegos, también es una manera que tal vez no te sirva para la vida pero si te permite reflexionar muchas cosas .

I2: yo también quisiera preguntarte sobre el concepto que tú tienes como lo habías mencionado en el espacio anterior donde tu mencionas que sientes que jugar videojuegos es perder el tiempo, no sé si digamos que en este momento te has dado esa posibilidad de reflexionar y cómo fue esa reflexión a qué conclusión llegaste.

PP6: si si yo siento que sí, pues obviamente como que más que todo las personas que no juegan llegan a juzgar y te dicen cómo ah no deje de perder su tiempo y nos están sentido esa experiencia que te hace sentir a ti un videojuego, entonces yo creo que es más el concepto que tienen esas personas de generaciones más mayores sobre los jóvenes y los videojuegos.

I1: efectivamente siento que eso fue lo que nos movió a hacer esta investigación, además que no todo el mundo le preguntan a los jugadores o les hace entrevistas de este estilo, digamos que sí ocurre es muy raro y pues nosotras en vez de juzgar quisimos indagar, porque efectivamente los prejuicios están y más de los papás y de los abuelos de los tíos bueno.

I2: a mí me surge una duda frente a que si alguna vez has decidido involucra a tus papás en los videojuegos , no se tal vez recordemos que este mundo digital no les tocó a ellos pero si como que tal vez si yo le enseño para mí que son los videojuegos, y hago esa invitación a conocer un poco más de ti y el rol , el significado que tiene el videojuego en ti, y no habrían esos juicios que nos mencionas tu qué opinas y si en algún momento ha pasado ? .

PP6: pues no con mis papás no tanto osea digamos que yo les haya dicho vengan y jugamos este juego pues no , pero digamos que sí han habido conversaciones de mis hermanos y ellos y pues no como que ellos dicen como que como a usted le puede generar esas emociones ese videojuego , y también hay que entender que los videojuegos,. Pues de lo que yo he escuchado no es solo para estar ahí sino que también se desarrollan habilidades mentales y pues si tú me comparas con mi papá van a ver muchas cosas de los videojuegos que yo tengo y el no , entonces sí pero nunca hemos tenido ese momento.

PP6: ehh y por mi parte estoy dispuesto en involucrarse pero yo no sé si a ellos le agrade la idea, porque yo creo que ellos siguieran con el concepto de pérdida de tiempo.

I2: yo creo que es muy importante ese espacio que nos mencionas que pudiste hablar con ellos y que ojala se sigan dando ese momento en familia donde puedan hablar y expresar el significado de las cosas que haces y la importancia que tiene en tu vida. En el

encuentro anterior tú nos mencionaste que te llega al correo las hora que inviertes en jugando videojuegos, yo quisiera saber qué significa esto para ti como que no se me imagino que uno juega pero jamás se pone a pensar en las horas de juego claro pues porque uno está entretenido y todo y que se pasa muy rápido el tiempo cuando estábamos divirtiéndonos .

PP6: pues ahora que no estoy estudiando ni nada y pues durante la pandemia pues yo sentida que no podíamos hacer nada más y si me preocupe la verdad y pues ahorita ya yo veo que estoy jugando mucho videojuegos, entonces no se también empecé a leer libros pues sé que me van a servir para mi futura también y digamos que tome esa decisión y pues también como los deportes ahora que se puede salir un poco mas también me han servido mucho.

I1: es decir que eres consciente respecto a lo que nos cuentas que le estamos invirtiendo mucho tiempo del que tal vez deberías y por eso estás tomando esas alternativas.

PP6: eh si pues como me tome 6 meses para mi para descansar y pues ya empecé en la universidad y pues ahora si no me queda tiempo de jugar ni nada solo estoy enfocado en los trabajos y eso y pues ya no hago tanto uso de los videojuegos al menos que sea algún juego nuevo y ya tenga muchas ganas de jugar pero no ha pasado.

I2: también nos gustaría que nos contaras pues a partir de la entrevista que te realizamos, ¿Qué identificaste de ti mismo y que reflexiones dejó en ti esta experiencia?

PP6: he pues me di cuenta en este momento de introspección que en realidad existe una relación de la persona y el videojuego, y que estos hacen parte de la vida de cada uno de los gamers, enfocando tiempo y energías en estos como medio de entretenimiento.

I1: ¿y este el significado que tenías anteriormente sobre el video juego cambio para ha cambiado para ti?

PP6: pues si mira que si porque al hablar acerca de la relación en la que no me había analizado mantengo con el videojuego este significado toma otro rol en mi vida, veo y analizo que en realidad este entretenimiento juega un rol de esparcimiento y ocupación de tiempo libre en busca de relajación.

I1: bueno es muy interesante todo lo que nos cuentas yo pues por mi parte te agradezco muchísimo tu tiempo, tu disponibilidad y tu disposición para nuestro trabajo de grado.

PP6: bueno con gusto.

I2: agradecerte de verdad por el tiempo y tu actitud que tuviste durante los dos encuentros al responder todas nuestras preguntas y pues obviamente nos ha sido de gran ayuda.

PP6: bueno espero que les vaya muy bien.