

CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD OFFLINE Y ONLINE EN LA INTERACCIÓN ENTRE LOS JÓVENES Y LOS VIDEOJUEGOS

Autores

María Camila Martínez Menjura

Laura Camila Martínez Zapata

Jessica Tatiana Ospina Téllez

Director

Luis Felipe González



Universidad Santo Tomás

Bogotá, Colombia.

División de Ciencias de la Salud

Facultad de Psicología

Proyecto de grado

Resumen:

La presente investigación pretende comprender cómo se construye la identidad en los jóvenes adultos que están inmersos en una relación de intercambio con los videojuegos, teniendo en cuenta que la interacción con estos da al jugador un estado online y offline; los cuales adoptan e influyen en la identidad de manera diferente para cada uno, y que a su vez demuestran aspectos que son colectivos propios de los jugadores, los cuales trascienden a la vida cotidiana y se evidencian por medio de las dinámicas sociales y culturales en las cuales se desarrollan los diferentes ámbitos de su vida brindando así pautas y patrones propios, esto se ha definido como identidad virtual, debido a que están en constante cambio y adición a sí mismos, lo cual se vuelve auténtico de la persona y se adapta de manera significativa a la identidad del jugador. Este estudio se realizó 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 de 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.

Palabras Clave: Videojuegos, identidad, construccionismo, On-line, off-line, biográfico-narrativa.

Introducción

Desde la llegada de la tecnología esta ha irrumpido cada vez más en nuestras vidas por lo tanto se ha convertido en una herramienta que todos deben aprender para el desarrollo de sus actividades; por lo tanto, nuestra sociedad está inmersa en un entorno de tecnología donde interactuamos no solo como observadores, sino como actores puesto que esta nos permite comunicarnos, informarnos y recrearnos. Desde este punto de vista hay que tener en cuenta la interactividad cotidiana, ya que ésta está mediada por la realidad física y la realidad digital.

El mundo de los videojuegos trae consigo distintos factores importantes para investigar, desde diferentes disciplinas como la psicología, ya que le brinda la importancia a este universo relativamente moderno, precisamente porque los videojuegos son un medio que permite al jugador representar el funcionamiento y las configuraciones de los sistemas reales e imaginarios que están inmersos en el juego, de este modo el hecho de jugar se puede ver como una nueva realidad en un mundo de nuevos comportamientos, patrones e interacción de los jugadores en los posibles entornos virtuales lo cuales crean juicios sobre sí mismos y sobre el juego, los juicios son a su vez narrativas que producen transformaciones cognitivas que se organizan funcionalmente para percibir e interactuar en el entorno y dar ciertas categorías a los conceptos o simbolizaciones como el lenguaje que interviene en las interacciones sociales brindando a esta investigación cualitativa la posibilidad de indagar sobre los datos biográficos y narrativos que respondan a la pregunta de: ¿Cómo se construye la identidad online y offline en la interacción entre los jóvenes y los videojuegos?. Considerando que este gran interrogante abarca la problemática de esta investigación, por tal razón se abordará en dicho apartado especificando su relación con nuestra disciplina.

Teniendo en cuenta que es evidente el hecho de que los videojuegos influyen en factores psicológicos en los jóvenes, tales como el desarrollo de su cognición, de sus habilidades, de sus capacidades, entre otros, existen diversos estudios e investigaciones como la de: (Oroval, 2014)

“influencia del uso de los videojuegos en la conducta antisocial y agresividad de los adolescentes” o la de (Estallo, 1994) “videojuegos personalidad y conducta”; que permiten dar sustento de ello, sin embargo, en el momento en el cual se realizó una revisión teórica de la influencia que tiene la psicología sobre videojuegos no se logró hallar evidencia de esto, debido a que hay un vacío de conocimiento, lo cual no permite tener una referencia de investigaciones similares respecto a este impacto en los videojuegos.

Para dar respuesta a este gran interrogante esta investigación se centra en jóvenes adultos quienes juegan de forma activa y crítica y que en cierto modo le dan un significado a un espacio multimodal, que a través de experiencias incorporadas son capaces de solucionar problemas y pensar sobre la complejidad de los juegos en los que participan y a su vez en la dificultad de las relaciones sociales que se producen en el mundo online y offline; los cuales tienen que ver con la realidad virtual que despliega un sin número de caminos por indagar, dando lugar a la exploración de los sentidos que le permiten al jugador aprender y diferenciar lo que se puede percibir como realidad en la actualidad y lo que antes no era considerado así y por otro lado la identidad virtual según (Muros, 2011) se refiere a “un resultado adaptativo del individuo a las nuevas circunstancias y a la naturaleza del contexto la red, las redes sociales, las comunidades virtuales marcan sus propios protocolos” (p. 55) Teniendo en cuenta las identidades del mundo moderno (Gree, 2007) Expresa que “esta manera de percibir y aprender sobre la realidad da ideas abstractas mediante los videojuegos que no necesitan de representaciones físicas previas” (p. 6); por esta razón, permiten nuevas subjetividades y configuraciones en cuanto a identidades personales que sobrepasan algunas categorizaciones (Pimentel y Texeira, 1992).

Para ello el concepto identidad en esta investigación tiene en cuenta factores sociales y culturales que influyen en su construcción, enfocados específicamente en la identidad virtual que

comprende las coherencias e incoherencias en ella, por lo que se ha llegado a la conclusión de que la identidad es una construcción de identidades compuestas por las experiencias, los sistemas sociales y la historia cultural específica, las cuales combinadas dan a entender la identidad de un individuo, por lo que (Munné 2000) expresa que “ A través de las diferentes situaciones la persona se entiende como un ser plural” (p. 2); en este sentido y desde las capacidades que adquieren los jugadores inmersos en los videojuegos manifiestan algunas problemáticas, en cuanto a la relación personaje- jugador, precisamente porque, algunos jugadores no llegan a percibirse de la misma manera, como por ejemplo al verse cómo el personaje dentro del juego, ya que no es este quien crea el personaje; y de esta manera no lo considera como algo propio o de su autoría. Mientras que cuando un jugador crea su propio personaje, lo percibe como algo suyo y en ese sentido se identifica en el juego como su representación más exacta; lo que lleva a al jugador a pensar y decidir entre “yo soy quien juega” o ese es quien me representa en el juego, de esta manera la construcción de identidad está ligada a cómo el videojuego percibe a su jugador y como el jugador interpreta esta representación. La identidad virtual se puede entender como la adaptación que tiene una persona a los diferentes ámbitos tecnológicos en este caso a los videojuegos con los que interactúa, así que la identidad no se dividiría o fragmentaría en partes sino sería una construcción absoluta desde la absorción y apropiación de todos los aspectos de su realidad con los que hace cualquier tipo de intercambio independientemente de la “conexión” o “desconexión” que haya con el medio.

Justificación

La construcción de identidad es un proceso en el cual el ser humano está en constante interacción, lo cual se da en términos de relaciones con otras personas, dichas relaciones se establecen a partir de narraciones sobre lo que hacemos, de cómo somos y quienes somos dentro

de una realidad, por esta razón se podría considerar la identidad en términos de una narración social, idea planteada desde la teoría de Charles Taylor (citado por Zárate. 2014), quien mantiene que cada sujeto de alguna manera no tiene incidencia o elección en las fuentes de su identidad, sino que esta se va construyendo a partir de relaciones con los otros. En este sentido, podría verse como un intento del individuo por desarrollar de manera reflexiva una narrativa propia y que dicho intento lo lleve a la solución de diferentes acontecimientos de su cotidianidad Giddens, 2002 (Citado por Vera & Valenzuela 2012).

Como se mencionaba anteriormente la identidad es una construcción que le da sentido a propiedades o factores culturales los cuales son entendidos de manera diferente y priorizadas dentro de una cultura donde la construcción de identidad se evidencia como la autodefinición, ya que dichas propiedades desde la identidad mencionan aspectos importantes tales como el lenguaje dentro de los grupos sociales por lo cual, es una característica que les permite pertenecer a una comunidad. Como sucede con los sujetos inmersos en la interacción con videojuegos que buscan de alguna forma narrar historias desde su actividad como jugadores, donde se comienza a crear una identidad virtual; que a su vez comienzan a construir codificaciones particulares, para ejemplificar lo que se menciona, se podría decir que en las comunidades hay claves en su lenguaje, tales como palabras que definen objetos y que solo ellos conceptúan de esta forma; de esta misma manera sucede con los videojuegos, viéndolos como una comunidad en la que están inmersos quienes se interesan por el juego, pues estos personajes crean su propio lenguaje, como también crean alias o un nombre que los describe y los diferencia de los otros. Dentro del desarrollo de la identidad el ser humano puede verse a sí mismo de forma cosificada ya que desde una visión externa se puede ver desenvolviéndose en diversos roles que puede contribuir en la construcción de la identidad.

Dicha identidad virtual también se desarrolla según algunos códigos que han sido aprendidos y entendidos entre integrantes teniendo presente lo expuesto por (Muros, 2011) "los códigos son patrones internos que llegan a ser parte de la identidad aún sin que la persona sea consciente de ello" (p. 45). A partir de esta construcción (Heredia & Feliu 2009) consideran que la interacción entre los jóvenes y los videojuegos puede revolver o perturbar la identidad de la persona ya que, estos alcanzan a adoptar roles o estereotipos, que logran afectar la visión acerca del género y los valores sociales.

La investigación pretende identificar cómo contribuyen aspectos tales como la simbolización, aprendizaje, etapa del ciclo vital (Joven), entre otros, en la construcción de la identidad online y offline y como el desarrollo por la búsqueda de identidad trae consigo el desarrollo personal en los jóvenes adultos, entendiendo que en esta etapa del ciclo de vida ya se han generado cambios significativos donde estos han sido reestructurados y reorganizados para apropiar una identidad; desde la psicología hay un interés significativo en los procesos psicológicos subyacentes que son menos externalizados tales como la identidad, autoconcepto, responsabilidad, estabilidad emocional; son tan importantes que ya no existe la posible confusión de rol Erikson 1973, (Citado por Uriarte. 2005). Ya que está marcada una identidad que le permite al joven adulto apropiar experiencias significativas desde el lenguaje e interacción con otros, así como con los videojuegos, ya que el construccionismo social indica que la interacción social es el elemento fundamental para el desarrollo de la identidad Renau. (2013).

Es de gran importancia estudiar principalmente la identidad y su subjetividad, ya que son dos abstracciones que son muy propias de la psicología desde la mirada antropológica y la llegada de las redes ha permitido hacer otras comprensiones acerca de estos dos conceptos teniendo en cuenta la trascendencia de la tecnología en la vida cotidiana y cómo ha transformado

la forma de comunicarse, ya que el ser humano ha adquirido ciertos elementos específicos creando nuevos sistemas de interacción fuera de la tradicional. Por lo tanto, la construcción de la identidad con la influencia de las redes va más allá de una experiencia solitaria y propia o de un pensamiento únicamente íntimo, ya que existe un constante intercambio de procesos de sus percepciones y de la expresión de su identidad.

En este sentido y teniendo en cuenta la línea de investigación a la que se encuentra inscrito el trabajo de grado la cual corresponde a "psicología, subjetividad e identidades" que se centra en producir nuevas construcciones de identidad y subjetividades que por tanto están adjuntas al ciclo vital, a la evolución mundial y los cambios que esta genera en las subjetividades y la identidad, la transformación que tiene la identidad y las subjetividades a partir del ciclo vital y la importancia de generar conocimiento acerca de la construcción de la identidad y las subjetividades.

Problematización

La presente investigación tiene como referente principal la función de los videojuegos en los procesos de construcción de identidad en los jóvenes, esto con el fin de describir de qué manera la interacción con estos juegos electrónicos es adoptada por el jugador para generar aprendizajes que llevan a transformar las características generales de quien participa en un videojuego en características propias y únicas del sujeto inmerso en este, así mismo cómo el videojuego percibe al jugador y cómo el jugador comprende el videojuego con el que se está involucrando, ya que es importante distinguir cómo se está dando el proceso de identificación o si simplemente no se está dando, ya que hay videojuegos que involucran de manera más activa a sus jugadores con los avatares que los personifican, esto es relevante en los relatos de cada jugador debido a que tal aspecto puede dar indicio a si el jugador se ve como un personaje que lo

representa en el videojuego o si el jugador realmente considera que el que está en el videojuego (Marcos y Martínez 2006); de esta manera la construcción de identidad está ligada a cómo se da la interpretación de la interacción y como esta trae consigo factores simbólicos y psicosociales que los llevan a desenvolverse en la sociedad, así mismo Ryan (2004) afirma que: “se puede considerar al videojuego como un relato que puede ser analizado en términos narrativos” (p.57)

Por esta razón se elabora un análisis desde el enfoque construccionista que permite destacar la importancia de las acciones que se llevan a cabo para recibir, adaptar, elaborar y reelaborar todos los conceptos que se tienen en cuenta para la participación en el entorno virtual y propio de los videojuego direccionando este a conceptualizar los canales online y offline relacionados con la identidad en el mundo virtual y la función educativa que tiene los videojuegos, para generar experiencias significativas desde los dos tipos de identidades: 1. Online, la cual se da desde la utilización de la red y 2. Offline, que utiliza los canales o medios de comunicación tradicionales que no necesitan de la red, para producir aprendizaje que genere una identidad particular; esta interacción y procesamiento de información con los videojuegos es significativa para los jóvenes ya que, no se desconoce que esta modalidad de recreación crea un espacio cultural representativo que los define como sujetos inmersos en el mundo virtual los cuales se ven representados por medio de categorías, nombres y comandos que son únicos de este entorno, brindando a los investigadores de este estudio a entender las dinámicas y factores positivos y negativos en la observación de dichas identidades. Al ser conscientes del impacto y la influencia que tienen los videojuegos en el ser humano surge la pregunta de ¿cómo los videojuegos están interviniendo en la construcción de la identidad?, teniendo en cuenta que los jóvenes adoptan ciertas referencias de los videojuegos para ajustar su identidad y de la misma forma la vida real aporta características a esta identidad online.

En este sentido el jugador cumple un papel relevante ya que este por lo general está inmerso en el mundo online y offline lo cual se ha desarrollado en el concepto de transmedia, definido por (Elwell, 2013), “ lo transmedia es una forma de contar historias a través de múltiples plataformas de medios para crear un mundo de la historia donde cada elemento narrativo hace una contribución distinta al conjunto” (p. 8). el cual presenta un paralelo entre lo online (donde se encuentran las redes sociales, videojuegos y portales de imágenes y videos) y lo offline (que se refiere a las relaciones interpersonales en un sentido de compañía física); el hecho de estar inmersos en la digitalidad desde hace unos años ha permitido la fusión entre las relaciones físicas y la construcción de una vida en la red desarrollando esta relación digital como una expresión semejante y adicional a las relaciones intrínsecas puesto que desde la aparición de la digitalización la “vida humana” ya no se vive lejos del carácter virtual puesto que ya no se puede decir que estamos desconectados ya que estos dos estados están íntimamente conectados. Desde los videojuegos podemos observar que este estado online y offline se puede ver más marcado puesto que literalmente estos hechos dependen de si están conectados o no al juego donde interactúan de forma diferente al estado adoptado en las redes de internet.

Examinando los factores incidentes del foco central de la investigación orientado a un aspecto específico, las redes de internet y la variedad de juegos de simulación social-real prometen la probabilidad de fabricar un avatar o identidad online para mediar la relación entre las personas y los contextos virtuales; En ese sentido el hecho de que sea posible que una persona diseñe una identidad eidética, es decir, que pueda recordar cualquier cosa que haya visto u oído, incluso aunque lo haya percibido una sola vez y de forma ágil; e inalterable, es decir, que tiene permanencia en el tiempo y se mantiene idéntica entre las particularidades del sujeto, pone en evidencia la preferencia frente a la personalidad verdadera, incluyendo todos sus rasgos, es decir, que la persona proyecta rasgos y singularidades de su identidad offline en bosquejo de su avatar en la intensidad Online. El escenario virtual, facilita una modalidad de comunicación

mucho más predecible y controlable, sobre la física/real en razón a la probabilidad que tener una baja o nula interacción si no se desea, denota un modelo de diálogo por alternancia y a veces los equipos o grupos han sido previamente conformados en alusión a un tema puntual, del cual se hace complejo salir. Las restricciones de las redes sociales, y en general del mundo virtual facilitan la posibilidad de restringir o bloquear a los demás usuarios con los cuales no se quiere mantener ningún tipo de relación, de manera que protegen el perfil para ocultarlo de terceras personas que pretendan saber información adicional de los usuarios sin un permiso previo. En ese sentido se hace menos complejo no alterar la identidad virtual que la física, debido a la precisión y control de los usuarios con los que interactúan las personas en contextos virtuales, los entornos moderados por las mismas personas de una comunidad y la tendencia en dichos medios de comunicación virtual a estandarizar con el grupo (Portillo 2016).

En relación con eso, se encontraron investigaciones similares que apuntan a resultados totalmente diferentes, donde pareciera que las interacciones con el contexto virtual comprenden diferentes formas de obrar la identidad, como se encontró en investigaciones de Esnaola (2004); Zhao, Sherri & Jason (2008) y Fernández (2012), donde hay una explicación acerca de la construcción de identidad con el uso de la tecnología con lo que se encuentran similitudes, ya que los participantes adoptan un rol como participante online o como observador dentro de las redes sociales y los diferentes grupos digitales donde se busca ser aceptado por lo que por lo generar se tiene intereses en común y se vuelve un complemento a lo físico. Asimismo, estudios relacionados específicamente con videojuegos y el concepto gamer dentro de la virtualidad, Montes (2016), encontró que hay un significado particular en cada persona debido a que el concepto de ser “gamer”, en algunas personas tienen implicaciones del pasado con lo que indica que puede existir acercamientos con el gaming inducidos por amigos o familiares, de manera que

durante su crecimiento y el contacto con el mercado laboral lograron adquirir más herramientas tecnológicas que les permitieron seguir incursionando en este medio, con dimensiones o fases en la construcción de identidad e interacción con la virtualidad como redes sociales o videojuegos, igualmente Ceballos (2011) y ITESO (2013), desde sus investigaciones refieren que los dispositivos digitales tienen un gran potencial para intercambiar contenidos desde la infancia llevando al ser humano a conocer horizontes que influyen en el desarrollo de las diferentes cualidades que llegan a hacer parte de la identidad del individuo construyendo una memoria visual y proporcionando diferentes tipos de experiencias.

Las fases se describen como, Analítica, que corresponde a abordar lo que desea observar, en el momento de estar en interacción online; la Codificación, esta busca otorgarle sentido a la información obtenida en la fase anterior y crear los datos y la Sintética, en la cual se reconstruye el objeto, con el fin de generar una idea co-construida; de esta manera, se puede decir que la identidad es una construcción altamente compleja de definir, toda vez que la misma acoge varias dimensiones que incluyen diferentes categorías fundamentales como lo son las sociales, particulares, biológicas, de contexto y psicológicas, y entre tanto podría entenderse que la identidad se construye a partir del contacto con todas las categorías mencionadas anteriormente, en el que los videojuegos representan un rol importante en la construcción de identidad ya que él mismo le permite disfrutar al gamer de una vivencia agradable, recreativa y lúdica, conectada con la satisfacción humana, encontrado en estudios de (Rosales, 2013) y (Biernay, 2016); en este sentido se encuentran tres tipos de autodesarrollo: el desarrollo orientado al logro, el desarrollo orientado hacia el control, y el desarrollo relacional. Los patrones de comportamiento de estos tres tipos se compararon para identificar similitudes y diferencias entre ellos en términos de significados psicológicos y valores en la vida del juego en línea, ilustrando que el mundo del juego en línea se puede definir como un nuevo ajuste del comportamiento como la codificación de características desde lo offline, por ejemplo seudónimos, que llegan a representarlos en el

juego, posible gracias a la tecnología digital, suelen llegar a subjetividades sexuadas, que llegan a demarcar horizonte emocional colectivo, en las sociedades; resultados encontrados en investigaciones de D'Auria (2012); Bullingham & Vasconcelos. (2013) y Young Yim Doh & Sang-Min Leo Whang (2014)

De este modo se puede indicar que la identidad digital es la representación de sí mismo y define los procesos y normas de interacción social en función a los intereses del yo creado, con lo que la identidad está siendo formada de acuerdo con la estética de la producción transmedia, cómo lo resuelve las investigaciones de Tusa (2017); Siles (2005); Elwell (2014) y Murcia (2018).

Por otro lado, se encontraron investigaciones que hablan de un aspecto significativo, el cual es la acción a los videojuegos, los estudios de Kapalo, Dewar, Rupp & Zaslma (2015) y Bacchini, D; De Angelis, G & Fanara, A. (2017), concluyen que existen juegos, que puede considerarse un factor de riesgo para el desarrollo de conductas adictivas en línea. Por otro lado, los investigadores afirman en su estudio que no se deja de lado la posibilidad de que la participación en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG) podría representar para los jóvenes no sólo un escape de una identidad madura; llevándolos a tener en cuenta riesgos relacionados con la adicción; así mismo que los hombres tienen más probabilidades de ser jugadores empedernidos o adictos que las mujeres, y que los jugadores que tienen excelente desempeño en los juegos no denotan una diferencia significativa en relación a los que juegan ocasionalmente, dado a que el conocimiento de los juegos, e incluso el entendimiento del funcionamiento de los mismos no tiene mayor variación entre los participantes de estas dos categorías; sin embargo, se encontró que la mayor diferencia se encuentra particularmente en la experiencia que les proporciona el hecho de jugar más continuamente, pues contribuye al desarrollo de las habilidades y competencias asociadas al juego.

En este orden de ideas, se tuvieron en cuenta las investigaciones de Vera (2018), la cual llamó “subjetividades y educación: comprensión hermenéutica de la narrativa audiovisual del videojuego age of empires II”, con la que se tuvo consideración, el estudio de las narrativas audiovisuales y los videojuegos como parte de estas narrativas por lo que se intenta indagar acerca de los procesos sociales y comunicativos según la influencia de los videojuegos por medio de un análisis sintético de subjetividades, lo cual permitió dar un análisis más profundo para plantear si existe o no factores propios de los videojuegos que influyen en quienes los juegan; asimismo, Reyes y Torres (2020), con su estudio la interpretación de cibercultura relacionada con la psicología, con el fin de comprender la importancia de la construcción de identidad en los procesos psicológicos relacionados con la cibercultura, todo ello se logró, gracias a una revisión documental, que dejó un interés para realizar esta investigación con la intención de abarcar más allá de una revisión documental, comprender y presentar resultados de ¿Cómo se construye la identidad online y offline en la interacción entre los jóvenes y los videojuegos a partir de una perspectiva construccionista?.

Objetivos

Objetivo general

- Comprender la construcción de la identidad online y offline en la interacción entre los jóvenes y los videojuegos a partir de una perspectiva construccionista.

Objetivos específicos

- Identificar las características de la identidad online en la experiencia de los videojuegos.
- Identificar las características de la identidad offline en la experiencia con los videojuegos.
- Comparar si existen diferencias en la identidad online y offline entre los jóvenes que interactúan con videojuegos.

Marco teórico

El contenido principal a abordar en esta investigación es la identidad considerando que los factores que influyen en la construcción de la misma como lo es el momento actual, puesto que vivimos en un entorno el cual es imposible desarticularse del mundo tecnológico. Desde la comunicación se entiende que existe una estrecha relación con las redes sociales y todo lo que nos permite el internet desde los videojuegos en línea hasta algún nivel de desarrollo laboral, por lo tanto si bien desde alguna mirada tenemos en cuenta que la tecnología llegó para quedarse y que cada vez podemos observar avances en ella.

También es pertinente nombrar el hecho de que se ha integrado en nuestros procesos identitarios desde la cultura hasta el desarrollo de habilidades puesto que hay que resaltar que esta se ha desarrollado como un facilitador para la vida cotidiana, ya que la red nos da el acceso a grandes cantidades de información instantánea, contacto virtual y acceso a la recreación como los videojuegos, donde hay un desarrollo de un aspecto social desde la digitalización de grupos virtuales puesto que la comunicación desde la tecnología es tan marcada que estos pasan a considerarse como grupos importantes reales, por lo que empieza a considerarse esta variabilidad en las relaciones y grupos sociales que ayudan a desarrollar la identidad. De allí se adquieren referencias de valores, actitudes e ideas desde la influencia de distintos grupos, así como afirma (Mercado & Hernández. 2010) que “la pertenencia a grupos hace que las personas hagan un proceso de selección de valores, creencias, informaciones, opiniones prácticas y símbolos para definirse a sí mismos y guiar sus acciones” (p. 248-249).

De igual forma, es importante distinguir que los grupos que se crean por juegos de video tienen características tanto colectivas como individuales desde lo virtual, la personalidad y las habilidades ya que estos grupos desarrollan sus propias potencialidades teniendo en cuenta los procesos que necesite desarrollar dentro del videojuego, es decir, si el juego requiere que el personaje se ubique geográficamente el jugador deberá desarrollar esta habilidad y a raíz de esto

formar una inteligencia colectiva. Según (Turner 1990) también podemos encontrar un desarrollo identitario desde las leyes que se puede desarrollar en el videojuego ya que para este se exponen unas reglas y acuerdos que trascienden del juego a la relación con los individuos y posteriormente a su pensamiento.

Por otro lado, podemos encontrar situaciones como la suplantación de identidad en la red debido a la supuesta invisibilidad que lo permite y otra situación que propone (Freire, 2009) que es el término de “identidades híbridas” que son las que surgen de la combinación de la extracción de aspectos de la relación con diferentes grupos virtuales y no virtuales e incorporarlos en la propia construcción de la identidad.

La construcción de la identidad se da a partir del reconocimiento de la realidad en la que el individuo está ya que, dentro de ésta se comparten ciertas visiones de la misma manifestación como lo que se considera un acto social por lo que (Renau, 2013) explica que “la interacción que requiere una adaptación en la que el individuo forma parte de una cadena, siendo emisor y receptor de otros estímulos que movilizarán a otros actores, creando así la experiencia” (p. 161). Dentro del construccionismo social se expone que los convenios sociales pueden ser claves para la construcción de la identidad puesto que las percepciones adquiridas por grupos pueden ser construcciones sociales según Berger y Luckman (1966), y la relación entre sujetos llega a determinar el desarrollo de las conductas tomando en cuenta los significados que se elaboran dentro de las diferentes culturas grupos o comunidades donde nutre y construye identidades asociadas al entorno. Así Berger y Luckman (1966) exponen que desde el construccionismo social “los tipos de identidad son productos sociales”, es decir, que la identidad tiene un elemento de construcción netamente social desde el espacio, el entorno, y las dinámicas propias de movilización.

Según Tajfel (1985) El centro literario de la Teoría de la identidad social parte de la premisa de que por muy completa y complejo que sea la imagen que los sujetos aprecian de sí mismos en

relación con el mundo físico y social de su entorno, algunos de estos aspectos de ese concepto están estrechamente relacionados por la pertenencia o relación a unos grupos o categorías sociales en particular. En ese sentido, el mismo autor planteó que parte de la construcción del autoconcepto de un sujeto está construido o conformado por características correspondiente a su identidad social, esto significa que el conocimiento que tiene un sujeto de que hace parte a un grupo social en particular tiene una connotación emocional y de valor agregado que para el sujeto representa dicha pertenencia. En ese sentido, el comportamiento/conducta social de un sujeto varía a través de un tiempo continuó enmarcada en dos escenarios, el primero corresponde al intergrupales en el cual la conducta está dada por la pertenencia a diferentes grupos o categorías sociales; y el segundo corresponde al interpersonal, en donde la conducta se encuentra determinada por las relaciones interpersonales de los individuos con otras personas.

El yo social se expresa como una parte intrínseca de la identidad por lo tanto la persona no se compone por eventos internos ya que estos no serían posibles en la ausencia de los hechos externos y las relaciones sociales que son las que ayudan a la construcción de la persona. El yo social y la identidad se constituye por la dimensión social ya que esta combinación de la experiencia y la integración de todos los hechos internos y externos de la persona. Ubicados desde una posición correspondiente a la posmoderna, cómo la del paradigma del construccionismo social, según Gergen (1982) el self se compone a través de la interacción social que se mantiene entre las personas con la dimensión social, esto en razón a que se trata de un self flexible y múltiple, que existe a partir de un contacto bidireccional entre el individuo y la sociedad.

Para las investigaciones donde se tiene como referente la tecnología la población más usada son los jóvenes ya que son la generación de más permanece conectada a internet y quienes

le dan más usos ya que están más habituados a las nuevas tecnologías y teniendo en cuenta que (McAndrew & Jeon, 2012) y (Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana, Chamarro y Oberst, 2008) exponen que “La etapa evolutiva en la que se encuentran son más susceptibles a las influencias del entorno para la construcción de su identidad” (p. 161).

La construcción de la identidad es transversal a diversas categorías, asociadas a aspectos biológicos, psicológicos, sociales, culturales, contextuales, incluso económicos, por lo cual no es posible atarla a una categoría en particular; en ese sentido, se hace necesario abordar el concepto de interaccionismo, pues es a través de la última que el sujeto logra adentrarse en diferentes escenarios y finalmente se logra edificar la identidad. El interaccionismo está basado en diversas proposiciones, según (Blumer, 1969) la primera implica que el sujeto en calidad de ser humano direcciona sus actos en función de lo que las mismas representan o significan para él, es decir, todo aquello que el sujeto proyecta en su vida, en relación a lo tangible, como lo son los objetos físicos o materiales, como lo intangible, como lo son los pensamientos, o los ideales acerca de algo en particular. La segunda hace referencia a que el significado de estas cosas se origina como resultado de la interacción social que cada uno de los sujetos mantiene con un -otro-. La tercera es que las representaciones o los significados se direccionan a través de un proceso interpretativo desarrollado por el sujeto al interaccionar con las cosas que va experimentando y viviendo en su cotidianidad. De igual manera como expresa Ritzer (2002) la procedencia de esta idea teórica proviene de la capacidad de razonamiento del ser humano, la cual se va configurando a medida que el mismo interacciona y se interrelacionan socialmente, de manera que constituye la manera principal y fundamental de comprender significados.

Marco disciplinar

Identidad

Identidad es una palabra que se escucha regularmente en nuestra sociedad y que se utiliza de manera premeditada por muchos, teniendo en consideración que hay quienes buscan entender cómo se va construyendo a lo largo de la vida de un sujeto. Dicha palabra es definida desde diferentes disciplinas y bastantes autores; en donde su definición con más peso se da desde la psicología, en este sentido, es prudente que se establezca cuál será la definición y/o el concepto que guiará este trabajo investigativo.

Comenzando, es importante comprender que la identidad puede ser considerada como un fenómeno subjetivo, que se da de manera simbólica, en donde se elabora de dos maneras diferentes, la primera de manera personal en donde esta va ligada al sentido de pertenencia que un sujeto tenga dentro del grupo socio-cultural que lo rodean; y la segunda en la interacción con otros en donde dicha interacción prima si el sujeto considera que tiene características en común con los demás, las cuales se puede desarrollar y construir su propio concepto ya que la búsqueda de identidad es un proceso de formación único en cada persona como lo expone (Íñiguez, 2001) al decir que “la identidad es un dilema entre la singularidad y la similitud con nuestros congéneres, entre la especificidad de lo propio y la semejanza con los otros, entre las peculiaridades de nuestra forma de ser y la homogeneidad del comportamiento” (p. 209); así que es necesario tener en cuenta esa comparación entre lo interno y lo externo y como se nutre mutuamente.

Esta construcción corresponde a un proceso dialéctico de formación de la identidad propia a partir de representaciones imaginarias y representaciones simbólicas, que se tomarán como relevantes valorando nuestra propuesta de investigación esto se denomina como (Autodefinición); por ende, la identidad es un concepto que no se puede aislar de la idea de cultura puesto que, la identidad se forma y se construye a partir de las diferentes dinámicas culturales y subculturales teniendo en cuenta características geográficas, políticas y sociales en

las que se moviliza y participa; en este sentido, Giménez (1997) afirma que “la identidad es la suma de los diferentes atributos culturales y sociales desde donde parte el individuo para construir y representar su autodefinición” (p. 9), como se decía anteriormente como una muestra simbólica.

A este dicho proceso dialéctico también pertenece la identidad social, la cual se elabora a partir de todo conocimiento, desde la propia identidad, tomando en cuenta aspectos propios de un sujeto por ejemplo los valores, las creencias que son propios de los rasgos característicos de los grupos o el grupo al que pertenecen; los cuales pueden ser definitorios de su propia personalidad. Podría concebirse como esa alianza interna entre la identidad personal la cual se interesa por la diferencia con respecto al resto; y la identidad colectiva que se interesa por la igualdad con los demás. Por consiguiente, la identidad social hace parte de la definición propia de un individuo la cual deriva del conocimiento que es parte de un grupo social, dándole un valor emocional por ser parte de este; en relación con esto Tajfel, (1981), refiere que la asociación se da por la noción de un movimiento social, en donde dicho grupo o como también lo llama “minoría étnica” fomenta el derecho a ser distintos a los demás grupos, reconociendo tal derecho por las autoridades estatales y los exogrupos. (citado por Moro, Calderón & Carrasco 2009).

Wiguez (2001), denomina identidad social como ese algo que se construye por una realidad natural, biológica y psicológica, en el cual todo está relacionado a lo largo de la historia con una elaboración en conjunto con la una sociedad en específico y de manera conjunta, ya que se tienen en cuenta los parámetros que establece una sociedad en particular lo cual es definido como las leyes y normas sociales que conciben al sujeto que las cumple y aprueba como perteneciente de este grupo, tales reglas son formadas con constructos propios de esta sociedad, tales como lenguaje, concepto de control social, relaciones de poder, límites en otras palabras producciones subjetivas.

Podría decirse que la identidad se da por las interacciones con otros la cual tiene una base en el lenguaje; en donde la identidad social se va construyendo a partir de dicha interacción compuesta por los discursos aprobados culturalmente que son escogidos de manera individual para poder comunicar con el grupo al que se pertenece, como manifiesta Butler (1990) “la identidad no es algo que las personas ‘tienen’ o ‘son’, sino más bien algo que ‘ejecutan’ o ‘hacen’” (p. 8), citado por Andrew (2010).

Construccionismo social

“los seres humanos son ‘lo social.’ Son individuos sociedad al mismo tiempo”
(Burr, 1997)

Desde el construccionismo social, debe tenerse en cuenta que la óptica en la realidad de cada individuo se construye desde la percepción del mundo y desde esta posición dicha realidad se forma a través de los discursos y la interacción discursiva. Considerando que se contrapone a la teoría basada en que el lenguaje es un reflejo o un retrato de la misma realidad; dicho esto se hace referencia al enfoque de construccionismo social, para los construccionistas, el mundo se hace por los individuos mediante la utilización del lenguaje. En pocas palabras, el lenguaje es el centro de toda interacción social. Andrew (2010); este mismo autor considera que no hay significado fuera del lenguaje, dicha afirmación es esencial para la formación del mundo social y así mismo la construcción de identidad donde se aborda todo conocimiento y comprensión que se anclan a la cultura y la historia.

La visión de construcción de la realidad también ha sido abordada por diferentes autores tales como Mead 1966, (citado por Renau; Oberst & Carbonell. 2013) “cada realidad es derivada y mantenida por una construcción social que realiza un grupo de individuos que comparten opiniones, visiones y percepciones de un mismo fenómeno” (p. 161). Así mismo el autor en (1991) desde el interaccionismo social, dio definición al término Self como self social y también

como autoconciencia, la cual únicamente se puede formar desde la relación de existencia con otros; a esto se le puede llamar “acto social”, que se define la como la interacción en su totalidad que necesita de una adecuación del sujeto el cual forma parte de una cadena, el cual es emisor y receptor desde los estímulos en los que se movilizan otros actores, de los U se crea como tal la experiencia.

Como plantea Gergen (1982,1994,1997), teniendo en cuenta una postura más radical y posmoderna en el construccionismo social da cuenta de las interacciones sociales que un sujeto mantiene, de esta manera se construye el self, puesto que se trata como un self flexible y múltiple el cual se origina por esa síntesis dialéctica entre individuo y sociedad; Justamente (Crego, 2003), da un aporte a la disciplina psicológica, planteando que dicho aspecto social es la representación del componente clave para definir y explicar todo fenómeno psicológico. (citado por Renau; Oberst & Carbonell. 2013). La veracidad, autenticidad y lo personal en el self no existe como plantea Gergen (1985), en cambio hay una construcción relacional, en donde el “yo”, es el significado de todo compuesto de las relaciones de los seres humanos en donde hay una negociación constante que se valida o cambia a través de todo proceso social que se da mediante la comunicación.

Se infiere entonces desde esta idea y con nuestra propuesta de investigación que la interacción con los videojuegos influye de manera significativa desde la transformación de desarrollo identitario, el desarrollo social y así mismo en el desarrollo individual de cada sujeto inmerso en esta práctica, en el hay un suceso propio de interacción social en el que se tiene en cuenta la comunicación por los jugadores, negociación en el juego aceptación de los conflictos que pueden emerger en el curso de una partida o juego.

Juventud

Por otro lado, para definir el concepto de joven, no se puede atar a una sola definición ya que se podría estar cayendo en estereotipos sobre esa etapa, esto no quiere decir que no se pueda llegar a una definición concreta si no que se debe tener en cuenta a que se está anclada la definición. El joven se empieza a entender como una potencia para el futuro ya que, se empieza por negar la etapa actual y se llega al hecho de que es el paso a la adultez.

En este sentido es prudente enfocarse en el concepto adulto joven, Carpio (2018), comprende que adulto joven, hace parte del ciclo vital de los seres humanos, esta etapa se comprende desde los 18 años de edad, hasta los 40 años de edad, este ciclo ha sido estudiado por distintas áreas, en psicología se encuentran aportes de autores como Erickson, Sheil, Levinson, Sternberg; quienes explican los diferentes cambios a nivel físico y psíquico del individuo (Adulto joven), según Erikson (1950), en esta etapa hay construcción y establecimiento de un estilo de vida, en cual se organiza la vida o en otras palabras el proyecto de vida de una manera más práctica, donde se llevan a cabo propósitos.

Marco epistemológico

Esta investigación se ha desarrollado considerando el paradigma hermenéutico el cual permite desarrollar diferentes situaciones que involucran la naturalidad y la complejidad del ser humano dando pie a hacer la interpretación de desde el acceso al conocimiento subjetivo teniendo en consideración que desde este paradigma se considera al ser humano un ser con prejuicios y perspectivas que orientan la comprensión del espectador.

Actualmente vivimos sumergidos en una vida digital por lo que se ha considerado que la hermenéutica ha perdido su importancia al hablar de las ciencias humanas dentro de la auto comprensión del lenguaje y las comunicaciones subjetivas del ser; por lo tanto, se identifica una transformación en la filosofía desde lo tecnológico que desarrolla nuevas dinámicas de un nuevo tipo de racionalidad interactiva pues desde la invención de la computadora, el internet y las redes

los procesos de interpretación han cambiado de sentido así como lo expone Capurro (2010) “esta situación representa un desafío para la hermenéutica por lo que implica un cuestionamiento pseudo crítico de la hermenéutica filosófica frente a los formalismos lógicos”(p. 2), esto se remite a que la aparición de las tecnologías implica hacer una reflexión frente a áreas de estudio recientes como la informática, las ciencias de los medios y la cibernética; además de hacer una comprensión de las múltiples interpretaciones que la tecnología posibilita, así mismo el desafío se extiende al paso que hace el lenguaje natural a procesos de interpretación de comunicación digital, es decir, pasar de interpretaciones naturales a unas más artificiales con una lingüística posicionada en aspectos más irreales y más fuera de lo humano. Esta digitalidad es considerada parte del ser humano por la cercanía que se ha hecho evidente y la identificación que se crea en torno a la interacción con esta virtualidad, ya que llega a verse como una extensión de la realidad o de lo que se interpretaría como humano y que muestra una realidad que parece congelada en el tiempo en diferentes formatos desde fotos hasta personajes refiriéndonos a los videojuegos, siendo estas basadas únicamente en situaciones netamente humanas teniendo presente que el ser humano es quien tiene la potestad de desarrollar este tipo de comportamientos durante el uso de las tecnologías. Actualmente la situación sociocultural es muy diferente a la vida en otras épocas, ya que actualmente estamos permeados por el cine, la televisión y los videojuegos los cuales desempeñan un papel importante dentro de la cultura debido a que la forma en la que se proyecta la visión del mundo crea nuevas construcciones de la realidad, así como lo exponen Molano y Santorum (2011) citados por Vera (2018) quienes dicen que: “son más que influyentes en los procesos de construcción de subjetividades”. (p.2)

Dejando de lado el tema de la digitalidad en la investigación se abordará el tema de la hermenéutica desde las comprensiones de los videojuegos, ya que son el puente de interpretación de las subjetividades que estos pueden aportar teniendo en cuenta que los jugadores tienen ciertos códigos y objetivos dentro del videojuego más allá de querer divertirse los gamers siguen

instrucciones, cumplen misiones y se desarrollan como tal dentro de un videojuego como personajes que tienen habilidades ficticias que aprenden y escalan en niveles o rangos. Los videojuegos más que ser fuentes de entretenimiento son nuevas formas de hacer una lectura de las comprensiones mismas que se ven reflejadas en diferentes aspectos que permiten estos como la opción de reinventarse en un personaje o hablar un lenguaje determinado por códigos específicos en el ámbito digital, se muestran los videojuegos como una forma de comunicación que permite otra comprensión acerca del mundo y así como otros elementos de la realidad estos también permiten estudiar su consumo y efectos (Vera 2018).

Otro aspecto de hermenéutica se refiere a la narrativa y la interpretación de ella, pero en la era digital no se trata únicamente del lenguaje, sino que también entra en contexto las fotos, videos y audios, por lo que cambia totalmente la forma de ver o de comprender y estudiar los significados de cada cosa con el dilema de si está dentro o fuera de la narrativa; Dentro de la narrativa audiovisual también se encuentran los videojuegos, ya que estos emiten mensajes con imágenes en movimiento, música, frases emitidas por los personajes hasta relatos de la historia que se está desarrollando en el juego, lo cual permite entender el contexto y la situación dentro del juego, ya que este se desarrolla por medio de la tecnología para esparcirse de forma cultural y social como una mediación, Martín-Barbero (1998) dice que “las mediaciones como aquellas instancias culturales donde los significados y los sentidos son producidos y apropiados por la audiencia.” (p. 26) afirma también que estas mediaciones se transforman en la forma en la que se puede comprender la relación que tiene el intercambio de recibir y emitir teniendo en cuenta que el videojuego sea el puente de esta interacción que permite a la persona crear comprensiones según el contexto sociocultural en el que se encuentre lo cual es transmitido por televisión o por las redes sociales que determinan de alguna manera el funcionamiento de la información que se consume y la realidad a la que se está expuesto y a partir de la que produce y reproducen los significados. La hermenéutica como paradigma para esta investigación permite ocupar toda la

información para posteriormente desmembrarla en partes con el fin de visibilizar las maneras de analizar la teoría, lo que permite estudiar diferentes aspectos como los personajes y épocas inmersas en el juego.

Desde la mirada hermenéutica la estructura narrativa tiene un papel muy importante en la construcción de la identidad y tomando en cuenta cómo se desarrolla esta investigación se lleva a la comprensión del yo moderno y como este se construye a partir de determinadas prácticas culturales que constituyen las experiencias y subjetividades del ser, además de la cultura la identidad moderna se ha forjado debido a los diversos acontecimientos cercanos a la época y las características que los ha permeado, lo que también aporta a la interpretación de las narrativas del hombre moderno. La construcción de la identidad se ha dado desde la adaptación que ha tenido el ser humano a las diferentes áreas o ámbitos a los que ha estado expuesto debido a que cada vez se da la aparición de nuevos fenómenos, nuevas tecnologías hasta nuevas costumbres que le dan a la persona una forma nueva de comprender el mundo o de ver la realidad teniendo en cuenta actualmente las migraciones y los intercambios culturales que se hacen al tener la capacidad de navegar en las redes donde existe una conexión constante con otras civilizaciones y por lo tanto con otras narrativas sociales considerando el contacto con diversos idiomas o diversas comprensiones de algunos aspectos o acciones del mismo idioma pero que llevan otros nombres por lo que es necesario entender estas subjetividades que se creen a través de estas interacciones ya que algunas cosas han dejado de ser propias de una cultura en específico a llegar a ser de una comprensión más amplia en el mundo.

Así como existen ciertas comprensiones únicas de cada cultura al estar inmersos en las redes sociales y videojuegos se puede evidenciar que la identidad tiene una ruta propia y es la que la persona que lo posea la quiera orientar muchas veces la identidad que se da de forma virtual no refleja la identidad que la persona tiene en su realidad por así decirlo ya que

actualmente la identidad puede verse como una combinación entre la virtualidad y la realidad ya que este se ha dado por la relación tan cercana que se tiene con el internet al tener a la mano artefactos como los celulares y computadores que permiten comunicarse y demás acciones que quedan en lo que se determinaría como memoria colectiva y que se presta a subjetividades y comprensiones externas al emisor como por ejemplo en el caso de las fotos y videos, lo mismo sucede con los videojuegos en línea ya que quienes lo juegan pueden chatear entre ellos y conocer sus personajes aunque no tengan conocimiento de la persona o nunca la hayan visto por lo que la interacción se basa en interpretaciones de la otra persona que puede ser parte de una interacción fuera de la realidad.

Otra situación que es notable es que el videojuego sea cual sea su género o sin importar en qué parte del mundo se haya creado el juego, este llega a ser universal es decir, que los juegos no van atados a culturas ni contextos en específico ni el jugador interactúa dentro del mismo con un contexto al que pertenece en su realidad actual por lo tanto las interpretaciones de estos son posibles en cualquier contexto y de cualquier manera va a ser entendido sin importar que sea de una cultura muy diferente a que se creó el juego y es muy probable que a nivel mundial se hagan comprensiones del mismo juego de forma muy similar teniendo en cuenta que seguirán la misma ruta o intentarán cumplir los mismos objetivos. Por otro lado, se debe agregar que en los juegos de rol donde se juega en línea es posible jugar con personas de todo el mundo donde también aplica un intercambio de interacciones y esto permite que sin importar sus culturas estos utilicen los mismos códigos propios del juego.

La hermenéutica dentro de la construcción de la identidad desde los videojuegos ha permitido evidenciar los cambios temporales entre pasado y futuro respecto a las interpretaciones y comprensiones de la narrativa del ser humano, ya que se ha modificado debido a la fuerte interacción que tienen las personas actualmente a las tecnologías, además que se debe tener en

cuenta que a estas lecturas se les suman aspectos digitales que aportarían o ampliarán la interpretación de los relatos debido a la gran influencia que tiene en la cultura; así como lo expone (parker 1985) “una interacción social no tiene un acceso directo y sin problemas al “significado” inequívoco de las acciones que ocurren, porque la gente actúa en una situación que un observador no comparte plenamente”. por lo tanto, al hacer la elección de enfoques en esta investigación no se puede escoger una opción objetiva teniendo presente el componente subjetivo que debe tener la investigación considerando que la vida del ser humano es subjetiva y de una experiencia única por lo que el papel de la hermenéutica en este trabajo será comprender las narrativas identitarias más allá de buscar explicar el porqué de este desarrollo.

Metodología

Teniendo en cuenta el propósito de esta investigación, en donde su interés principal, es comprender cómo se construye la identidad a partir de la interacción de los videojuegos y los jóvenes, en donde se hace énfasis en la investigación cualitativa ya que como manifiesta Creswell (1998: 15, 25), es un proceso interpretativo de indagación el cual se basa en la tradición metodológica que se fundamenta en la recolección de datos y análisis narrativo (Flick, 2002), con el fin de examinar aspectos sociales de los participantes; este autor también hace referencia al que el investigador desarrolla desde su proceso investigativo una imagen compleja y holística, en el cual analiza palabras, presenta detallada perspectivas de los informantes y conduce el estudio en una situación natural, en este caso la interacción con el videojuego; tales datos se recolectan por medio de entrevistas semiestructuradas con el fin de “describir e interpretar los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (p.24), como manifiesta Denzin & Lincoln (1994; 2), donde se formulan preguntas que ayuden a documentar la interacción con videojuegos a lo largo de la vida de los participantes, para poder

interpretar si las respuestas obtenidas y los comportamientos observados pueden influir o no en la construcción de su identidad online y offline.

Por lo tanto y según Iñiguez (1999), el enfoque metodológico cualitativo es: “No es arbitraria o fruto de una preferencia casual, ya que las ciencias humanas y sociales se ven implicadas siempre en procesos de comprensión e intervención de realidades que afectan a las personas, por lo que están obligadas a conocer exhaustivamente el contexto en el que actúan” (p.496), de este modo se considera pertinente afirmar que la investigación cualitativa es inductiva ya que esta comprende y analiza la información para desarrollar los propios conceptos de la situación, tomando en cuenta que comprende el contexto y lo estudia desde las situaciones halladas por lo que la investigación cualitativa desarrolla procesos de tipo constructivo desde la subjetividad y la inductividad. El proceso de la investigación se basa en las tareas que representan el análisis de lo estudiado y este no debe ser específicamente en línea recta, sin embargo, deben estar diferenciadas y directamente relacionadas; es común que a lo largo del progreso se redefina el rumbo de la investigación. La metodología cualitativa se considera una forma de investigación más flexible, dado que esta metodología sintetiza desde las palabras (ya sean escritas o habladas), hasta la forma en la que se comportan por lo tanto permite desarrollar una lectura más amplia del fenómeno a investigar.

Método.

En este caso se hace referencia al entorno digital de los videojuegos para ello se plantea una investigación biográfico-narrativa ya que, esta es una metodología dirigida a la recolección y análisis de datos y es considerada ideal para la construcción del conocimiento desde diferentes campos sociales como la antropología y la psicología, por lo tanto esta permite comprender el ámbito donde se desarrollan las experiencias, además destaca tiempos y espacios que configuran la trayectoria de la vida. Según (Bolívar, 2019) citado por (Aguilar, 2013) afirma que “la

investigación biográfico- narrativa es de corte hermenéutico, por lo tanto, permite dar significado y entender los aspectos cognitivos y afectivos, ya que el método permite al investigador leer e interpretar los hechos y acciones de las situaciones” (p. 2). Este tipo de investigación biográfica es bastante amplia debido a la cantidad de formas en las que se puede adquirir el material, ya sea biográfico o autobiográfico, este se puede dar en documentos escritos o narraciones orales y en diversas técnicas como historia de vida, estudios de caso, biografías, autobiografías, cartas y casi cualquier tipo de documento que enseñe o represente eventos de la vida de alguien y su desarrollo en el ámbito que se está estudiando, ya que estos presentan y revelan información que puede ser analizada y contrastada con otros datos obtenidos. Para llevar a cabo esta aplicación se realizó la recolección de datos desde el relato de vida de cinco adultos jóvenes los cuales llevan jugando videojuegos desde su adolescencia, estas se efectuarán individualmente debido a la disponibilidad de tiempo de los participantes.

Para la aplicación de las entrevistas, recolección y organización de información se tuvieron en cuenta tres categorías principales que se consideraron pertinentes para la realización de la investigación, las cuales fueron identidad online, identidad offline y relación entre identidad online y offline, sus definiciones se encuentran en la siguiente tabla:

Tabla de definiciones de la categorización para recolección de datos

Categoría	Definición
Identidad Online	La identidad virtual es el resultado de la interacción y la adaptación del ser humano al entorno y a las nuevas circunstancias del entorno como las redes sociales, los videojuegos, entre otras. La identidad virtual puede llegar a tener un componente de falsedad ya que facilita la opción de exponer otra edad, nombre, ocupación, en resumen,

	permite crear o representar otra persona. Desde los videojuegos podemos encontrar este aspecto en el hecho de que la persona representa un ser totalmente ficticio dentro de una plataforma y por lo general este personaje es elegido según como la persona se identifique con él, tomando así roles y desarrollando actividades dentro de este identificándose como un personaje irreal únicamente posible desde la virtualidad. La identidad virtual también se puede entender como el impacto o la influencia que ha tenido sobre la persona y su entorno la interacción con la virtualidad.
Identidad Offline	Desde la aparición del internet, la información que se conserva en la red es en cantidades muy elevadas y lleva a la creación de muchas identidades en las redes sociales las cuales son muy acordes a la vida real o a la vida offline es decir fuera de la red, así que no se habla de un ser fuera o ajeno a lo digital sino una identificación del yo offline, por lo tanto la identidad offline se refiere al momento que se tiene fuera del internet o de las redes pero se tiene en cuenta que existe una identidad offline donde la identidad va ligada a la vida online.
Relación entre identidad online y offline	En consideración, la relación tan fusionada que el ser humano tiene con la tecnología actualmente se ve más clara la relación entre la identidad online y offline ya que se divide en el corto tiempo en que se estamos fuera de la red y el momento en el que se vuelve a ingresar, por ejemplo, el momento en el que se dejan las redes sociales o se desconecta de un videojuego. También se puede evidenciar en las

	similitudes de la vida real con la virtualidad como se deja plasmada la imagen de identidad en las situaciones que se viven diariamente en lo que se muestra en el internet y videojuegos.
--	--

Descripción de Estrategias e instrumento (10-15)

Como instrumento para esta investigación se utilizan las técnicas de sistematización de la información (relatos de vida), integrado a partir de una serie de entrevistas a profundidad (por sesiones de trabajo), en el cual se le dará importancia al lenguaje propio de cada uno de los participantes, con el fin de indagar acerca de su experiencia propia y subjetiva con los juegos con los que interactúan en este caso el juego en el que se centrará el trabajo es en League of Legends el cual es un juego de rol el cual aportará un panorama desde el cual se tendrá en cuenta la versión de los participantes respecto a la interacción con el juego (narrativas).

Así mismo se considera importante tener en cuenta que el propio videojuego puede ser sometido a análisis “Analizar el mundo narrativo del videojuego”, con el fin de responder interrogantes tales como ¿Por qué les llama la atención el videojuego nombrado anteriormente y no otros?; ¿Por qué ingresaron a ese juego?; ¿Cómo es su experiencia de juego?; en este último interrogante es importante aclarar que una de las estrategias planteadas, es tener en cuenta la narrativa de cada participante; pero a su vez analizar la información por medio de la observación, considerando actitudes, simbolización o aspectos relevantes que cada jugador tenga cuando está inmerso en el videojuego, esto es llamado Técnicas de interpretación de la información (análisis categorial). Para la realización de las entrevistas se tienen en cuenta tres categorías las cuales guían el desarrollo de las mismas, las entrevistas se organizan en dos entrevistas virtuales y una sesión presencial de la cual se desarrolla un diario de campo. Para recolectar toda la información se realizan las tablas que

contienen las transcripciones, el número de párrafos y la categoría a la que pertenece el párrafo y para organizar esta información se hace un cuadro de recolección de párrafos por categorías, además de completar el diario de campo del formato desarrollado anteriormente.

Participantes

La población a investigar se trata de un grupo pequeño de adultos jóvenes puesto que se encuentran en la edad desde los 20 y los 29 años de edad ya que en este momento de la vida las personas ya tienen más arraigada su identidad y de alguna forma está más definida y no presenta cambios significativos; para ello se les realizara entrevista a 5 jóvenes adultos que son jugadores de videojuegos. Solo se trabajará con hombres por principio de conveniencia, ya que no se busca diferenciar entre géneros y la relación con los videojuegos.

Los integrantes que serán seleccionados deben cumplir con las siguientes características: Tener entre 20 y 29 años de edad, ser hombre, llevar más de cinco años jugando videojuegos de manera sistemática al menos 1 vez a la semana por un período de 5 años o más, tener empleo estable o estar estudiando una carrera profesional y haber jugado League of Legends. Todo esto con el fin de poder llegar a una comprensión más detallada en la comparación entre las actividades o responsabilidades (trabajo o estudio) y el tiempo de ocio en los videojuegos ya que se debe tener en cuenta que si se trata con participantes como los llamados “gamers” podríamos enfrentarnos a que sus responsabilidades y vida cotidiana se base en gran parte a la interacción con los videojuegos.

Los participantes que colaboraron con la investigación fueron cinco hombres entre los cuales tres son estudiantes universitarios y dos de ellos trabajan en sus respectivas empresas, dichos hombres están ubicados entre las edades de 20 a 27 años y están muy familiarizados con el juego y están en él hace varios años lo que les permite desenvolverse en las entrevistas.

Procedimiento:

La investigación se desarrollará en cinco fases posteriormente nombradas en donde primero se realizará toda una comprensión teórica acerca de las categorías dispuestas para esta investigación (identidad, construccionismo, juventud) para posteriormente hacer un planteamiento de la metodología cualitativa desde la perspectiva biográfico- narrativa e implementarlo en la aplicación la cual se hará por medio de una entrevista narrativa semi estructurada para recolectar la información y a continuación hacer la interpretación, generar los resultados y la conclusión para este estudio.

Fase 1: Construcción pregunta problema, marco referencial, marco teórico y marco conceptual.

Fase 2: Metodología.

Fase 3: Aplicación teniendo en cuenta la metodología.

Fase 4: Interpretación de resultados

Fase 5: Conclusión, revisión final y aportes de la investigación.

Considerando las anteriores fases y centrándonos en la fase 3 y 4 el procedimiento se llevó a cabo desde la planeación de las entrevistas semiestructuradas por sesiones ya que se realizaron 4 sesiones por cada participante entre las cuales se planificaron dos sesiones que se desarrollaron de forma virtual las cuales tuvieron un componente narrativo, una sesión que se realizó de forma presencial donde se desarrolló un diario de campo desde la observación de los participantes durante el juego y la última sesión que se trata de realizar la retroalimentación a los participantes acerca de los resultados de la investigación; Dichas entrevistas se adelantaron desde la modalidad individual y grupal siendo la primera y tercera sesiones individuales por su componente narrativo, subjetivo y personal, y la segunda y cuarta grupales; la segunda debido a que se hizo una observación de los participantes durante la partida y la interacción entre los

misimos y la cuarta y última sesión se acordó con los participantes que fuera grupal ya que no tiene inconveniente con dar los resultados a cada uno en presencia de los demás.

Para la aplicación de las entrevistas se plantearon varias preguntas para cada sesión que guiarán el desarrollo de las mismas, estas se basaron en tres categorías que se desarrollaron para aplicación las cuales son identidad offline identidad online y relación entre identidad online y offline por lo tanto se empezó preguntando acerca de la vida cotidiana del participante y su personalidad lo que correspondería a lo offline, posteriormente se preguntó acerca del juego y de su interacción con él para identificar la parte online y finalmente se buscó la reflexión desde la relación para emparentar lo online y offline, para desarrollar el diario de campo se reunieron a los participantes para observarlos en el desempeño durante el juego e identificar códigos y tipos de interacción que se da entre ellos y se grabaron todas las sesiones para el respectivo estudio de las expresiones corporales y faciales que permiten reconocer las emociones de los participantes durante la partida, para la tercera sesión se realizaron preguntas acerca de la segunda sesión y se plantearon algunas situaciones para cada participante para identificar un poco más la perspectiva de estos dentro del juego.

Para llevar a cabo la recolección y organización de la información primero que todo se grabaron todas las sesiones y se desarrollaron unas tablas en las cuales se plasmaron las transcripciones de las entrevistas por cada participante, teniendo en cuenta el número de párrafo y la categorización de cada uno, ya fuera identidad online, offline o su relación. Para el diario de campo se desarrolló un formato que posteriormente se diligenció teniendo presentes las grabaciones previas de las sesiones presenciales, posteriormente se desarrolló una nueva tabla en la que se plasmarán los párrafos más importantes por categoría y se les asignaron nuevas categorías para identificar una ruta clara para el desarrollo de los resultados de la investigación y seguido de esto las conclusiones.

Consideraciones éticas

Teniendo en cuenta las obligaciones éticas establecidas en la ley 1090 de 2006, mediante la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se establece el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones; a partir de este se tendrán en cuenta los aspectos relacionados con la investigación presente. En primer lugar, se tiene en cuenta el segundo artículo de esta ley, donde se exponen los principios generales por los cuales se regirán los psicólogos en su práctica y profesión, en específico el de confidencialidad, en donde conservará la privacidad de los datos recolectados y los procesos llevados a cabo en la recolección y análisis de los mismos en cuanto a los sujetos.

En segundo lugar, está el principio que establece diferentes alternativas hacia las cuales se pueden dirigir los esfuerzos y recursos de la investigación con participantes humanos, donde se vela por la dignidad y bienestar de los participantes humanos, tomando como base las normas legales y los diferentes estándares profesionales regidos. En tercer lugar, dado a que se utilizarán instrumentos de evaluación, se debe tener en cuenta también el principio de “evaluación de técnicas” en donde se evitará el uso indebido de los resultados de la información recolectada mediante los instrumentos de investigación (en este caso, las entrevistas semi-estructurada), como la divulgación de los resultados sin el consentimiento del participante. También, se respetará el derecho de los usuarios a conocer los resultados, interpretaciones, y conclusiones de la información obtenida de la investigación.

Tomando en cuenta que esta investigación es llevada a cabo con jóvenes jugadores de League of Legends que también jugaron Dofus y Brawl en algún momento y el tipo de datos que se pretende obtener, se hace evidente que el desarrollo de esta investigación implica el manejo de información y datos personales de cada uno de los participantes. Con base en la ley 1090 del

2006, en la cual se dicta el Código Deontológico y Bioético de la profesión de psicología, muestra que en el “artículo 13”. Fundamentado en los principios de beneficencia, no-maleficencia, los cuales desde la investigación se aplica de manera eficaz, ya que la primera exigencia ética mencionada anteriormente indica no causar ningún tipo de daño. El procedimiento que se aplicará a los participantes no afectará de manera negativa, ni generará algún riesgo; así mismo se puede hablar de la autonomía que los participantes tienen para obrar según su criterio y decidir de manera independiente si se quiere participar o no, para esto se tiene en cuenta la autorización; el principio de justicia se asocia con que cada participante pueden tener acceso a los resultados que se obtengan al final de la investigación; de este modo, la veracidad tiene como objetivo que cada participante pueda indagar si este presenta alguna inquietud frente a los procedimientos realizados o sobre qué se pretende hacer.

Teniendo en cuenta el Artículo 34, que establece la relación entre el psicólogo y el usuario en el cual determinan por solicitud de servicio de terceras personas con el debido consentimiento informado del segundo, en el que cada persona debe estar enterada plenamente del ejercicio académico que se pretende realizar, así como debe respetarse la decisión de quien desee participar. El uso inadecuado de la información obtenida puede ser contraproducente para los participantes como para los psicólogos involucrados, es necesario cuidar los modos por los cuales tenemos acceso a la información, como la interpretación de la información obtenida y también el uso público que se le da. Para la construcción del consentimiento informado se tiene presente que los participantes diligencien datos como su nombre y cédula de identidad para que reconozcan el permiso que conceden para realizar el trabajo investigativo, allí se les informa que el riesgo del estudio es mínimo considerando los principios éticos del código deontológico. Por otra parte, también se les expone la oportunidad de hacer un aprendizaje significativo desde la consciencia que se va a desarrollar debido a la participación y finalmente se les informa de la

confidencialidad y la modalidad de entrega de resultados para que sea más acorde a la decisión del participante.

Dado lo anterior, los participantes podrán aprender su manejo con el debido acompañamiento de docentes y la supervisión y vigilancia de la respectiva facultad o escuela de psicología, dando paso al acompañamiento permanente del docente Luis Felipe González Gutiérrez perteneciente al programa de Psicología de la Universidad Santo Tomás, Bogotá D.C. Lo anterior, justifica la defensa de principios éticos que deben defenderse siempre por encima de cualquier interés investigador, sin olvidar el acceso que el participante permite al momento de ser parte de la investigación.

Por otra parte, el artículo 50 muestra que “los profesionales de la psicología al planear o llevar a cabo investigaciones científicas, deberán basarse en principios éticos de respeto y dignidad, lo mismo que salvaguardar el bienestar y los derechos de los participantes”, manteniendo el anonimato de las personas que participan en la investigación, a no ser que haya deseo en contrario de los interesados y autorización para ello. Todos los principios éticos que se establezcan deben ser conocidos previamente por los participantes y acordados con ellos, así como los términos que se pretenden en el ejercicio de prácticas investigativas I, por lo tanto se tendrá en cuenta el principio de no maleficencia llevando a cabo la actividad desde la acción sin daño puesto que para esta aplicación habrá un riesgo mínimo para los participantes.

Teniendo en cuenta lo que dicta la resolución 8430 de 1993 expedida por el ministerio de salud específicamente en el artículo 11, esta investigación se clasifica en “investigación sin riesgo” ya que este trabajo emplea técnicas y métodos en la que no se hace ninguna modificación de las variables físicas, biológicas o psicológicas en los participantes del estudio y dentro de las

técnicas para esta categoría se encuentran las entrevistas, cuestionarios en donde no se trata ningún aspecto sensitivo. Siguiendo esta idea la investigación no va a ser aplicada en personas que tengan algún tipo de característica que los pueda categorizar como población vulnerable por lo tanto este punto no aplica en esta investigación.

Resultados

Para la aplicación de las entrevistas se tuvieron en cuenta tres categorías principales las cuales fueron identidad online, identidad offline y relación entre identidad online y offline, estas se tuvieron en cuenta en la realización y planeación de preguntas para cada participante las sesiones se organizaron de la siguiente manera:

Primera Sesión:

En la primera sesión se realizó la presentación con el participante, la explicación del proyecto y la firma del consentimiento informado, en segundo lugar se llevó a cabo una primera entrevista encaminada a identificar al participante en los diferentes ámbitos de su vida (familiar, laboral, social, etc...) por medio de la narración por parte de él participante acerca de lo que hace, en que se desempeña y cómo ocupa su tiempo libre para posteriormente dirigir la entrevista al juego para indagar acerca de su relación con el juego, como comenzó a jugar y porque el gusto por este juego en comparación con otros.

Preguntas:

-¿Quién eres o cómo te identificas?

-¿En qué trabajas?

-¿Cómo ocupas tu tiempo libre?

-¿Qué habilidades o cualidades crees que tienes en los diferentes ámbitos de tu vida?

-¿Hace cuánto tiempo juegas?

-¿Cómo conociste el juego?

-¿Qué papel tiene el juego en tu vida?

Segunda Sesión

En el segundo encuentro con los participantes se buscó, llevar a cabo una sesión de juego grupal donde se realizó observación, integración en el juego, y preguntas paralelas al desarrollo del juego, donde se evidenciaron estrategias, habilidades, identificación con el personaje, desempeño social y comportamiento online para compararlo con el ámbito offline. A partir de esta observación se desarrolló un diario de campo por sesión el cual permitió registrar toda la actividad y los datos relevantes estos se encuentran en el anexo 1.

DIARIO DE CAMPO

preguntas:

Describe al personaje que lo representa en el juego

¿Por qué este personaje y no otro?

¿Cuáles son sus poderes favoritos dentro del juego?

¿Qué emociones están sintiendo?

Tercera Sesión

En la tercera sesión se llevó a cabo una entrevista acerca de la historia del juego y recopilación de la sesión de juego para profundizar en las estrategias, explicación del desarrollo del juego y relación con la vida cotidiana.

Preguntas generales

-Cada participante narró el juego como una historia donde él fue el protagonista, con la finalidad de encontrar similitudes entre las dos categorías principales offline y online y cómo se va construyendo la identidad a partir de estas.

¿Sabes o conoces la historia del juego?

Situaciones participantes

Preguntas para el participante N° 1:

- Narra un día de trabajo usando los poderes de tu personaje favorito en este caso los poderes de Lucían
- Si tu vida fuera una partida de league of Legends, te enfrentas desde atrás como el personaje o de qué otra forma lo harías
- ¿Si pudieras hacer un personaje nuevo a tu gusto qué características y poderes tendría?
- ¿Si pudieras armarte de habilidades de todos los personajes del juego que habilidades escogerías y por qué?
- Si el personaje fuera uno de tus amigos o familiares cómo describirías su personalidad.

Preguntas para el participante N° 2:

- Narra un día de trabajo usando los poderes de tu personaje favorito en este caso los poderes de Ireliá
- Como enfrentar un día de tu vida tomando el rol de soporte en los diferentes ámbitos de tu vida

Preguntas para el participante N° 3:

- Cuéntanos una situación de la vida real en donde puedas usar los poderes de Volibear.

- ¿Cuáles son las características físicas/personales que comparten Volibear y Alejandro?
- ¿Qué poder le agregarías a Volibear y por qué?
- ¿Si pudieras modificar a tu gusto el personaje, cómo quedaría?
- ¿Te gustaría tener alguno de los poderes de Volibear en tu vida real, cuál sería y por qué?
- ¿Describe que poder asignarías a cada habilidad, por ejemplo, la R que poder de la vida real sería?

Preguntas para el participante N° 4:

- Cuéntanos una situación de la vida real en donde puedas usar los poderes de Malcom.
- ¿Cuáles son las características físicas/personales que comparten Malcom y Nicolás?
- ¿Qué poder le agregarías a Malcom y por qué?
- ¿Si pudieras modificar a tu gusto el personaje, cómo quedaría?
- ¿Te gustaría tener alguno de los poderes de Malcom en tu vida real, cuál sería y por qué?

Preguntas para el participante N° 5:

- Cuéntanos una situación de la vida real en donde puedas usar los poderes de Volibear.
- ¿Cuáles son las características físicas/personales que comparten Volibear y Sergio?
- ¿Qué poder le agregarías a Volibear y por qué?
- ¿Si pudieras modificar a tu gusto el personaje, cómo quedaría?
- ¿Te gustaría tener alguno de los poderes de Volibear en tu vida real, cuál sería y por qué?

Cuarta sesión: Retroalimentación y cierre

El documento en el que se refleja la recolección de datos que corresponde a la transcripción de las entrevistas y la organización de la información se podrá encontrar en el anexo 1.

Para exponer los resultados de esta investigación se va a tener en cuenta las tres categorías que se desarrollaron durante la planeación y aplicación de la investigación por lo que los resultados se desenvolverá desde las categorías de identidad offline, identidad online y finalmente relación entre identidad online y offline, todo esto refiriéndonos a lo que se identificó a partir de la información recolectada en las entrevistas. Después de identificar los principales resultados, en el apartado de discusión de resultados se hará una relación más específica de estos resultados a la luz de los aportes de los diferentes marcos de referencia desarrollados en el trabajo.

Identidad Offline

Se define como identidad offline todo aquello relacionado con la vida o cotidianidad de los sujetos en los momentos que tienen o interactúan cuando están fuera del internet o de las redes digitales, esto abarca todos los aspectos que conciernen al ser humano en su naturalidad, como lo son la vida familiar, social (física/presencial), académica, laboral, de relaciones interpersonales, cultural, la personalidad, y en sí, el conjunto de acciones y pensamientos que tiene un individuo, las cuales no tienen contacto o relación directa con la virtualidad; sin embargo, en diversas ocasiones como se mencionó en los antecedentes se han encontrado puntos de convergencia entre la identidad online y la offline, dado a que comparten lo más importante, y es la misma persona, por ende las identidades pueden llegar a presentar similitudes, es razón a eso, se contempló la categoría offline, pues desde allí los participantes proporcionaron características importantes de su vida fuera de la virtualidad que se cruzan y originan ciertas acciones/repercusiones en la identidad online.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, y partiendo como base de las premisas proporcionadas por los participantes en las diferentes sesiones de aplicación de esta investigación, se procederá a exponer algunos de los factores determinantes de la identidad offline hallados en estos encuentros, pues a través de esta categoría los participantes aportaron detalles fundamentales que dan soporte, sustento y sentido a cada una de las acciones que realizan en su cotidianidad, cabe destacar que para llegar a la información citada que se encontrará a más adelante, previamente se entabló una entrevista semiestructurada con cada uno de los participantes, en donde inicialmente se abordaron aspectos de la vida personal asociados a su autoconcepto, habilidades, fortalezas y debilidades, quehaceres cotidianos, ideales, cualidades y valores, y se indaga sobre su vida personal/familiar, académica y laboral, por lo que las respuestas pertenecen netamente a estos escenarios de la identidad offline de cada participante.

Con relación a lo que se menciona anteriormente, se tiene como primer punto de referencia, lo cual es fundamental la frase del participante número 1, quien expresó lo siguiente en la primera sesión cuando se abordó el tema de las habilidades **“Bueno yo creo que el persistir, la perseverancia, porque... porque digamos que empezar pues... pues no sé cada persona y cada empresa empezará de una manera diferente, cada quien tiene su forma de hacer las cosas”**, esta respuesta se dio posterior al planteamiento de una tema relacionado al fracaso en la vida laboral con un emprendimiento, donde el mismo participante destacó que una de las habilidades desarrolladas que consideraba de sí mismo era su capacidad de persistir, pues a pesar de los fracasos que se puedan llegar a tener en los diferentes planes que se ejecutan para cumplir unos objetivos en particular, los mismos no siempre funcionan, y un mecanismo de defensa que denota este participante es la perseverancia, entendiéndose en términos de comprender que cada persona es un mundo, y que en ese sentido, cada individuo tiene el un

tiempo y una plan de acción en particular para ejecutar sus objetivos, y que si por diversas razones esto no sale adelante, se debe ser perseverante y no rendirse, este aspecto que él describe como una habilidad incorporada a su personalidad, corresponde a una de las fuentes de pensamiento y acción en su identidad offline, pues, en esta respuesta se puede evidenciar que los fracasos son transversales a diferentes ámbitos de la vida, cómo lo son lo personal y laboral en este caso, relacionándolo con sus sueños, con el emprendimiento que tuvo, con el fracaso, y con la capacidad de perseverar y volver a intentar, sin rendirse; todo este bagaje se construye a través de la experiencia, y mediante la interacción del participante con el mundo social, pues es el que le ha permitido fracasar en repetidas oportunidades, en diversos aspectos, y es a través de este que se desarrolla y se construye la identidad, en este sentido se puede entender que la “perseverancia” como lo describe el participante es una habilidad que ya tiene adoptada completamente en su yo social, pues lo expresa como una parte de su identidad, la cual no podría existir sin el contacto con el mundo social y las relaciones interpersonales.

Considerando la importancia e incidencia que tiene la dimensión social en la construcción de la identidad offline, es pertinente mencionar que la misma atraviesa todas las vertientes del ser humano, por más pequeñas que sean, esas dimensiones que no son altamente notorias, en relación con esto algo “mínimo”, pero fundamental, se encontró en el participante número 2, cuando en la tercera sesión se abordó el tema de la comunicación que tiene con otros sujetos, en razón a que este participante es una persona que verbalmente no proporciona mucha información; en la segunda sesión cuando se realizó la observación mientras jugaban una partida de League of Legends se evidenció que era el participante que menos comunicaba vs los demás participantes, por tal motivo, se decidió indagar sobre este aspecto; lo que se encontró fue que el participante mencionó que no sólo en el juego, sino que además en su cotidianidad, es una persona que se percibe con la necesidad de un alto grado de concentración para realizar

diferentes actividades, y que en ese sentido cuando tiene que realizar acciones simultáneamente, decide destinar la comunicación verbal para lo necesario, respectivo, o pertinente y no más allá, esto lo describió para su vida cotidiana; sin embargo, sin duda alguna es aspecto de su identidad offline que atraviesa su identidad online. Cómo se mencionó anteriormente, la necesidad de poseer un alto grado de concentración para realizar algunas actividades, quizás no sea considerada como una de las categorías principales dentro de la cotidianidad, sin embargo, es corresponde a una dimensión que si el participante no conociera de sí mismo, le generaría dificultades e interrupciones en el desarrollo de las acciones que componen su vida, nuevamente se retoma el tema de la relevancia e incidencia que tiene la construcción de la identidad, pues esta se edifica a través de la interacción del sujeto con el mundo, este participante logró extraer y reconocer en sí mismo esta necesidad para poder ejecutar las actividades, y es un aspecto que ya está incorporado en su identidad, el cual fue posible mediante la experiencia y exposición a varias situaciones que requirieron de su concentración, finalmente es un elemento que se hace evidente con solo observar al mismo en acción.

Una de las subcategorías más recurrentes encontradas en las diferentes sesiones de identidad online, se encontró que está originada en la identidad offline. Para desarrollar esta idea se tiene como ejemplo la respuesta del participante número 3, dado a que en la primera sesión se le solicitó que describiera la manera en la que se identifica a sí mismo como persona, y lo que más sobresalió fue su alto grado de competitividad, el cual comentó que comprende varios ámbitos de su vida, e incluso el participante describió que la misma está incorporada en él desde niño, pues sus padres son muy competitivos y fue algo que fomentaron en él, de manera que él construyó su identidad y la adoptó a partir de la interacción con su mundo familiar, en relación a esto, cuando se abordó el por qué consideraba la competitividad como un aspecto negativo en su vida, el participante expresó: **“Si, mira que muchísimo porque por ejemplo el mismo hecho**

de ser competitivo te genera como mm... llamémoslo esa decepción cuando no se logra, porque siempre el ser competitivo no es igual ganar, es siempre buscar ganar pero no siempre se puede, entonces el ser competitivo en aspecto negativo que es lo que preguntas, busca siempre uno llegar a toc toc toc y en ese momento tu puedes tener 9 victorias pro en ese momento que hay 1 derrota te bajonea las 9, o digamos también ha sido supongamos que por partidos o pues cuestiones así deportivas el ser tan competitivo ha llevado a conflictos entre eso, ejemplo equipos entonces se va de pronto a lo físico, ehh... ha sido conflictos digamos con exparejas porque no entiende esa competitividad y llegan y dicen ay eso no es un deporte, solo es un juego, y uno intenta como explicar cómo no mira para mí es importante, ahh pero entonces significa más que nosotros, entonces cuando ya uno no sabe pues uno dice, mire si, si significa más en este momento entonces chao, entonces son como esos aspectos en los que se puede llegar a tornarse negativa la competitividad pero no siempre dentro de la misma es tratar de buscar superar esas negatividades y volver para arriba”.

Como se mencionó anteriormente este grado de competitividad tan desarrollado da cuenta de la evaluación y construcción de lo que ha incorporado el participante a su identidad offline, mediante la interacción , pues la misma es transversal a diversas categorías, asociadas a aspectos biológicos, psicológicos, sociales, culturales, contextuales, de manera que no se puede ligar a una en particular, para este caso, el participante reconoce que fue algo fomentado por su núcleo familiar, pero que sin duda existen en el factores determinantes que hicieron que se mantuviera en el tiempo este aspecto, y que hoy día conformen su vida cotidiana, de igual manera se puede concluir que el participante tiene claridad del concepto de competitividad, con lo que esto implica sus pro y sus contras, y es consciente de los inconvenientes o aspectos negativos que le ha generado la misma en su vida cotidiana, cómo por ejemplo llevarse grande decepciones cuando no gana una vez, así previamente haya ganado más veces, o tener

diferencias de conceptos con otras personas debido a que los demás no comprenden por qué tiene tan arraigado a su identidad el ser competitivo, este hallazgo es uno de los que tienen su origen en la identidad offline, y que atraviesan la identidad online, en razón de que League Of Legends es un escenario que permite rescatar y sacar todos estos aspectos de la vida offline, para que cada uno de los participantes los ponga en práctica en las partidas.

Por otro lado, tenemos la respuesta que nos proporcionó el participante número 4 en la tercera sesión, cuando se abordó cuál era la importancia que tenía en su vida el reconocerle al otro las acciones positivas que realiza, esto surgió dado a que en la segunda sesión en el ejercicio de observación que se realizó mientras jugaban una partida de League of Legends se evidenció que este participante recurrentemente reconocía a sus compañeros las acciones positivas que hacían dentro de la partida, a través de frase de felicitación o frases motivadoras de seguir trabajando en equipo, al indagar sobre este aspecto el participante expresó: **“Que me reconozcan realmente no no es que le ponga mucha importancia creo que siempre he preferido lo contrario pasar desapercibido y mostrar más de lo que esperan de mí pero tampoco quiero que sea como wow es que este no tampoco incluso y al revés si se me hace incluso importante pero reconocerle a los demás como que si alguien se quiere mostrar modestia en frente mío como que no lo dejo es como es nuestro trabajo y yo sé que no hice nada o pues no digo nada o la parte que más le gusto al profesor o algo así o el que más se destacó fue mi compañero o esa persona yo lo obligó a que le diga como yo lo hice póngase el crédito eso sí me molesta como que le quieran dar el crédito a los demás cuando lo tuvieron pues yo si le doy mucha importancia a darle a cada quien lo que merece o sea darle el crédito y la importancia de lo que hizo pero digámoslo que para mi no le pongo tanta importancia”**, dado esto se puede decir que la ejemplificación que da el participante está estrechamente relacionada y basada en su experiencia principalmente con el ámbito académico y

laboral, por lo que a partir de la interacción con el mismo ha logrado construir ese aspecto de su identidad offline, en la que siente más comodidad y conexión con no ser reconocido por sus acciones positivas, pero estar completamente cómodo reconociendo a los demás los créditos de una situación en particular cuando se lo merecen, de igual manera se puede evidenciar que de la observación de una partida en categoría identidad online se logró abstraer un aspecto fundamental de la vida cotidiana del participante, pues su descripción está netamente dada en términos de ejemplificación de casos o situaciones de la vida cotidiana, como lo son la parte académica.

Desde la categoría de identidad offline son diversas las subcategorías que pueden llegar a encontrarse, pues son las que están relacionadas con los diferentes aspectos del sujeto cuando no está en contacto con el mundo virtual, una de las categorías fundamentales que se encontró corresponde al aspecto parecido de sí mismo como lo es la personalidad, identificación o forma de saber de cada participante, y de esto da cuenta el participante número 5, pues, en la primera sesión cuando se indago acerca de cómo se percibía como persona, expresó: **“Ehh, que les puedo contar, pues me considero una persona que puede ser muy, que puede llegar a ser muy madura para algunos temas y muy inmadura para otros, siempre trato de sacarle una sonrisa a los demás, trato de burlarme de todo, mantener como una actitud de emprendimiento, de liderazgo, como de fortaleza ante las situaciones, no pues eso básicamente, pues me considero un líder”**, como se mencionó al inicio, esta descripción corresponde a la subcategoría de personalidad, corresponde a una abstracción o resumen de cómo se percibe en general este participante en relación a sus comportamientos e ideales en la vida cotidiana, por ende, están son los que conforman su identidad offline, al mediar con una dimensión social el participante reconoce tener el suficiente desarrollo mental para algunas situaciones en particular, mientras que en otras ocasiones manifiesta todo lo contrario, y es

apenas común si le falta mayor interacción con diversos ámbitos del mundo social, cabe resaltar que de acuerdo a la respuesta de este participante que la identidad puede seguir edificando en el tiempo a medida en la que el sujeto funcione con mayor frecuencia con la dimensión social, de esta manera la identidad offline cada vez puede estar más desarrollada, en la medida en la que mismo sujeto crece como persona en los diferentes ámbitos que son transversales a esta categoría, en este caso con el participante es posible que en otro momento tenga una significación de su identidad offline diferente a la que tiene actualmente.

Finalmente, los resultados obtenidos dentro de la categoría offline son diversos, toda vez que en cada participante se inclinó hacia una subcategoría totalmente diferente, lo cual hace enriquecedora y amplía la misma, y tiene gran sentido de pertenencia que sea así, pues cada una de las personas es totalmente diferente, y esto incluye a los participantes de la investigación, como se ha mencionado a lo largo del proyecto los aspectos que atraviesan al ser humano son transversales a varias categorías, y en ese sentido los factores determinantes que conforman la identidad offline se hacen extensos, estos resultados dan cuenta de cómo cada participante a través de su interacción, mediación, experiencia, y dinamismo con la dimensión social construyó su identidad offline particular, una tan distinta y particular de la otra.

Identidad online

Teniendo en cuenta que la identidad online se define como el resultado de la interacción y la adaptación del ser humano al entorno y a las nuevas circunstancias como los videojuegos, nos lleva a incluir la identidad virtual, ya que desde los videojuegos podemos encontrar este aspecto en el hecho de que la persona representa un ser totalmente ficticio dentro de una plataforma y por lo general este personaje es elegido según como la persona se identifique con él, tomando así

roles y desarrollando actividades dentro de este identificándose como un personaje irreal únicamente posible desde la virtualidad. La identidad online también se puede entender como el impacto o la influencia que ha tenido sobre la persona y su entorno la interacción con la virtualidad.

Considerando lo anterior y según las entrevistas realizadas se identificaron algunos aspectos determinantes en los participantes, entre los cuales encontramos en primer lugar los códigos que desarrollan y apropian teniendo en cuenta que estos son exclusivos del juego y algo que llamó mucho la atención fue que sin conocerse hubiese esa igualdad en el sentido del uso de las mismas palabras lo que se entiende como códigos para referirse a algunas acciones que realizan dentro del juego. Se pudo identificar que estos términos evolucionan de palabras y/o nombres que aparecen en el juego en sí, pero con el tiempo los jugadores les van dando forma hasta crear palabras por las cuales se entienden mejor, cabe decir que algunas expresiones no son ajenas al videojuego si no que son las que se van creando desde la interacción por medio del mismo por ejemplo lo podemos ver en el participante número 1 quien lo demuestra por medio de la siguiente cita: “ **No yo pues yo me emociono yo me meto ahí en el cuento yo me meto ahí y si entonces estoy persiguiendo a alguien es como vamos vamos métale metale cójalo no lo dejen ir**”, así como este participante expresa palabras ajenas al juego como “vamos” y “métale” se entiende que estas palabras son propias del intercambio que se hace entre los jugadores aliados dentro del videojuego. En la sesión presencial en la que se desarrolló una observación durante la partida de juego se pudieron encontrar otras expresiones como “lléveselo” refiriéndose a liquidar a este contrincante dentro del juego, por otro lado dentro de las expresiones ajenas al juego se encuentra “kills” refiriéndose a las “muertes” que cada uno puede contar dentro del juego lo cual les provee “oro” y el oro es la moneda, o el dinero que se maneja dentro del videojuego el cual les permite realizar compras dentro del mismo para armarse de otros

elementos que el personaje por sí solo no tiene, a la forma de recolectar el oro le llaman “farmear”, otro concepto muy usado por los jugadores es “pushear” lo que se refiere a seguir hacia adelante o presionar al equipo, también está el término “stunear” que se refiere a congelar al enemigo y como otro poder esta “flashear” el cual se refiere a la posibilidad de teletransportarse de un lugar a otro dentro del mapa y finalmente los jugadores utilizan la palabra “freezear” para referirse a una estrategia en la que engañan al enemigo para adelantarse y tomar ventaja. Todos estos términos han sido apropiados por los jugadores de League of Legends sin importar que se conozcan o jueguen entre sí puesto que dentro de la aplicación de la investigación pudimos contrastar la información de las dos sesiones de juego donde se hizo la observación ya que se realizó una sesión con dos participantes y otra con tres debido a la disponibilidad, lo que permitió comparar y dar cuenta de que los jugadores acogen estos términos independientemente de su interacción con los demás jugadores.

El nivel de competitividad en este juego es muy alta teniendo en cuenta que es un juego de rol en el que el único objetivo es ganar y subir de nivel lo cual no resulta muy sencillo por lo que se identifica que la competitividad es uno de los aspectos más presentes en este juego, como lo aclara el participante número 2 quien lo afirma con la siguiente cita: **“Si, No la verdad es que el juego es muy competitivo, desde que tu entras, es el versus de tu saber que otra persona también está jugando, que tiene las mismas capacidades que tu; entonces quien es el mejor en esa parte”** y este no es el único comentario acerca de este tema puesto que todos los participantes afirman que este juego tiene un componente competitivo demasiado alto y que es algo que se lleva a los diferentes contextos convirtiéndose en un aspecto muy presente en las diferentes actividades que estos conllevan ya sea deportivamente o laboralmente; por lo tanto este juego propicia a una actitud competitiva lo cual aporta a su identidad dejando en ellos esta parte competitiva y el énfasis en ganar. Teniendo en cuenta lo anterior la definición de los niveles

es otro aspecto que influye en la competitividad ya que esto define el potencial de jugador si es bronce, plata u oro, además si se está en un nivel más bajo el juego no le permite jugar con competidores de otros rangos más altos lo cual hace crecer esta ambición en el jugador de subir y escalar a niveles más altos para poder identificarse como plata, oro o bronce y dejar ver su nivel dentro del juego frente a los demás jugadores.

Por otro lado, la definición de los roles dentro del juego es algo que es muy importante para los jugadores puesto que desarrollan unas preferencias por algunos roles o puestos en específico ya sea tirador, soporte, asesino, mago o top, esto depende también del personaje al que se acojan; este papel que desarrollan es muy importante debido que cada quien respeta la función propia y la del otro además de favorecer por medio de este cargo a los demás participantes y a la partida en general. Este rol va muy acorde a la personalidad de cada participante, ya que es relativo según la forma en la que ellos se perciben respecto a las acciones a encaminar y las que llevan en los diversos ámbitos de su vida el participante número 4 lo explica mejor en la siguiente cita: **“El que más uso es el de tanque o los de utilidad como los soportes pero los soportes más que todo lo que ya había dicho me gusta como el de tanque me gusta poner el pecho y que no se lleven al resto y dejar a un lado un poco lo que es el daño o sea ustedes van entendiendo cómo es el juego uno va comprando objetos y todo eso que le dan más protección y es como por ejemplo para el tirador uno compra objetos de daño o para el tanque objetos de protección pero es más viable digamos lo de armadura comprarse más vida para recibir todo el daño y que no lo maten o sea que uno pueda aguantar lo que uno quiera mientras el equipo está haciendo el daño en la parte de atrás los que son como de iniciación eso tienen un gancho para desposicionar al enemigo para dejarnos mal parados y para iniciar la pelea y pasar desapercibidos y que aportan al equipo no tanto de yo solo contra el mundo si no más de utilidad”**.

La construcción y desarrollo de habilidades online fue otro de los aspectos que los participantes expresaron, como lo hizo el participante número 3 al decir que: **“Okey habilidades como personales, yo creo que por ejemplo si lo hablamos digamos de parte de cualquier persona racional entonces como la toma de decisiones y todo eso le sirven mucho en el ámbito del juego, es un juego muy estratégico entonces cualquier decisiones tomada mal o erradamente complica mucho el movimiento de la partida por milésimas de segundos, es un juego en el que no te puedes dormir, no te puedes quedar en un punto pensando que vas a hacer, tienes que tomar decisiones muy rápidas y esas decisiones digamos si no las tienes, las vas aprendiendo, porque es un juego en el que vas desarrollando esas habilidades o si las traes en el juego vas a sobresalir”**. El hecho de estar inmersos en el juego y que sea parte de la rutina de los jugadores hace que con el tiempo se desenvuelven mejor en el videojuego por lo que se identificó que los jugadores a raíz de esta interacción adquiere algunas habilidades que se necesitan dentro del juego y así mismo las lleven a su vida cotidiana como la que nos expone el participante número 3 al decir que una de las habilidades era la toma de decisiones rápida la cual fue una habilidad que también expresó el participante numero 2 ya que el juego requiere que las acciones que se vayan a llevar a cabo se realicen rápidamente para evitar perder. Otra de las habilidades mencionadas es la coordinación mano-ojo como él la describe debido a la rapidez de reacción que tienen al mover los dedos y la mano respecto al teclado y mouse del computador al tiempo que están atentos a la pantalla, entre otras habilidades mencionadas se encuentran la persistencia al seguir buscando el objetivo a pesar de las veces en las que pierden las partidas, el liderazgo que se tiene en algunos roles y cómo esto se desarrolla para llevar a cabo otras tareas y la “multifuncionalidad” lo que les permite estar alerta en los diferentes ámbitos del juego y hasta de los diferentes personajes del mismo equipo lo que lleva a entender que la interacción con los

videojuegos permite a los jugadores acoger funciones y habilidades desarrolladas dentro del mismo y aplicarlas en otros ámbitos de su vida como habilidades propias de la persona.

Desde el ámbito de la identificación con el personaje podemos ver que al igual que con el rol los jugadores escogen personajes acordes a sus personalidades y a lo que este personaje representa de forma ficticia, es decir los eligen como el puente que les permite hacer acciones dentro del juego que motivan y emocionan a los jugadores. El participante número 5 nos da una muestra de esto en la siguiente declaración: **“si me caracteriza, en este caso a mí me gustan mucho, mucho los personajes, que son luchadores, los personajes que son magos, eh soportes, tanques, a mí me gustan el luchador; el luchador es el tipo de personajes que puede llegar a ser, un poquito fuerte o sea defensivamente, que aguanta el daño, que resiste el daño y a la vez puede ser un poquito, hacer mucho daño, si es como ese balance, un ejemplo un tirador hace demasiado daño, pero no resiste nada, un mago es el mismo caso, pero un tanque, resiste demasiado daño, pero no lo genera ¿sí?, entonces, me caracteriza mucho, porque me gusta mucho esos personajes que tienen ese balance, de tanto defensivo como de ataque, y de pronto esos personajes como de, bueno ahí si te tocaría buscarlos como Jarvan, como Zac, como Volibear, como ehh Vi, se llama así Vi, ehh si, en general serían los personajes, hay varios”**. Esta es una demostración debido a que la forma en la que describen los personajes es la forma en la que se describen a sí mismo en ciertos momentos durante la entrevista lo que se categorizó en la parte de relación entre identidad online y offline, lo anterior deja ver la transferencia que hace el jugador de su identidad hacia el juego y como esta permanece durante la interacción llevándolo a una nutrición y nueva significación de la misma.

Relación entre identidad online y offline

Es importante resaltar que el ser humano ha acogido la tecnología en los últimos tiempos de una manera constante, ya que, aunque no se perciba de manera directa, existe una relación para construir identidad desde lo online y lo offline, debido a que los momentos en los que una persona está fuera de línea “mundo offline”, son muy reducidos, ya que son intervalos muy cortos para de nuevo vuelva a tener interacción con el mundo online, un ejemplo claro, es la manipulación de los aparatos inteligentes como manipulación de celulares, para estar en contacto con el mundo a través de las redes sociales o para ejemplificar las situaciones acordes a esta investigación, tener interacción con un videojuego; de esta manera y de forma inconsciente, se va desarrollando un patrón que identifica a un sujeto del resto, desde el mundo offline ya hay patrones Identitarios en la persona, pero se va potenciando y marcando una identidad más definida, cuando esta persona tiene gustos e intereses particulares en la interacción con el mundo online, por este modo se hace hincapié, en que la interacción con los videojuegos evidencia de manera clara esta relación con las dos categorías anteriormente mencionadas.

En relación con los aportes recolectados de cada participante en cada una de las sesiones de aplicación de la investigación, se evidenció que existe esta relación que se quiere plantear desde esta categoría, para ello, cabe aclarar que cada participante tuvo respuestas que iban dejando claro en las investigadoras, que dicha interacción, da un sentido amplio para realizar esa comparación de aspectos de la cotidianidad que identifican a cada participante, los cuales son aspectos que los identifican, pero que a su vez es un patrón para que desde la interacción con el mundo online marque esa identidad que lo caracteriza, un ejemplo clave, son las habilidades que los participantes tienen en su trabajo, universidad y vida familiar, que se ven también desarrolladas en la interacción con el videojuego League of Legends, claro está que también se evidenciaron

fortalezas, desenvolvimiento de la personalidad, desde el comienzo de interacción con este videojuego, hasta la actualidad.

De esta manera y exponiendo la idea de relación entre las categorías online y offline, que ya anteriormente se explica, se realizó un análisis profundo a cada respuesta de cada participante en cada una de las sesiones propuestas para esta investigación, las cuales dieran una respuesta clara y acorde a esa relación que tanto se estaba buscando y como ya se ha mencionado que es muy relevante esa construcción de identidad que se va dando de manera inconsciente en los participantes, desde lo online, en este caso desde la interacción con el videojuego, para llevar a cabo todo lo que se realiza en su cotidiana desde lo online, por ello se consideró prudente, citar apartados que dieran cuenta de la construcción de identidad en relación con el mundo offline y online; a continuación se nombraran a cada uno de los participantes y los aportes realizados para encontrar este resultado, en el participante número 1, se tuvo en cuenta la respuesta de la primera sesión, a la cual se le dio una subcategoría llamada, desenvolverse en situaciones que generen frustración, con lo que indica: “Si, pues en el juego muchas veces tienes que buscarte la vida buscarte la solución muchas veces el juego o el tipo de juegos que a mí me gustan te va poniendo como no como bloqueos si no cómo que te va haciendo pasar hartos tiempos haciendo ciertas cosas que pueden llegar a desalentarse pueden llegar a desalentarse puede llegar a que tú digas tienes que hacer todo esto y ¿y qué? ¿a cambio de qué? siento que pues me ha servido también en la vida muchas veces a darme cuenta que muchas veces hago pequeñas cosas muchas veces hice pequeñas cosas que en ese momento no parecen muy importantes o que vayan a significar mucho, pero llega un momento en el que todas esas pequeñas cosas se empiezan a unir y hacen algo más grande entonces no se me ha ayudado a ponerle cuidado a ciertos detalles que a veces no te fija”; en esta respuesta se tuvo de manera muy puntual esa relación desde lo que el participante realiza y percibe del videojuego, como lo que menciona de situaciones que pueden llegar a desalentar, con lo que automáticamente percibe que es algo propio del juego, pero que a

su vez se da en su realidad, en este sentido se resalta la perseverancia que hay de querer proyectarse en el futuro y a raíz de este el desarrollo de la personalidad desde situaciones que pasan cuando se juega una partida, que se pueden evidenciar cuando hay situaciones en el mundo offline, que también se perciben como similares, pero que tiene la misma respuesta perseverar y querer superarse.

De este modo, también se pudo evidenciar que en los participantes existe un sentimiento de trabajo en equipo, lo cual se evidenció en todos y cada uno de ellos; sin embargo, es relevante aclarar que en unos más que otros, si existe una constante en esta subcategoría trabajo en equipo, para ello, se tuvo en cuenta la respuesta del participante número 2, quien plantea: **“Pues lo que te digo es un juego en equipo ya basándonos te voy a decir todos tienen una parte que hacer por decir vamos a construir una casa tu colocas la puerta uno coloca el ladrillo otro coloca el techo y otro las vigas, cada uno tiene su trabajo imagínate que el encargado de vigas no coloca las vigas bien si no las coloca por fuera de la casa que están haciendo o sea no están haciendo su trabajo a eso se le refiere que está dañando los juegos de los demás o sea cada uno tiene sus roles en específico en los cuales tienen que hacer algunas cosas pero si no las haces sabes que vas a perder entonces no es u juego que va a afectar a solo una persona o sea que la parte que tu no hagas no solo te va a afectar a ti si no va a afectar toda la parte de tu equipo es escalamiento es delos dos es mutuo si uno deja de hacer se recarga sobre los otros puntos y si no hay una equidad no se puede o sea vas a perder más que tú quieras ganas o más que puedes perder”**, con este participante, es claro que construye su relación a través de la confianza que le da a los que lo rodean, en esta medida pone un ejemplo claro de construir una casa, donde se rescata que para que esto tenga un fin deben haber aportes de a cada miembro para que el resultado sea óptimo. Esta misma situación se observó en la segunda sesión donde el Participante N° 2, con base a la confianza depositada en sus compañeros de juego, podía desenvolverse sin problema, ya que como él menciona con su respuesta de la sesión 1 **“sea**

cada uno tiene sus roles en específico”, haciendo alusión al juego en específico, en este sentido, existe una relación de tener claridad es que desde el quehacer de la cotidianidad y la interacción con la virtualidad, hay roles específicos que ayudan a la construcción de tareas y que estas tengan un resultado positivo.

Es importante mencionar que otra subcategoría que se evidenció en cada uno de los participantes es la competitividad, la cual se define como una capacidad propia del ser humano, que ha sido objeto de análisis, dentro de diferentes dimensiones, como lo son el ámbito laboral, académico y social; con lo cual una persona busca éxito en sus actividades y planes, con el fin de obtener un resultado en conjunto con las habilidades y cada aptitud de que lo llevan a la realización de una actividad propuesta o en proceso de realización, Rey, (2014), citado Ahumada (2017); dicho esto, se tuvo en cuenta el aporte del participante número 3, en este sentido su respuesta abordó ese concepto de cómo actuar en situaciones que le generan frustración, con lo que comenta: **“Depende si es en serio uno está muy metido y la partida se perdió feo puede uno no durar todo el día triste porque pues no pero si queda todo el día con el pensamiento de que pude haber hecho para cambiar la partida como pude haberla ganado que pude haber hecho para llegar en la noche después de trabajar y todo eso empezar a jugar y decir no voy a volver a cometer el mismo error y vamos a ganar entonces uno siempre va a tratar de mejorar a partir de esos errores”**, desde el concepto abordado de competitividad, es importante recalcar ese enlace que se da desde la frustración de tener malos momentos tanto en ámbitos externos al juego y también en la interacción con el videojuego, donde lo único que se plantea es querer hacer las cosas de la mejor manera y ganar, con lo que este participante se da una retroalimentación positiva a cada acción, con el fin de reconocer que no es positivo, para asimismo reinterpretar y buscar una solución que lo lleve a cumplir ese objetivo.

Cabe aclarar que, dentro de las respuestas proporcionadas por los participantes, hay una definición de roles marcados en el videojuego, lo que les permite desenvolverse de la mejor manera en cada partida, esto con el fin y como se ha explicado en los apartados anteriores, ese trabajo en equipo entre ellos y competitivo con el oponente, lograr esa meta en común que es ganar; en consideración con la manera en la que se demarca en la interacción con el videojuego la definición de roles, está la respuesta del participante número 4, quien aborda esta relación: **“Como ya lo mencionas que si yo prefería tomar el control o cederlo, yo creo que se asemeja mucho al de soporte para llevar un objetivo de apoyar a alguien que se cumpla eso”**, este participante hace referencia en ese momento a ser ese apoyo que nombra como soporte para que los que lo rodean puedan beneficiarse de sus habilidades y lograr ese objetivo concreto; resulta interesante en el sentido de la observación de la segunda sesión, ya que este brinda ese apoyo, ese soporte para lograr la meta en común que era ganar la partida, que a su vez en su relatos de las sesiones 1 y 3, dan similitud a esa construcción de identidad desde las dos categorías de ser ese aporte un fundamento para quienes lo requieran; complementando que el trabajo en equipo se logra a través de dar un reconocimiento a cada persona que lo rodea.

Para tener en cuenta de lo que se habló al comienzo, de la explicación de esta categoría, existen ocasiones en las que las personas no son conscientes en primera instancia de la construcción de identidad a través de la interacción con el mundo online, lo que los lleva a considerar en sus respuestas la negación de que sus habilidades por ejemplo sean producto de dicha interrelación, pero a medida que son más conscientes del antes y después de haberse involucrado en el mundo online, son más abiertos a poder expresar que si existe construcción de identidad desde las dos categorías, online y offline, en esta medida se tiene en cuenta dos respuestas del participante número 5, quien de alguna manera expresaba esa no construcción de identidad pero que a lo largo de la investigación, dio cuenta a través de sus codificaciones y

habilidades adquiridas y potenciadas en el videojuego que hay relación: “ **Ehh bueno, en el juego, en el juego es muy diferente obviamente a la vida real, de pronto en el juego, es no mentiras de hecho puede ser similar, es conocer el entorno o sea conocer todo el hecho y apoyarse entre cada uno de los integrantes, porque yo puedo ser excelente en lo que hago, buenísimos pero si no tengo la ayuda de un equipo, va ser imposible; eso pasa en el juego y así mismo pasa en la vida real, yo puedo ser muy bueno en mi trabajo, pero sin la ayuda de mi familia, de mis colaboradores, va ser muy difícil; ehh se me olvido la pregunta, me la repites otra vez porfa**”; es evidente de se va construyendo a través de su lenguaje esa similitud que debe verse más detalladamente para poder dar cuenta que si existe relación entre lo considerado como lo offline y la interacción con lo online, de este modo es importante resaltar otra respuesta de este participante que brinda a las investigadoras responder a premisas de si existe o no la construcción de identidad desde la interrelación con League Of Legends: “**En la universidad, me di cuenta, pues que podía como liderar un grupo, ser parte importante de un grupo y de pronto eso se vio más reflejado en el juego, o sea pasó de la vida real al juego, no del juego a la vida real**”, con esta respuesta se puede percibir como pueden potencializarse habilidades inmersas en una persona en el momento de ser parte de situaciones del mundo online.

Discusión de resultados

Desde los resultados obtenidos, el análisis de las entrevistas realizadas a cada participante, la separación de cada subcategoría que se llevó a estudio y desarrollo a partir de las tres categorías que se utilizaron para la recolección de datos se realizó el contraste teórico para dar respuesta a la problematización y argumentar lo anteriormente expuesto. Entendiendo que desde la interacción con los videojuegos se ha permitido que el ser humano amplíe sus redes e

interiorice situaciones, habilidades y códigos a raíz del intercambio y la transferencia desde la acción del juego.

En cuanto a la identidad online se tiene en cuenta que la interacción entre la persona y el videojuego aporta características identitarias al jugador y de la misma manera de lo que podría considerarse “la vida real” al mundo virtual por lo que se entiende que los videojuegos aportan de alguna manera aspectos a la identidad de la persona puesto que tanto como las redes como los videojuegos permiten a la persona crear una identidad dentro de estas plataformas para mediar la comunicación con quienes interactúan allí mismo así como lo explica (Torres 2018), al comentar que las personas construyen o edifican su identidad incorporando características de sus avatares o perfiles en los juegos, por lo tanto se considera que hay un constante trueque entre lo que el juego le entrega al jugador y lo que este le entrega al juego, así que se podría decir que la identidad online se construye a través de esta interrelación que es cada vez más común dentro de la sociedad actual debido a la fusión que existe entre el ser humano y la tecnología. Dentro de la identidad online se encuentra que los jugadores suelen adicionar a su vocabulario y expresiones, términos ajenos a la virtualidad y los videojuegos los cuales empiezan a ser parte de la cotidianidad de la persona, así mismo las emociones que se despliegan de esta interacción con el videojuego y que lleve a la persona a tener en cuenta el nivel, el rol y el personaje seleccionado para su preferencia que le proporcione esa identidad que le permite desarrollarse desde el perfil que construyó por sí mismo. Del mismo modo la comunicación es un aspecto que se transforma a partir de la relación con estos espacios logrando crear una identidad totalmente inmersa desde la tecnología desarrollando un lenguaje que se entiende como individual o particular (Gergen, 1996). Se puede decir que la construcción de la identidad online es un proceso subjetivo que dependiendo de su interacción con los medios que tiene al alcance influyendo en los ámbitos sociales familiares comprendidos desde la era digital donde se percibe una identidad que no es completamente propia sino también proyectada hacia los demás remitiendonos a (Giménez,

1997), cuando dice que “la identidad es la suma de los diferentes atributos culturales y sociales desde donde parte el individuo para construir y representar su autodefinición” (p. 9). A partir de la relación con los videojuegos pudimos identificar que cada participante tenía claro un rol y personaje específico con el cual interactúan en el juego, al preguntarles con qué personaje se sentían identificados ellos negaban sentirse identificados con alguno de los avatares del juego pero en algunos momentos durante las entrevistas se identificaban con el personaje y lo describen como describiendo ese mismo además de esto se encontraron similitudes en la forma en la que se describen a sí mismos y al personaje por lo que entendemos que los participantes se identifican con los personajes de una forma inconsciente teniendo en cuenta que para ellos es ficticio pero que les otorga ciertas características y define ciertas preferencias de la vida offline.

La identidad offline parte de la idea central, de que la misma se construye a partir de que el sujeto interactúa con los ámbitos transversales a la vida del ser humano, de manera que cada uno de estos le proporciona al individuo los factores o característica identitarias que posteriormente en conjunto conformarán su identidad offline, es decir, una identidad fuera de línea, que se encuentra fuera del alcance de la virtualidad y que corresponde estrictamente a los medios que ligam al sujeto con la dimensión social, cómo lo son las pautas de crianza, la familiaridad, lo académico, lo laboral, las relaciones interpersonales, la cultura, el conjunto de creencias y pensamientos característicos de un sujeto, entre otros. En relación a esto, Iñiguez (2001), plantea que la identidad individual o social significa una dimensión que sobrepasa los factores biológicos, naturales, y psicológicos, y que se refiere principalmente a una transformación o edificación conjunta que recoge la evaluación de la sociedad en el tiempo, lo que se relaciona con su cultura, con las reglas y normas sociales, con la comunicación, con el lenguaje, con el control social y con las pautas de relacionamiento dentro de la misma, de manera que, todo este conjunto de factores sociales externos, sumados con los factores sociales

internos mencionados anteriormente repercuten, e inciden de manera particular en la construcción de la identidad de cada individuo, haciendo esta construcción subjetiva, debido a la singularidad en las características identitaria de cada sujeto.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente se hace necesario confrontar los resultados obtenidos en las diferentes sesiones de aplicación de esta investigación, desde la categoría offline se dio apertura a un gran número de subcategorías en razón a la diversidad de factores que componen la identidad offline, y de acuerdo a la particularidad de cada participante se iban generando más vertientes para dar paso a las descripciones proporcionadas en relación a los aspectos que conforman su identidad, en la mayoría de los participantes se evidenció que existía una relación entre la identidad offline y la online, y esto se debe a que ambas comparten un punto de convergencia primordial, que es el mismo individuo, por supuesto, se diferencian los medios, ya que uno corresponde a lo cotidiano, y el otro a la interacción con la virtualidad; sin embargo, al ser la misma persona quien desarrolla ambas identidades (offline - online), es muy alta la posibilidad de que las mismas compartan rasgos identitarios, y eso fue lo que se encontró cuando se analizaron los resultados de las aplicaciones, pues a pesar de que estas similitudes no son evidentes para los participantes, para nosotras como observadoras si lo eran, ya que en varias ocasiones encontramos los puntos de convergencia entre la identidad offline y online de los participantes, sin embargo, para ellos pareciera ser algo de lo que no son conscientes.

Los resultados de una investigación pueden ser variados, sin embargo, es necesario mencionar que en esta particularmente se encontró que, si había una relación entre la identidad offline y online de los participantes, y que había similitudes en la construcción de las mismas, de este modo, hubo ocasiones en las que los participantes de manera consciente referían no encontrar

una similitud en las identidad, dado que, en su vida offline en una situación x actúan de una manera, y en la online bajo una situación x similar a la de la vida offline actúan de una manera totalmente diferente, como lo refirió el participante número 4 en la tercera sesión: **“No sabría decirte, pues es que depende de qué tipo de ayuda, o sea supongamos que, en el ámbito de universidad, cómo que no espero nada o sea suena feo, pero en cuanto a trabajos y eso no espero nada de nadie, ni tampoco quiero que nadie espere nada de mí, que, si me hace el favor bien, si no me da igual; pero llevándolo con el juego directamente, como baloncesto, yo creo que uno si se siente más personal o sea somos un equipo, y está alguien que voy a ver tres horas, si no es alguien con el que juego casi todos los días; estamos planeando algo para el día esperado y si yo le digo a alguien pásamela, es que no sé, por eso digo no sé si cuenta como favor pero si yo le digo a alguien como quédese a defender y subimos el resto para que no nos cojan por la espalda, y no lo hace; yo le digo hermano no está colaborando o sea ahí sí me molesta, pero es porque lo siento tan personal y tengo la confianza de decirle que ahí sí espero que haga algo y si él necesita que yo haga algo también tiene derecho a esperar algo de mí, pero con el resto no digamos, lo que es no me siento solito”**, donde el mismo participante refiere que en su cotidianidad es una persona que no espera nada de otro sujeto, se describe como un ser más individual, sin embargo, cuando se ve envuelto en un medio como lo es el juego de baloncesto el panorama para él cambia, incluso, fue un aspecto que en la observación se pudo evidenciar también, toda vez que League Of Legends al ser un juego de roles y de varios participantes, requiere en un alto grado el trabajo en equipo, y este participante denota la necesidad de apoyo y sincronización con sus compañeros de partida, de manera que, puede que para el participante no existen similitudes entre ambas identidades, pues su manera de interpretarlas es diferente, sin embargo como observadoras podemos inferir que quizás esto puede pertenecer a un aspecto dentro del cual el participante aún no es consciente de la relación,

“ el mundo se hace por los individuos mediante la utilización del lenguaje. En pocas palabras, el lenguaje es el centro de toda interacción social” (Andrew 2010).

De esta manera y definiendo los resultados obtenidos desde las categorías online y offline, se da cuenta de que existe una tercera categoría que relaciona las primeras, dando como respuesta que existen dos maneras en la que los participantes van construyendo su identidad a través de la integración con los videojuegos, antes de aclarar de qué manera se pudo identificar esta relación, es importante aclarar que a lo largo de las sesiones que tuvo en cuenta el diálogo implícito que tienen las personas que están inmersas en el mundo online, específicamente, en la constante interacción con el videojuego League of Legends, la codificación de este lenguaje, trajo consigo aportes de cómo entre ellos tienen similitudes, en cuanto a algunas subcategorías rescatadas a lo largo de este proceso, entre las cuales se resaltó la confianza y tener roles establecidos dentro de las partidas, lo que les permite jugar plenamente sin depender de sus compañeros; a su vez la competitividad es un factor primordial, que es las respuestas de los cinco participantes se destacó como la más evidente entre ellos mismos.

En este sentido y dando consideración a las dos maneras de relación entre lo online y offline, se tiene en cuenta y como se dijo anteriormente se evidenció de dos maneras, la primera tuvo que ver con la primera sesión donde se abordaron temas con el fin de conocer a cada participante, en consideración con la categoría offline, se buscó obtener toda la información que permitiera, abrir el campo de comprender gustos e intereses frente a la categoría online, de este modo, las respuestas de cada uno de los cinco participantes contribuyó a tener claro que todos compartían un gusto en común sobre el videojuego y esa competitividad que se destacaba en cada uno, lo cual se hacía clara desde la manera en cómo sus relatos mostraban que no solo existían subcategorías en la interacción del videojuego, sino también en otro tipo de momentos, como compartir con las personas que los rodean y también con otro aspecto clave competir desde

algún deporte, con lo que en la investigación fue un aspecto primordial, para evidenciar que muchas de las habilidades que como jugadores desde lo online, se relacionan con las habilidades y fortalezas que tiene en lo offline; de este modo y con las respuesta de los participantes fue claro que desde su construcción de identidad, no hacen consciente que el videojuego llega a generar esos aspectos para potenciar habilidades que están inmersas en ellos; así mismo como el videojuego fomenta otras nuevas habilidades que dan pie a desenvolverse en la cotidianidad, como por ejemplo, la subcategoría liderazgo, tolerancia a la frustración, definición de roles, entre otras que no solo se evidenciaron en la segunda sesión de observación, sino que desde lo observado, en la tercera sesión fueron más conscientes de que existe esa construcción de identidad.

En conclusión cada uno de los resultados encontrados en esta investigación fueron bastante amplios, dado a que la mayoría de la información proporcionada por los participantes en cada una de las sesiones de aplicación tuvieron tendencia a fomentar la idea central de esta dimensión y es que en efecto existe una relación entre las características identitarias, conductas y pensamientos entre la identidad online y la identidad offline, esto significa que, los individuos tienen aspectos transversales que van de una categoría a la otra, de manera que se haya desarrollado por ejemplo la habilidad de liderazgo en la interacción del participante con League Of legends a través del tiempo, como lo mencionaba el participante número 5, sin embargo, corresponde a una habilidad que no se desarrolló naturalmente en el marco de la identidad online, sin embargo, mediante el desarrollo y experiencia de la misma fue una habilidad que el participante trasladó del mundo offline al online, incorporando a medios que corresponden a factores fuera de la virtualidad como lo son el trabajo o la universidad. Es necesario mencionar que no hay un solo sentido en el que se compartan los factores entre ambas identidades, es decir que este flujo de características corresponde a la bidireccionalidad, complementandose una a la otra, cabe resaltar que durante las sesiones de observación y entrevista se evidenció que algunos

de estos procesos que tienen puntos de convergencia o similitudes resultan no ser conscientes o evidentes para los participantes, sin embargo, si existe una estrecha relación donde se dio una respuesta acertada a nuestro objetivo general el cual evidenció la comprensión de la construcción de la identidad online y offline en la interacción con el videojuego.

De igual manera se encontró que los participantes no perciben que pueden llegar a construir su identidad a partir de la interacción con el juego, sin embargo, inconscientemente a través del lenguaje verbal, no verbal, simbología y codificación ellos dan cuenta de que evidentemente ese construye una identidad online a partir de la interacción con el videojuego y que adicionalmente existen varias dimensiones de convergencia entre ambas categorías.

Conclusión

Considerando la revisión teórica y la aplicación de la investigación podemos entender que la construcción de la identidad es un proceso de desarrollo personal y subjetivo el cual es propio del ser humano y esta se da debido a la interacción que tiene la persona con los diferentes ámbitos de su vida, social, familiar, cultural, laboral o estudiantil y actualmente en el entorno digital el cual se ha sumado a esta evolución del aspecto identitario del ser humano debido a las narrativas que parten de esta esfera virtual. Al realizar este estudio desde la relación con el videojuego league of legends, se lograron evidenciar diferentes aspectos que permiten determinar que el ser humano forma una identidad entendida desde la interrelación con los videojuegos la cual permite transferir de forma bidireccional características que aportan a la construcción de la identidad en los jóvenes resaltando que esta generación es la que se encuentra más inmersa en la era digital. Como lo afirma (Iñiguez, 2001), la identidad se denomina identidad social como ese algo que se construye por una realidad natural, biológica y psicológica; así mismo (Tajfel 1981), indica que la identidad social hace parte de la definición

propia de un individuo la cual deriva del conocimiento que es parte de un grupo social, dándole un valor emocional por ser parte de este.

Desde el trabajo se reconocieron algunos aspectos importantes que corresponden a la construcción de la identidad tales como la interiorización de la competitividad, el compañerismo y trabajo en equipo debido a la modalidad de juego y el reconocimiento de un rol y un nivel dentro del juego como fuera de él. Lo anterior da cuenta del objetivo general planteado el cual desde nuestra investigación permitió orientar la comprensión acerca de la construcción de la identidad online y offlines desde el desarrollo de las sesiones propuestas para evidenciar la interacción que tienen los participantes con el videojuego *League of Legends*. Esta investigación evidencia que los videojuegos llegan a ser parte fundamental de la vida de quien lo juega ya que se vuelve parte de su rutina y se le otorga un momento en el día para interactuar con él, además de aportar códigos para la comunicación (las cuales se identifican en las narrativas) y definir preferencias como parte de la edificación identitaria, así pues este intercambio con los videojuegos influye en el desarrollo y construcción al igual que lo hace la cultura, las experiencias y las relaciones cotidianas teniendo en cuenta que actualmente las tecnologías son parte esencial del diario vivir, por lo que es preciso mencionar que esta área debe ser considerada por la psicología debido a la evolución que se evidencia en los vínculos actualmente así pues este estudio lo aclara desde el punto en el que se demuestra que estas plataformas favorecen a la conservación de las relaciones sociales al identificar que los jugadores suelen crear amistades a través de este o tener otro tipo de vínculo con su círculo pero desde otro medio.

De acuerdo con los resultados encontrados dentro de esta investigación, se concluye que se hace evidente la interacción de los sujetos con los videojuegos y en este caso en particular con el videojuego *League Of Legends*, el cual corresponde a un punto de partida primordial para la construcción de la identidad online y offline, ya que un punto en común de los resultados

corresponde a que los participantes manifestaron haber desarrollado capacidades, habilidades y conocimientos en el mundo online u offline que posteriormente fueron usadas en la dimensión contraria, cabe resaltar que se llegó a esta conclusión después de haber analizado minuciosamente la información encontrada en cada una de las sesiones de entrevista y en la sesión de observación, pues esta relación corresponde estrictamente al análisis e interpretación que como investigadoras realizamos, hallando los puntos de convergencia y las de diferencias, destacando que en su mayoría corresponden más a similitudes, y esto nos lleva a una conclusión adicional y la cual es la información mencionada anteriormente fue inferida, pues para los participantes de la investigación no era consciente y evidente : 1) La incidencia de la interacción con los videojuegos en la construcción de la identidad, y 2) La relación o similitud de las características entre la identidad online y offline, es decir, los factores que ambas comparten, y con los cuales se complementan la una a la otra, esto se pudo concluir debido a que los participantes no manifestaron encontrar esa relación bidireccional de manera consciente, sin embargo, toda la información proporcionada por ellos mismos desde sus relatos y a través de las diferentes sesiones contribuyó a confirmar esta relación. En este sentido, se considera que la interacción con el videojuego desarrolla y potencia en los participantes, un sin número de habilidades que no son solo útiles para la interacción en la virtualidad, sino que también aportan a la construcción de identidad en otros ámbitos de sus vidas, como por ejemplo el deporte, que como se mencionó anteriormente fue un factor determinante, para hablar de competitividad y a la vez definición de roles entre ellos mismos, liderazgo, soporte, tolerancia a situaciones que pueden desencadenar frustración, todo lo mencionado anteriormente, se consideró como subcategorías, las cuales dieron más peso a poder resaltar que si se encontró y existe esa construcción de identidad offline y online en la interacción jóvenes y videojuegos.

Aportes, alcances, limitaciones y sugerencias

Cada aporte de esta investigación es relevante e importante para la psicología según se entiende que la relación con la tecnología actualmente podría decirse que llega a ser amalgamada y que por lo tanto está influyendo en la construcción de la identidad del ser humano debido a su constante interacción desde las edades más tempranas, considerando que este estudio se basó en los videojuegos podemos entender que existen algunos factores que son propios de los juegos que le permiten a la persona adquirir ciertas características identitarias que se podrían entender como formas de adaptación al medio puesto que son capaces de desarrollar una identidad desde la relación con el mundo online y offline y aportar aspectos de una a la otra. Esto trae consigo modificaciones en el lenguaje y a su vez modificaciones en la manera de actuar. Si se considera que la construcción de la identidad se da por la interacción con los demás entornos es importante resaltar que aunque este ambiente digital es intangible también aporta dejando en la persona un panorama más amplio de las narrativas acerca del reconocimiento de quien es y qué rol tiene dentro de la realidad cotidiana y colectiva. La construcción de la identidad también se considera un resultado del marco de la cultura a la que la persona pertenece lo que le permite tener significaciones específicas de esta, lo anterior se relaciona con el hecho de pertenecer a un grupo de jugadores los cuales adoptan códigos específicos que da la conceptualización propia de esta comunidad que se desarrolla desde la virtualidad. Gracias a esta investigación surgieron nuevas incógnitas referentes a la psicología tales como, ¿cuál es la influencia de la psicología en el desarrollo de los videojuegos?, ¿De qué manera la psicología puede aportar en el desarrollo de estrategias que lleven al jugador a no obsesionarse o hacerse adicto al juego?; las cuales se consideraron relevantes para nuevas y futuras investigaciones que permitan profundizar en el tema de la virtualidad en relación con la psicología.

Dentro de los alcances y las limitaciones encontramos que una de las limitaciones es que esta investigación aplica únicamente para las generaciones de niños, adolescentes y jóvenes

adultos ya que los adultos y adultos mayores no llegan a tener esta cercanía tan marcada con la tecnología por lo que este estudio no se puede generalizar debido a que si algunos adultos y adultos mayores, interactúan con la tecnología no resultan verdaderamente inmersos en ella por lo que la construcción de la identidad no incluiría la virtualidad de una forma tan marcada como en los jóvenes y adultos jóvenes. Por otro lado, se evidencia que existe un vacío de conocimiento teniendo en cuenta que dentro de la psicología el tema de la relación con la tecnología es relativamente nuevo por lo que la información teórica que se puede recolectar es muy poca, de igual manera dentro de la revisión teórica que se realizó se encontró bastante información acerca de la identidad online o virtual, sin embargo de identidad offline no existe una amplia gama de información, y en ese sentido se aborda el concepto desde la identidad social descrita por varios autores, en ese sentido, también se considera como limitación la mínima información que existe acerca de la identidad fuera de línea, de su funcionamiento y características y de la codificación que se utiliza durante las partidas de juego, ya que para esto, se recurrió a los mismos participantes para que aclarara esa codificación, ya que cómo la información es limitada se tornó complejo la conceptualidad dentro de la investigación. Se considera que como parte del alcance de esta investigación es el aporte que hace al estudio de esta área de la psicología y el registro de la misma como insumo para próximas investigaciones en la que esta puede servir de referencia. Finalmente se deja abierta la posibilidad de que esta investigación sea utilizada como un instrumento de insumo o un punto de partida de futuras investigaciones con temas centrales similares, de esta manera se pretende contribuir para que quienes indaguen sobre el tema de la construcción de la identidad a partir de la interacción con los videojuegos no inicien sus investigaciones desde cero, sino que, tengan en cuenta los valiosos y diversos resultados expuestos en esta tesis.

En cuanto a las sugerencias se considera importante dar lugar a profundizar en este tema ya que da pie para entender cómo la tecnología está influyendo en el t́m humano conductual y emocionalmente, de igual manera se sugiere seguir indagando en este tema, debido a que en la actualidad el tema de la tecnológica y la virtualidad ha llegado a cada uno de los lugares del mundo, haciéndose de la cotidianidad de las personas, no sólo en relación a sus hobbies o pasatiempos como lo pueden llegar a ser las redes sociales, o los videojuegos, sino que, también tomó un rol fundamental dentro de los ámbitos laborales, académicos, de fuentes de información, entre otros, y en ese sentido es pertinente seguir generando investigaciones que le aporten información valiosa a la humanidad de la incidencia que tiene la virtualidad, sobre todo en una dimensión tan relevante del ser humano como lo es la construcción de la identidad, y qué factores inciden para edificarla a través del tiempo, precisamente porque no se puede dejar de lado que interacción con la tecnología cada vez es más constante y a través de los años, se va volviendo más necesaria para la comunicación y el aprendizaje, de este modo es relevante investigar a profundidad sobre temas que interesen a todos los sujetos desde cada uno su ciclo vital y la relación desde lo offline con lo online, ya que es posible encontrar hallazgos significativos para la psicología, en referencia al aprendizaje, adquisición de nuevas habilidades y como lo plantea esta investigación construcción de identidad.

Referencias

Ahumada, E. (2017). Percepción de Competitividad Personal. Un estudio desde la perspectiva de la felicidad, el bienestar y la educación en egresados universitarios. Universidad Autónoma de Baja California. *Revista de Estudios Empresariales*, 1, 34 – 54. Recuperado de: <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/REE/article/view/3499/2827>

Andrew, P. (2010). La identidad y el aprendizaje: una perspectiva social. Universidad nacional autónoma de México. *Revista electrónica de la facultad de estudios superiores Acatlan*, 6. 7-8. Recuperado de:
<http://www.revistas.unam.mx/index.php/multidisciplina/article/view/27792/25727>

Bacchini, D; De Angelis, G & 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>

Bautista, J. (2011). Participación política, democracia digital y e-ciudadanía para el protagonismo de adolescentes y jóvenes. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado* 37(14,2), 49-55. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/2170/217019031002.pdf>

Biernay, L. & Mendoza, N. (2016). *Construcción de identidad en videojugadores*. Universidad del Bio.Bio. Red de Bibliotecas. Chillán. Recuperado de:
<http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/2461/1/Biernay%20Orellana%2C%20Luis%20Felipe.pdf>

Bullingham, L & Vasconcelos, A. (2013). La identidad y la virtualidad del género en el lenguaje interactivo de los videojuegos, 'The presentation of self in the online world': Goffman and the study of online identities. *Journal of Information Science*, 39, (1), 101–112.

Cabañes, E. (2012). Videojuegos y Juventud. Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Revista de estudios de juventud*, 5, (98), 61-66. Recuperado de: <https://issuu.com/injuve/docs/revista98>.

Cisneros, A. (1999). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Sociológica*, 14, (41), 62-63. Recuperado de: http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_5.pdf.

Briones, P. (2007). La hermenéutica de la construcción de la identidad moderna: una relectura de Charles Taylor de cara a nuestro mundo multicultural *Estudios Sociológicos*, XXV, (2), mayo-agosto, 2007, 463-489. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/598/59825207.pdf>

Capurro, R (2010). La hermenéutica frente al desafío de la técnica digital. *Linc em Revista*, 6, (2), setembro, 2010, Rio de Janeiro, 235-249. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/314201352_La_Hermeneutica_frente_al_desafio_de_la_tecnica_digital_Hermeneutics_and_the_challenge_of_digital_technology

Carpio (2018). El adulto joven. República Bolivariana de Venezuela Ministerio Del Poder Popular para la educación. Universidad Bicentennial de Aragua Valle de la pascua – Estado Guárico Sección 1. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/ENEYDERTSCARPIO/el-adulto-joven>

Ceballos, D. (2011). Construcción de identidad de los juegos en línea. Universidad San Buenaventura. 6-20. Recuperado de:

http://handbook.usfx.bo/nueva/vicerrectorado/citas/SOCIALES_8/Psicologia/69.pdf

D'Auria, M. (2012). La identidad y la virtualidad del género en el lenguaje interactivo de los videojuegos. Instituto Universitario de Estudios de la Mujer. Universidad de Granada.

Recuperado de:

https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/22723/MICHELA_D_AURIA_TFM_sep_2012.pdf;jsessionid=6A4E8270E70152FC1DD719D455E0DF5B?sequence=1

Elwell, J. (2014). The transmediated self: Life between the digital and the analog. *The International Journal of Research into New Media Technologies* 2014, 20(2), 233–249.

Esnaola, G. (2004). La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela. Universitat de Valencia

Recuperado de:

<http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/15360/horacek.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Estallo, J. (1994). Videojuegos, Personalidad y Conducta. *Revista Picothema*. 6, (2), 181-183. Recuperado de: <http://www.picothema.com/pdf/914.pdf>.

Gergen, K. (1996). Tercera parte. Del yo a la relación. La autonarración en la vida social. En *Realidades y Relaciones. Aproximaciones a la Construcción Social* 163-183. España, Barcelona: Paidós Básica. Recuperado de

https://www.academia.edu/3798319/Gergen_-_realidades_y_relaciones

Giménez, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. *Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. México*, 5-8. Recuperado de: <https://n9.cl/ryqyl>

González, I. S. (2005). Internet, virtualidad y comunidad. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, 2(108), 55-69. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/153/15310805.pdf>

Huchim, A & Reyes, R (2013). La investigación biográfico-narrativa, una alternativa para el estudio de los docentes. *Revista electrónica "Actualidades investigativas en educación"*, 13, 3, 1-27. *Costa rica*. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/447/44729878019.pdf>

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente - ITESO (2013). La era digital. Nuevos desafíos educativos. Sinéctica, Revista Electrónica de Educación, (40), 47-72. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/998/99827467010.pdf>

Íñiguez, Lupicinio (1999). Investigación y evaluación cualitativa: bases teóricas y conceptuales. (23), 496. Recuperado de:
<http://www.unidaddocentemfyclaspalmas.org.es/resources/1+Aten+Primaria+1999.+IC+Bases+Teoricas+y+Conceptos.pdf>

Íñiguez, Lupicinio (2001). Identidad: De lo Personal a lo Social. Un Recorrido Conceptual. En Eduardo Crespo (Ed.), *La constitución social de la subjetividad*, 209-225. Madrid: Catarata. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/275154262_IDENTIDAD_DE_LO_PERSONAL_A_LO_SOCIAL_UN_RECORRIDO_CONCEPTUAL

Katelynn A. Kapalo , Alexis R. Dewar , Michael A. Rupp , & James L. Szalma. (2015). Individual differences in video gaming: defining hardcore video gamers. University of Central Florida. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/283793880_Individual_Differences_in_Video_Gaming_Defining_Hardcore_Video_Gamers

Martín-Barbero, J., & Martín, M. B. (1998). *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*. Convenio Andrés Bello. Recuperado de:
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=UwMf98UqiJkC&oi=fnd&pg=PR11&dq=De+los+medios+a+las+mediaciones.+Comunicaci%C3%B3n,+cultura+y+hegemon%C3%ADa&ots=Ei sKYpWWAj&sig=tjIk1zXt3ai8xT8LTGJlXSdp4w8>

Mar, M & Cabañes, E. (2012). Videojuegos y Juventud. La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo. *Revista de estudios de juventud número 98*, 6, 84. Recuperado de: <https://issuu.com/injuve/docs/revista98>.

Mercado & Hernández. (2010). El proceso de construcción de la identidad colectiva. Universidad Autónoma del Estado de México. *Revista Convergencia*, 17, (53). Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-14352010000200010

Moro, D; Calderón, I & Carrasco, T. (2009). Guía para la promoción personal de las mujeres gitanas: perspectiva psico-emocional y desarrollo profesional. Instituto de la Mujer y Fundación Secretariado Gitano. Cap. 3, 17. Recuperado de:
<https://www.gitanos.org/publicaciones/guiapromocionmujeres/pdf/completo.pdf>

Montes, F. (2016.). *La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa*. Tesis de grado. Universidad de la República (Uruguay). Facultad de Ciencias Sociales. Departamento de Sociología. Recuperado de:
https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/9810/1/TS_MontesFelipe.pdf

Muriel, D. (2018). El videojuego como experiencia. Estudios de la Identidad en los Videojuegos. Universidad de Deusto. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/330118135_Identidad_gamer_Videojuegos_y_construccion_de_sentido_en_la_sociedad_contemporanea

Packer, M. (1985). La investigación hermenéutica en el estudio de la conducta humana. *American Psychologist*, 40(10). Recuperado de:
<https://psicologiacultural.org/Pdfs/Traducciones/La%20investigacion%20hermeneutica.pdf>.

Pichastor, R. P., & Nieto, S. A. (2007). Evolución conceptual de la Identidad social. El retorno de los procesos emocionales. *Reme*, 10(26-27). Recuperado de:
<http://reme.uji.es/articulos/numero26/article2/article2.pdf>

Portillo Fernández, J. (2016). Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales. *Logos (La Serena)*, 26(1), 51-63. Recuperado de:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0719-32622016000100004&script=sci_arttext

Quecedo Lecanda, R., & Castaño Garrido, C. M. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de psicodidáctica*. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>

Ruiz, V. R., Oberst, U & Carbonell-Sánchez, X. (2013). Construcción de la identidad a través de las redes sociales online: una mirada desde el construccionismo social. *Anuario de psicología*, 43(2), 159-170. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/970/97029454002.pdf>

Resolución 8430. (1993). Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud. Bogotá, Colombia, 04 de octubre de 1993.

Recuperado de:

https://www.hospitalsanpedro.org/images/Comite_Investigacion/Resolucion_8430_de_1993.pdf

Peralta, R. R. (2014). Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana. *Chasqui: Revista Latinoamericana de Comunicación*, (125), 67-75. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5791069.pdf>

Rubio, M & Cabañes, E. (2012). Videojuegos y Juventud. El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico. *Revista de estudios de juventud*, (98), 11, 154-155. Recuperado de: <https://issuu.com/injuve/docs/revista98>.

Scandroglio, B., Martínez, J. S. L & Sebastián, M. C. S. J. (2008). La Teoría de la Identidad Social: una síntesis crítica de sus fundamentos, evidencias y controversias. *Psicothema*, 20(1), 80-89. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/727/72720112.pdf>

Torres, L. (2018) Interiorización de los estereotipos de género en la sociedad argentina y el ideal de belleza en los mensajes publicitarios. Estudio transversal en 4 rangos de edad que abarca de los 18 a los 49 años. Madrid. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/47905/1/T39985.pdf>

Tusa, F. (2017). La construcción de la identidad digital y las narrativas híbridas. Estudio de caso: *Revista digital links in the chain del colectivo nativos digitales con una causa, buenos aires*. Recuperado de:

<https://rii.austral.edu.ar/bitstream/handle/123456789/604/Tesis%20doctorado%20Fernanda%20Tusa.pdf?sequence=1>

Valera, S., & Pol, E. (1994). El concepto de identidad social urbana: una aproximación entre la psicología social y la psicología ambiental. *Anuario de psicología/The UB Journal of psychology*, 5-24. Recuperado de:

<https://www.raco.cat/index.php/anuariopsicologia/article/viewFile/61126/88865>

Vasilachis, I; Ameigeiras, A; Chernobilsky, L; Giménez, V; Mallimaci, F; Mendizábal, N; Neiman, G; Quaranta, G & Soneira, A. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Editorial Gedisa, S.A, 24- 25. Recuperado de:

<http://investigacionsocial.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/103/2013/03/Estrategias-de-la-investigacin-cualitativa-1.pdf>

Vera, N & Valenzuela, M. (2012). El concepto de identidad como recurso para el estudio de transiciones. *Revista Psicol. Soc*, 24, (2). Recuperado de:

<https://www.scielo.br/pdf/psoc/v24n2/03.pdf>

Vera, N. (2018). Subjetividades y educación: comprensión hermenéutica de la narrativa audiovisual del videojuego Age Of Empires II. miradas N°1 – 2018 ISSN digital N° 2539-3812, 53 - 69. Recuperado de:

<http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/5222/37133V473.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Young Yim Doh & Sang-Min Leo Whang (2014). From Separation to Integration: Identity Development of Korean Adult Players in Online Game World. *Games and Culture*, 9, (1), 30-57.

Zhao, S; Sherri, G & Jason M. (2008). "Identity construction on Facebook: digital empowerment in anchored relationships". *Computers in human behavior*, 24, Issue 5. September 2008, 1816–1836. Recuperado de:
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563208000204>