



UNIVERSIDAD DEL BÍO-BÍO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y  
HUMANIDADES



# CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD EN VIDEOJUGADORES

Memoria para optar al grado de Psicólogo

**Autores:**

LUIS FELIPE BIERNAY ORELLANA  
JERMIS NICOLÁS MENDOZA LORCA

**Académica Guía:**

Vásquez Rivas, Claudia Verónica

Chillán, Diciembre 2016



## **Agradecimientos**

*A cada uno de los compañeros apasionados por los videojuegos que dispusieron de su tiempo y paciencia para para compartir sus experiencias, sus logros y sus fracasos.*

*Destacado agradecimiento a la Profesora Claudia Vásquez, quien acepto trabajar con nosotros como profesora guía y quien nos ayudó con los más rebuscados métodos, guiándonos durante este significativo proceso.*

*A nuestras familias y amigos, por haber aportado en nuestra construcción y por acompañarnos en este camino, con su cercanía, preocupación y cariño.*

*Gracias por ser parte importante en nuestras vidas y nuestra formación, este trabajo no sería posible sin ustedes.*

## **DEDICATORIA**

*Le dedico este trabajo a mi hermana Tatiana quien siempre me ha apoyado y ayudado con todo lo que ha podido, por aguantarme-ya que según ella soy cargante y pesado-por entenderme y por nunca perder la fe en mí. Gracias por todo, te quiero mucho y eres muy importante para mi nana.*

*A mi tía Julia y mi tío Poroto (Nibaldo) quienes siempre me han recibido y dado un lugar de tranquilidad y cariño, nunca haciendo distinciones con sus hijos, siempre dándome un lugar en su familia, como uno más. Gracias por su cariño y atenciones y aliento, especialmente a mi tía que desde siempre me ha tratado con mucho amor.*

*A todos mis amigos y amigas que han estado conmigo ente proceso, quienes me han escuchado, entendido y apoyado, a todos ellos, muchas gracias. Entre ellos/as quiero destacar a Gualala (Juan Carlos) mi amigo de la vida, por sus años de amistad, por los viajes y aventuras juntos y a Kathy que desde el primer año ha sido mi amiga y que me carreo en muchos trabajos y certámenes, gracias por tu mirada crítica y sensible, por tus palabras de aliento y compañerismo, gracias por tu amistad.*

*Quise dejar esta persona para el final por ser la más importante, creo que sin ella jamás hubiese llegado a este punto, quien desde siempre se esforzó para darme educación y valores a pesar de las dificultades avientes, a quien vi “romperse el lomo” para tener lo necesario para mi hermana y para mí, quien siempre se pospuso para que no los faltara nada, quien siempre me apoyo en este camino. Mi madre, gracias madre por todo tu amor, esfuerzo, dedicación y preocupación.*

*Luis Felipe Biernay Orellana.*

## **DEDICATORIA**

*Como no dedicar este significativo trabajo a quien ha sido mi principal guía en la vida y quien despertó en mí el interés por lo humano y lo desconocido, mi hermano mayor Rodrigo, desde pequeño hemos llevado la vida más allá de lo sensible y observable y a mi hermano pequeño Byron, por ser tan grande para darme apoyo y escucharme.*

*A mi madre y a mi padre que me han soportado hasta lo inimaginable, por darme su apoyo y amor en todo momento, por mostrarme su visión positiva y humilde de la vida, entregándome enseñanzas que me han ayudado para caminar con libertad.*

*A mi compañero de tesis quien logró desbloquear un nivel más de paciencia conmigo, siempre dispuesto y con gran curiosidad por conocer fenómenos humanos.*

*Finalmente a mis grandes amigos con quienes desde pequeño he compartido multiversos que escapan de lo real y lo virtual. Ustedes impulsaron mi interés por investigar esta dimensión y mis experiencias de videojugador están con ustedes.*

*A los cabros de las casetas, a los Bad boys, a les Hermanitxs de toma, al Sub grupo, que durante esta etapa han sabido leerme y acompañarme en todo momento, haciendo y deshaciendo en la vida, por las discusiones existenciales y viajes farmacéuticos.*

*Sin sus existencias esta labor no habría surgido más allá de mi conciencia, esto es para ustedes.*

*Jermis Mendoza Lorca*

## ÍNDICE

I.	INTRODUCCIÓN.....	6
II.	PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
II.1.	Planteamiento del Problema.....	7
II.2.	Justificación.....	8
II.3.	Preguntas de Investigación primaria y secundarias.....	9
II.4.	Objetivos General y Específicos.....	9
III.	MARCO REFERENCIAL.....	10
III.1.	Antecedentes teóricos.....	10
III.2.	Antecedentes Empíricos.....	22
III.3.	Marco epistemológico/reflexividad.....	27
IV.	DISEÑO METODOLÓGICO.....	30
IV.1.	Metodología.....	30
IV.2.	Diseño.....	30
IV.3.	Técnicas de recolección de información.....	31
IV.4.	Instrumentos.....	32
IV.5.	Análisis de datos.....	32
IV.6.	Población.....	33
IV.7.	Criterios de Calidad.....	34
IV.8.	Aspectos Éticos.....	35
V.	PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	36
VI.	CONCLUSIONES.....	59
VII.	REFERENCIAS.....	67
VIII.	Anexos.....	73

## I. INTRODUCCIÓN.

En la actualidad el uso de videojuegos en los jóvenes se da con bastante frecuencia, el cual se acrecienta cada vez más (Perez, 2006), debido a que los videojuegos se van adaptando a las exigencias de las nuevas tecnologías y a las características de los usuarios de estos. El uso de la nueva generación de videojuegos llamada juegos de rol multijugador masivos online, ofrecen una experiencia que intenta semejarse a la realidad, ya que se desarrolla en tiempo real, con personas reales, pero en plataformas virtuales. Debido a las acotadas investigaciones que hemos encontrado entorno a este fenómeno a como se construye la identidad, esta investigación busca conocer el papel que estos videojuegos están tomando en la construcción de la identidad de los usuarios.

Es conocido que existen efectos surgidos desde el uso frecuente de estos videojuegos, los cuales serán vistos en la configuración de la identidad de quienes juegan, ya que como se mencionó, utiliza tiempo real, y una interacción real, por tanto, se puede hipotetizar que estos cumplen un rol importante en la vida de una persona, quienes a veces pueden autodefinirse como videojugadores (del inglés gamers), dependiendo su vínculo con el juego, la frecuencia y la relevancia que estos Gamers le otorgan a dicha actividad.

El proceso de investigación se encuentra direccionado por la metodología de investigación cualitativa que busca comprender la realidad social, la cual es producto del proceso de construcción histórico (Sandoval, 2002). Desde esta metodología se busca reconocer las subjetividades de los/as participantes, conociendo las experiencias vividas y los determinantes en su representación de su identidad, por lo tanto se pretende un acercamiento a las percepciones, pensamientos e ideas en torno al constructo. A lo largo de la investigación el lector podrá mediante la revisión del marco referencial y empírico entender la perspectiva que se toma frente al constructo.

La investigación es sustentada por el diseño de diamante o rombo, el cual nos ayuda a una generar una representación del objeto que se

estudiara en esta investigación, para luego seleccionar categorías a *priori* seleccionadas de investigaciones realizadas del tema, de este modo podremos conocer el objeto y desintegrarlo para lograr una comprensión más amplia y profunda del objeto con lo que luego se podrá dar codificación a la materia recopilado, generando así categorías a *posteriori* y un conocimiento que aporte para las ciencias sociales.

## **II. PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA.**

### **II.1. Planteamiento del Problema.**

El uso de medios digitales está tomando fuerzas a pasos agigantados en el campo de las comunicaciones, alcanzando en marzo del año 2015 11,5 millones de accesos a Internet, registrando un crecimiento anual de 25,4%, con 2,3 millones de nuevos accesos (Subsecretaría de telecomunicaciones, 2015). Siendo estos medios utilizados en diversas situaciones de la vida cotidiana, como en el hogar, en la escuela y trabajo, etc. Tomando en cuenta esta visión estadística, los videojuegos no se han quedado atrás y están utilizando este medio (internet) para adaptarse a las exigencias del “cybermundo”, por lo que los videojuegos han ido cambiando de temáticas y de modalidades, por ejemplo, los más populares permiten no tan solo entretener de forma individual, sino que son introducidos en servidores en línea a los que acceden personas a lo largo de todo el mundo, facilitando espacios de comunicación, compartiendo experiencias y realizando actividades con otras personas a través del juego (Del Moral y Fernández, 2012).

Los juegos multi-jugador masivos de rol en línea (abreviado MMORPGs) presentan una modalidad de juego en la que se da lugar a la interacción entre las personas. Esta interacción social nos permitiría aproximarnos al constructo de identidad, entendida como la imagen que los individuos tienen de sí mismos formada en relación con el mundo físico y social en el cual se encuentran. Algunos de los aspectos -de esa idea- que las personas realizan de si mismos son aportados por la pertenencia a



ciertos grupos (Tajfel, 1981: 255). En este caso se incluiría el mundo virtual, ya que como se menciona anteriormente, allí se da lugar a las interacciones entre los/as usuarios/as de los videojuegos, surgiendo así también un fenómeno de pertenencia a una categoría social, por ejemplo *gamer* o *videojugador*.

Carbonell, Beranuy & Oberst, (2009) señalan que estos tipos de juegos tienen una mayor probabilidad de volverse adictivos y posibilidad de interferir en la identidad de los videojugadores debido al sistema de recompensa que presentan. En varios casos, esta se produciría por la victoria, pero el refuerzo nuclear es mucho más complejo, ya que es el sentirse victorioso y no la victoria en sí, según mencionan los autores (Carbonell, Beranuy & Oberst, 2009). Cabe señalar que es lógico pensar que también el videojugador podría experimentar una situación contraria y con ello simbolizarla e interiorizarla. Según lo expuesto anteriormente se puede entender que los MMORPG podrían hacerles desplegar una serie de emociones, pensamiento (positivos y/o negativos) a los videojugadores, lo cual podría modificar la conducta de los videojugadores.

Puesto que la mayor cantidad de estudios respecto al tema han sido enfocados desde las estadísticas, esta investigación se enmarcará en el ámbito cualitativo, buscando explorar esta realidad desde la subjetividad de los propios actores, tratando de conocer las experiencias de vida.

## **II.2. Justificación.**

Esta investigación pretende visibilizar y dar a conocer como el uso de las tecnologías, en este caso particular los *videojuegos*, pueden formar parte del proceso de desarrollo personal y aportar en la construcción de la identidad.

La razón por investigar cómo se construye la identidad en videojugadores de 18 a 24 años, surge del poco conocimiento que se tiene de cómo ésta condicionante/factor (videojuego) afecta cuando se tienen experiencias prolongadas y significativas durante la vida de una persona, en

este caso adolescentes y adultos jóvenes, relacionadas con el uso de los videojuegos y la afición a estos.

Desde un punto de vista psicológico, parece importante conocer a una población relativamente nueva y que toma fuerza dentro de nuestra sociedad. Los videojugadores están cada vez más presentes y capturan el interés tanto de sectores científicos, como de otras áreas de la sociedad (algunas de estas ligadas a la industria del entretenimiento y el mercado), que ven en estos individuos diversas potencialidades dignas de ser estudiadas, vinculando, por ejemplo, el uso de los videojuegos a la motivación para el aprendizaje (González y Blanco, 2008) o su utilidad en el contexto educativo (Sádaba y Naval, 2008).

### **II.3. Preguntas de Investigación primaria y secundarias.**

#### **Pregunta Primaria**

¿Cómo construyen su identidad, a través de los videojuegos, jóvenes de entre 18 a 24 años de la ciudad de Chillán, que se autodefinen como videojugadores frecuentes?

#### **Preguntas específicas**

¿Qué actitudes tienen los videojugadores en torno a sus experiencias como videojugadores?

¿Cuáles son las creencias que tienen los videojugadores respecto a su comunidad?

¿Cómo es la interacción entre la conducta fuera del videojuego y el rol adoptado en el videojuego?

### **II.4. Objetivos General y Específicos.**

#### **Objetivo general**

Conocer como construyen su identidad jóvenes de entre de 18 a 24 años, de la ciudad de Chillán, que se autodefinen como videojugadores frecuentes/*Gamer's*.

### **Objetivos específicos**

Reconocer las Actitudes que tienen los videojugadores en torno a sus experiencias como videojugadores.

Identificar las creencias que tienen los videojugadores respecto a su comunidad.

Conocer la interacción entre la conducta fuera del videojuego y el rol adoptado en el videojuego.

## **III. MARCO REFERENCIAL**

### **III.1. Antecedentes teóricos.**

Si bien la identidad es un constructo sumamente difícil de definir y que ha sido abordado por diferentes autores, se entiende como las características que posee una persona por las cuales se reconoce, integrando aspectos biológicos, interacciones sociales que comienzan con la familia, en la escuela y la gente que se conoce a lo largo de la vida; la identidad así construida va a influir en la manera como actuamos en el mundo (Páramo, 2008). Ésta se desarrolla a lo largo de la vida en la medida que se va construyendo un conjunto de significaciones y representaciones que son relativamente estables en el tiempo. Es decir, la identidad es dinámica, cambia, se transforma manteniendo siempre un núcleo fundamental permitiendo el reconocimiento de sí mismo colectivo y del yo en nosotros (Montero, 1984).

Al tratar de definir qué es la identidad, es de vital importancia incorporar el concepto de autoestima, ya que ésta compone la parte afectiva del yo (Cardenal y Fierro, 2003). Consiste en una valoración a nivel global que hacemos de nosotros mismos, Siendo ésta valoración, basada en la percepción negativa o positiva que hacemos de las diversas áreas de nuestra persona, aquellas que nos resultan relevantes (Rojas, 2007).

De acuerdo a Sánchez (1999) las personas con una alta autoestima tienden a dejarse influir por el sesgo de *autoenaltecimiento*, el que define como pensamientos positivos poco realistas, con ilusión de control y un optimismo poco realista acerca del futuro. Las personas están en constante

evaluación de sí mismas a partir de los éxitos y fracasos cotidianos, en comparaciones sociales con los demás y en comparaciones con sus propios parámetros internos.

Tajfel y Turner (1986) señalan que las personas pueden estar subjetivamente identificadas con sus endogrupos en la medida en que esos grupos contribuyan a su autoconcepto. Para entender el autoconcepto, es necesario definir la autoestima, la cual según García y Musitu (2014), se define como la percepción que un individuo tiene de sí mismo, percepción que se sustenta en todas las experiencias vividas y las interacciones significativas con los demás y en las atribuciones que el/la mismo/a sujeto hace de su conducta. Es decir, el autoconcepto incluye también aspectos de carácter social, como los que se derivan de la pertenencia a grupos o a categorías sociales (género, raza, religión, ocupación, etc.).

Para profundizar en el concepto de identidad, nos enfocaremos al proceso de construcción de ésta, ya que como vimos anteriormente, abarca diversas áreas de la vida de una persona, tales como, individual, social, afectiva, entre otras, las cuales serán revisadas con profundidad a continuación.

Vergara (2011) entiende que los cambios en la identidad dependerán de cómo la persona ordene la información en sistemas o categorías, representaciones mentales con la cuales interactuará con él mismo y el mundo. A través de esta interacción las personas cambiarán y generarán nuevas categorías o sistemas, las cuales -a su vez- modificarían las representaciones mentales, por tanto, su identidad. Para que esto se realice, en el/la sujeto deben estar presente al menos dos factores; primero, tener los recursos cognitivos para conectarse con su medio (físico e interpersonal), como para poder generar una idea sobre sí mismo, el mundo y los otros, desde su vivencia misma con esa realidad. El segundo, las experiencias emocionales que se van constituyendo como un filtro selectivo de lo que percibe, generando interpretaciones y construyendo teorías sobre sí mismo, el mundo y los otros. (Vergara, 2011).

Piaget (1971) señala que la identidad reúne una serie de esquemas que están dirigidos primariamente a la acción, y que pudiese ser entendida como las expectativas, sobre sí mismo y el mundo, que se evidencian en las formas en que cada sujeto se ubica en las dinámicas relacionales tanto con el mundo como con los otros, modificando y adaptando estos esquemas cognitivos a las exigencias del contexto y el ambiente. Es aquí cuando se hace presente la dimensión social de la identidad, entendida como “el conocimiento que posee un individuo de que pertenece a determinados grupos sociales junto a la significación emocional y de valor que tiene para él/ella dicha pertenencia” (Tajfel, 1984: 255).

Este comportamiento social estaría mediado por el sentido de pertenencia a un grupo y la diferenciación con otros grupos. De este modo, el grupo percibido como propio presenta estereotipos del prototipo del grupo, los cuales son los estándares a alcanzar. Así, los/as sujetos realizarían una forma de despersonalización para asemejarse a este prototipo o categorías sociales salientes, luego de esto se haría saliente la autocategorización, lo que definiría al/la sujeto como único en cuanto a sus diferencias con otras personas, generando una personalización del/la sujeto. Sin embargo, hay que destacar que éstas dimensiones de la identidad, no se encuentran separadas, si no que se dan consistencia la una con la otra. Mead (1934) en (Monerero & Badia, 2013) entiende que el proceso de interacción social actúa como base para el proceso de construcción de conciencia, por tanto, a los esquemas cognitivos.

Badia y Monereo (2013) explican que la identidad se formaría por una constante interacción intra-mental del individuo consigo mismo y sus representaciones mentales, y la interacción inter-mental que se produce en la interacción social al contactarse con otras personas. En el primer proceso, el individuo se cuestiona, compara, reformula, etc., distintas representaciones cognitivas que posee, provenientes de discursos propios y ajenos. El segundo se refiere a la interacción inter-mental derivada del contacto con otros, en el cual cada individuo expone sus discursos buscando alcanzar ciertos objetivos comunicativos en la interacción. Es decir, la identidad se construiría en base a los discursos del individuo y del contexto,

lo cual a través de un análisis de éste podría reestructurar pensamientos, emociones y finalmente su conducta; modificando así su identidad. Por lo tanto, se entenderá que la construcción de identidad se daría a través de una constante interacción entre lo social y lo individual, dando gran importancia al discurso.

Pindado (2005), por otro lado, habla de una construcción de identidad situada en nuestro periodo -postmoderno- en donde lo que otorga el contexto, en gran parte, son los diversos medios de comunicación (chats, canales audiovisuales, programas de tv, etc.), que actúan de forma activa en la modificación e incorporación de nuevos esquemas, en tanto que entrega una gran cantidad de imágenes que actúan como reflejo de nuestras experiencias. Podríamos hablar de un yo que se alimenta de diversos contextos, saturándose de emociones y estímulos, confundiendo en cierta forma el “quién soy”, dando origen a un yo plural, variado y desmesurado. En esta “nueva” forma en la que se construye la identidad se produce una convergencia y divergencia entre lo “real” vivido con sus pares y lo vivido a través de las interacciones virtuales, medios de comunicación, etc. El/la sujeto, entonces, como receptor/a de esta gama de estímulos, actúa de forma vicaria, absorbiendo todo tipo de conocimientos, construyendo su subjetividad de forma dialéctica, entre la experiencia directa y los medios virtuales.

A continuación se expone un esquema comprensivo, en donde veremos la construcción de la identidad desde las diferentes dimensiones, introducidas dentro del plano contextual.

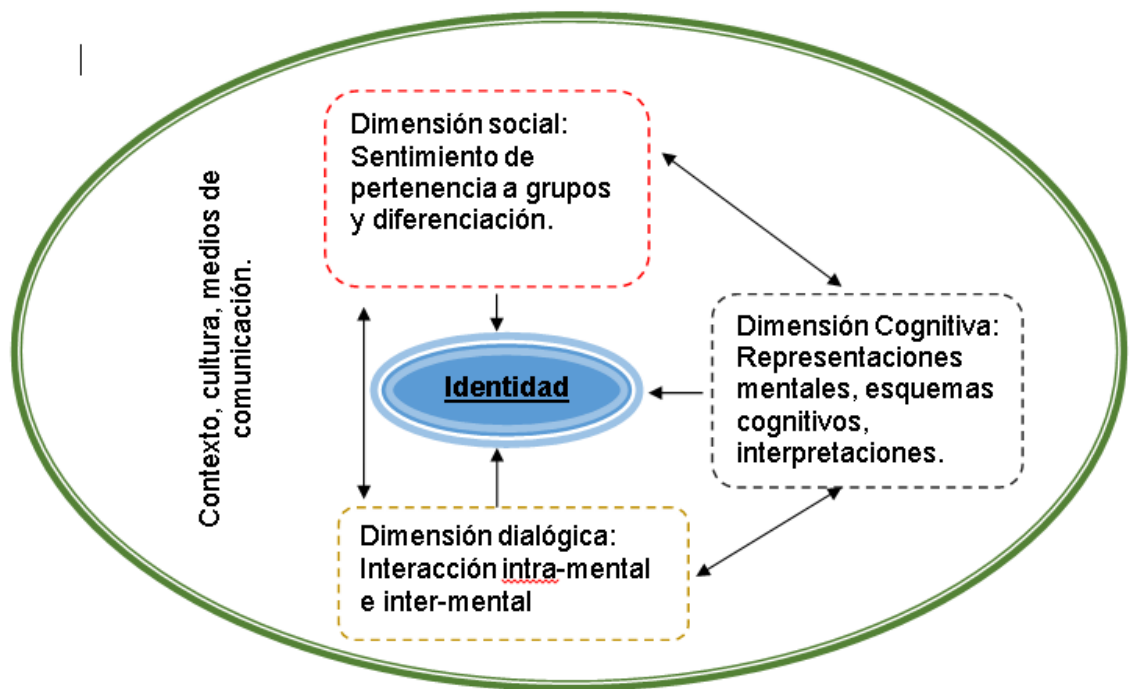


Figura I. Identidad; dimensiones y factores relacionados (Elaboración propia)

En este constante *interjuego* entre lo social, lo psíquico y contextual, la persona presentaría actitudes, una postura, una posición. Estas son determinantes de la conducta de los individuos, por tanto se abstrae que al conocer las actitudes se puede predecir una conducta.

Ajzen y Fishbein (1980), refieren que las actitudes tienen componentes tripartitos, es decir la actitud es un estado psicológico interno que se manifiesta a través de una serie de respuestas observables, agrupadas en tres grandes categorías: cognitivas, afectivas y conativo-conductuales. Según Myers (2001), es la reacción evaluativa favorable o desfavorable hacia algo o alguien, que se manifiesta en nuestras creencias, sentimientos o conductas proyectadas. Las actitudes poseen componentes cognitivos, los que incluyen las opiniones, creencias, pensamientos, valores, conocimientos y expectativas de alguien o algo. Por otro lado, también poseen un correlato afectivo y emocional dependiendo del valor que se le otorgue a las experiencias que se poseen, por lo tanto tienen una relación con nuestros deseos y sentimientos, los que se ven reflejados en nuestras conductas (Morales, 1999). Estas serían consideradas como respuestas a distintos valores que se identifican. Si bien las actitudes están íntimamente

ligadas con la conducta, no son la conducta misma; evidencian una tendencia a la acción, es decir, poseen un carácter *preconductual*, como dice Eagly y Chaiken (1990) citado en (Morales, 1999; 120) "[...] cualquier cosa que se puede convertir en objeto de pensamiento también es susceptible de convertirse en objeto de actitud". Ésta tendencia o postura, otorga un sentido al *quién soy*, le da forma. Entonces, las actitudes, al darnos un posicionamiento frente a las cosas, nos obliga a adoptar roles, los cuales se entienden, como un conjunto de conductas que se esperan de un/a sujeto en un lugar determinado dentro de un grupo (Ibáñez, 2011).

Brown (1988) plantea que los roles se diferenciarían en función del orden, ya que permiten la predictibilidad de las conductas de los/as integrantes y de su autodefinición, lo cual tiene relevancia en la identidad y la división del trabajo que facilita la realización de la metas del grupo.

De este modo, si retomamos los componentes de la figura I, se torna pertinente abordar el componente contextual, en el cual se integra el/la sujeto en proceso de construcción de su identidad. En esta línea, nos encontramos con un periodo de transición dice Levis (2002) en donde se produce una adaptación de la sociedad a las tecnologías, Internet, móviles, videojuegos, etc., en el cual estos ocupan un espacio importante en el proceso de socialización, influyendo en comportamientos y actitudes.

Puntualizándonos en el videojuego para comprender este fenómeno de construcción de identidad, se hace necesario mencionar sus características esenciales. De acuerdo con Rodríguez (2002) dentro de los videojuegos existe una diversa gama y pueden ser divididos según su temática: en juegos de plataforma (Super Mario BROS), simuladores (GT2, FlyFortress), deportivos (FIFA), de estrategia deportiva (PCFutbol), de estrategia no deportiva (TheSims), de disparo (Quake), de lucha (Mortal Kombat), de aventura (TombRaider) y de rol (Final Fantasy), entre otras categorías.

Esta investigación se centra en particular en los/as sujetos que frecuentan el uso de videojuegos con temática de roles, específicamente los llamados MMORPG, ya que este tipo de juegos presentan una gran cantidad de usuarios, los cuales comparten una realidad virtual y están



siendo influenciados por esta. Por ende, actúan de acuerdo a Tajfel (1984) autocategorizándose, como también de acuerdo con Vergara (2011) generando representaciones mentales desde ésta realidad.

Una de las características de los MMORPG es que permiten al/la sujeto posicionarse en el juego en primera persona, donde pone en práctica estrategias en un entorno virtual sin consecuencias en la vida real. Junto a lo anterior, la facilidad a la que se accede a estos juegos es cada vez mayor, ya que muchos de ellos son gratuitos y pueden ejecutarse en grupo o en solitario, desde la casa, en un cyber, etc. Además, presentan una gran gama de estímulos debido a su intensidad y rapidez (Molina, 2013) lo cual les hace muy llamativos para los jóvenes.

Por otro lado, los videojuegos presentarían una experiencia lúdica, la cual es entendida por Valencia (2013) como experiencia humana y placentera, lo que nos permitiría visualizar al juego -según Esnaola (2004)- como un medio para la modificación cognitiva, ya que el videojuego posee relatos que funcionan como narraciones psíquicas en las cuales las personas proyectarían sus miedos y significados inconscientes. Al tomarse de los elementos de su entorno, el/la sujeto elabora simbólicamente su propia historia. La actividad lúdica se instala entonces como una forma de *protoescritura*, a través de la cual el/la sujeto puede relaborar en el plano de lo simbólico un espacio transicional, construido en un lugar intermedio entre el/la sujeto y la realidad externa (Esnaola, 2004).

En el ejercicio del consumo el videojuego como todo producto cultural, al igual que sucede con los libros, la televisión, la música y el cine, debe ser entendido como el recipiente en donde son depositados los contenidos en los que van codificados los mensajes intencionales por parte de la industria o de la sociedad en la que se producen. Además al entenderlo como un juguete: “el videojuego más allá de simple objeto lúdico, 'significa' una práctica social y nos informa sobre la organización ideológica, cultural, mental, de nuestras sociedades” (Denieul, 1981: 7).

Estos juegos brindan la posibilidad de crear personajes, los cuales se conocen como avatares, quienes tendrán las características deseadas del videojugador, ya sea altura, color de pelo, ojos, genero etc. Por tanto,

entendemos que ésto le permite al videojugador experimentar una realidad “deseada”, una fantasía. Ésta posibilidad de construir el avatar otorga una nueva vía para satisfacer las necesidades a través de los atributos psicológicos y físicos que se proporcionan al avatar. Esto hace que sea muy difícil generar un único perfil de videojugador ya que existe una gran cantidad de motivos diferentes que podrían incentivar a éstos en la elección de este tipo de videojuegos (Molina, 2013).

Existe un incentivo adicional a la interactividad en los MMORPG, debido a que la mejor forma de progresar es formar grupos que compartan los mismos objetivos. En estos grupos estarán presentes normas, jerarquías, roles, conflictos, etc. Esta configuración grupal permite la interacción con otros grupos, con los cuales se pueden generar conflictos, alianzas, infiltraciones, etc. (Carbonell, Talarn, Beranu, Oberst, & Graner, 2009).

Todo esto permite al jugador tener una realidad donde puede jugar con su identidad, ya que le da libertad *absoluta* de explorarse en diversos roles y con diversas identidades, desplegando acciones sin implicancias ni sanciones en el plano real con lo cual podrán exhibir conductas impulsivas sin el temor del daño físico, teniendo impunidad dentro de la realidad virtual, lo que le permite robar, asesinar destruir, entre otras (Carbonell, Talarn, Beranu, Oberst, & Graner, 2009). Podemos proyectar entonces que los videojugadores están en condiciones de poder construir las características físicas que deseen, elegir el uso (o no uso) de armas, las ropas con las cuales se vestirán y las habilidades y capacidades que le confieren una particularidad única como videojugador, la que -al menos dentro del juego- brinda un sentido de identidad.

Ahora bien, ¿Cuál es la relevancia del avatar en la construcción de la identidad?, Molina (2013) habla sobre los mecanismos de representación de la identidad, en la construcción de avatares. Explica que el juego posee 4 dimensiones: narración, lúdica, social e individual, a partir de las cuales, el/la sujeto comienza a configurar la estructura del avatar a través del proceso de subjetivación: que comprende significados personales; como la subjetividad, y culturales; como la identidad y el rol. Por otro lado se apropia de

significantes; como imágenes pre-diseñadas. Agrega además que el/la sujeto realiza una sensibilización, a través de la valoración que realiza de los mecanismos mencionados anteriormente, lo que da origen a una representación del avatar, quien posee las características de identidad; nombre, raza y sexo, de autoimagen; como apariencia y el rol; clase/profesión, lo que corresponde a otro proceso, llamado objetivación.

A continuación, en la figura II, se presenta un esquema explicativo, elaborado por Molina (2013).

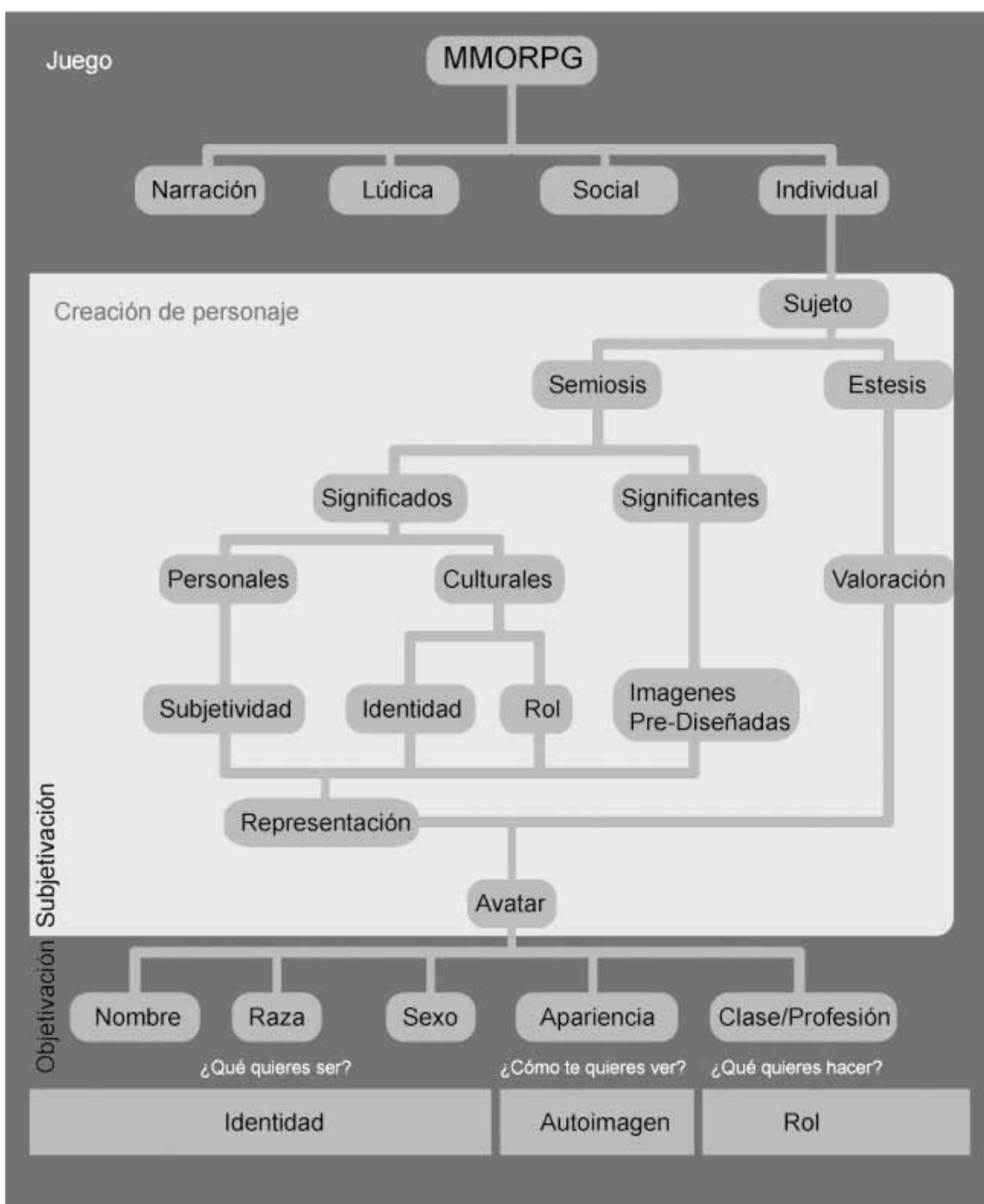


Figura II. Esquema hipotético de la estructura de construcción del avatar. Fuente: (Molina, 2013).

Para dar mayor amplitud al proceso de construcción de identidad, Badia y Monereo (2013) hace una diferenciación al considerar la identidad no como única, si no que mencionan que existen dos formas en las que se manifiesta, una llamada identidad narrativa y la segunda identidad-en-acción. Sin embargo los autores señalan categóricamente que sí existe una identidad “general” que responde a preguntas como: ¿Qué tipo de persona eres? ¿Cómo te definirías como amigo?, destacando que a lo largo de nuestra vida elaboramos relatos que nos permiten responder a esas preguntas de manera eficaz y con un alto grado de consistencia y coherencia. En este sentido, hablamos de una identidad narrativa, supeditada al contexto en el que debemos auto-definirnos y que nos permite ofrecer una imagen explícita, pública, de nosotros mismos. Podríamos distinguir una identidad pretendidamente (y falsamente) transcontextual (como persona, como ser humano, como ciudadano, etc.), otra vinculada a los diferentes escenarios en los cuales interactuamos (como amigo, como trabajador, como hermano, como estudiante, etc.) y, por lo menos, otra relativa a contextos más específicos (por ejemplo en un escenario profesional en el ámbito educativo, como profesor, tutor, supervisor, etc.) (Badia y Monereo, 2013).

En este sentido, la identidad narrativa tiene como función, conservar una unidad de coherencia entre escenarios y contextos: yo sigo siendo “yo”, a pesar de que constantemente se esté cambiado de escenario, de personas con las que interactúa y del tiempo que transcurra. Sin embargo, cuando se pone en acción la identidad, dependiendo de las situaciones contextuales, puede transformarse en mayor o menor grado, por ejemplo, mi identidad narrativa de “amigo” puede verse afectada si me peleo con él o ella durante un paseo, si me enamoro de él o ella o, simplemente, si me comunico con él o ella a través de un juego online (Badia y Monereo, 2013).

Eснаоla (2014) en su investigación titulada; *La construcción de la identidad social a través de los videojuegos; un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*, introduce el concepto de arquetipo a la

configuración de la identidad en los videojuegos. Carl Jung (2009), es el autor que introduce el concepto de arquetipo a la psicología, describe a los arquetipos como contenidos inconscientes del hombre moderno, que se asemejan a los productos del hombre antiguo. Agregando contenido a esto Sevilla (1999) los define como los ancestros de los actuales estereotipos, y que constituyen su arqueología, ya que de alguna manera son los vestigios de los modelos prototípicos que en algún momento de la historia existieron y que fueron transmitidos por las generaciones a través de la mitología. Estos modelos arquetípicos conjugan hechos históricos con fantasías, realidades con deseos, tragedias con miedos, etc. Formando así prescripciones de lo que moralmente se debe hacer, pensar y sentir. Constituyen entonces, la base de los valores de la cultura.

Esnaola (2014) señala que los videojuegos intervienen en la construcción de la identidad social ya que estos presentan arquetipos de identificación que funcionan como “imágenes proyectivas” -las que podemos entender como avatar-, lo cual le permitiría al/la sujeto depositar sus temores, deseos, etc. Esnaola (2014) agrega, además, que estos arquetipos son aceptados por la sociedad, por lo tanto, el videojugador podría expresar sus fantasías de forma segura. Dichas imágenes proyectivas son tan relevantes para sí mismo que remitirán significados a los cuales se les otorga gran importancia. La autora argumenta que debido a este mecanismo de significación, el/la sujeto pierde en cierta forma el límite entre lo real y lo virtual (Esnaola 2014). Además indica que los videojugadores son susceptibles a identificarse con estos arquetipos, ya que la cultura de hoy en día transforma los deseos de los/as sujetos en necesidades, mediatizando las emociones, valores y símbolos de la cultura. Esta identificación tendría entonces un fuerte valor emocional, ya que representa la historia de persona. Es decir, los/as sujetos a lo largo de su vida se identifican con figuras afectivas y a partir de este proceso, se incorporaran características y se va generando el núcleo fundamental de la identidad.

Así mismo la identidad se verá intervenida por el relato electrónico que cuentan las imágenes digitales, las que entregan un mensaje del cual el videojugador realiza un análisis, que posteriormente servirá para que éste de

respuestas a la *trama del videojuego* desde donde obtendría información y placer.

En resumen, consideramos que la construcción de identidad - vista desde los distintos ejes teóricos- pasa por diversos mecanismos que se ejecutan de manera dialéctica, en donde las diversas dimensiones dan como resultado/perfilan la identidad. Dentro de estas dimensiones, encontramos las ya descritas anteriormente; dimensión social, dimensión cognitiva y dimensión dialógica. Estas dimensiones se ponen en actividad en el escenario de los videojuegos, en el cual los videojugadores por medio del software –plataforma que da contexto- interactuarán con el videojuego en donde desplegarán estrategias (esquemas cognitivo) para comprender, analizar y crear el avatar, el cual será caracterizado con los elementos que la persona identifique como propios (Molina, 2013). Estos elementos se adquirieren a lo largo de su historia la cual fue creada a través de un discurso intra e inter-mental (Badia y Monereo, 2013). Posteriormente el videojugador -a través del avatar- se relacionará con otros avatares (videojugadores), pudiéndose incluir a grupos en los cuales deberá cumplir con roles, seguir normas, para asemejarse al estereotipo de la figura prototípica del grupo (Tajfel, 1984). Por otro lado buscará generar su propia “identidad” de avatar por medio de la elección de raza, habilidades, armas, vestimentas, y las distintas decisiones y acciones que se ejecuten en el videojuego (Carbonell, Talam, Beranu, Oberst, & Graner, 2009). Por otra parte, la constante interacción con otros videojugadores a través del avatar y la historia que entrega el videojuego producirá que el videojugador constantemente analice los discurso tanto propios como los de los otros, por ejemplo; “soy impulsivo”, “eres malo”, “¿soy estratega?”, etc. Dependiendo de la valoración que la persona realiza de la aprobación o rechazo de los demás, el sujeto podría modificar su identidad (Badia y Monereo, 2013). Cabe agregar que el videojuego a través de las imágenes que entrega, genera una variedad de mensajes, los que conformarán la historia de éste, la cual presentara una serie de situaciones orientadas a *dilemas* que el videojugador tratara de resolver (Esnaola, 2014). La superación de estos dilemas también se traducirá en una validación o desaprobación, lo que podría producir una modificación de la identidad.

Para dotar de sentido la relación entre las diversas perspectivas teóricas y dimensiones de la identidad, se presenta la figura III, en la cual se entiende que la construcción de la identidad pasa por varias dimensiones, social, cognitiva y dialógica, las cuales se encuentran interrelacionadas y se desarrollan entre el contexto virtual y físico.

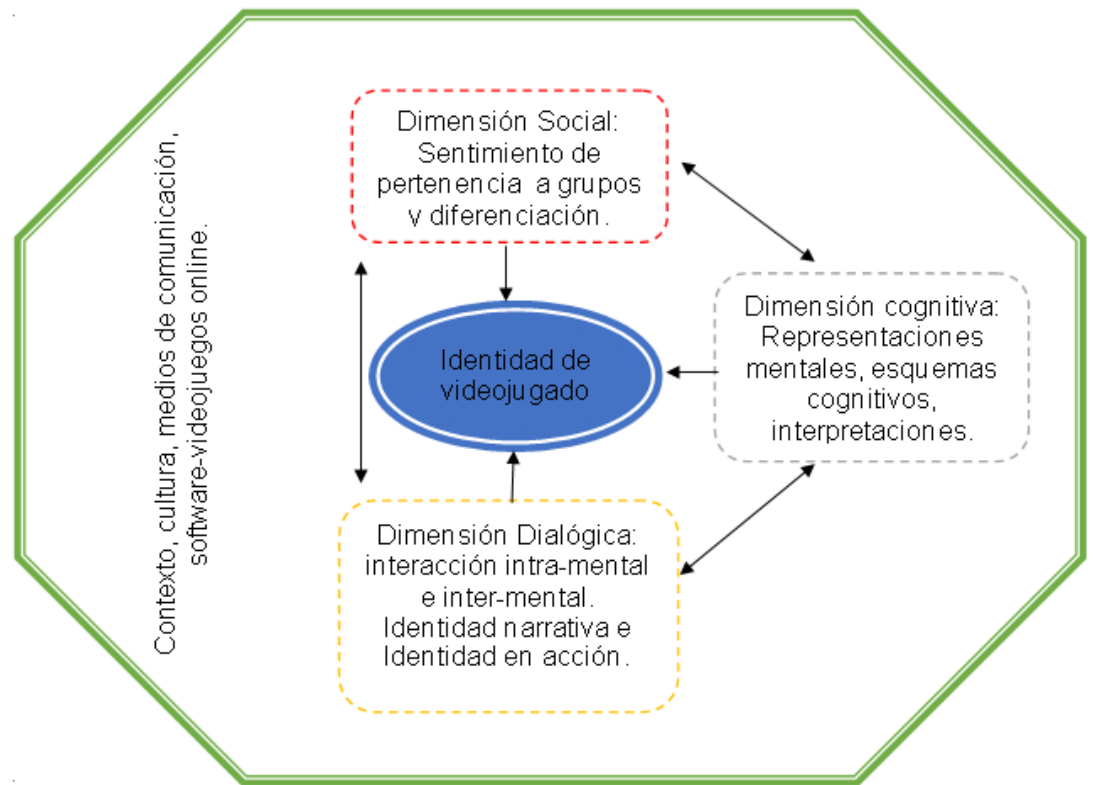


Figura III. Factores que participan en Construcción de identidad en videojugadores. (Elaboración propia).

### III.2. Antecedentes Empíricos.

Actualmente los videojuegos no están comprendidos dentro de ninguna política pública de la República de Chile, pero si existen leyes que regulan su venta y distribución dentro del territorio chileno. Estas leyes están dirigidas a controlar la venta a menores de edad, clasificando a los videojuegos en categorías para cada grupo etario, donde las empresas que venden estos productos deben vender respetando estas categorías y exigir control parental a las consolas. Es la ley N° 20.756 (2014) que regula la venta y arriendo de videojuegos excesivamente violentos a menos de 18

años y exige control parental a consolas. Esta ley se incorpora a la Ley N° 19.496 (1997) que establece Normas sobre Protección de los Derechos de los Consumidores.

Sin embargo muchos de los videojuegos llamados anteriormente como *MMORPG* son distribuidos de forma gratuita y con descarga libre, sin discriminación etaria u otras formas.

Muchos de los videojugadores en Chile pertenecen a comunidades. Estas comunidades existen de manera tanto física como virtual, existiendo muchas veces en ambos espacios. Un claro ejemplo es la comunidad chilena *Gamercl.com* (2014), en donde los videojugadores se reúnen para discutir sobre tendencias, actualidad; crean lazos para compartir en relación a diferentes gustos dentro del universo de los videojuegos, participan de foros de discusión, donde no todo ronda alrededor de los videojuegos, sino también a diferentes áreas de entretenimiento. Esta comunidad cuenta con aproximadamente 57.448 miembros. Esta cifra es cambiante, pues siempre van incorporándose nuevos miembros a esta comunidad.

Los videojugadores chilenos en promedio rondan los 24 años (Díaz, 2014). Principalmente hombres, la mayoría estudiantes, que cursan entre la educación Básica, Media y Superior (Alonqueo y Felmer, 2008). Cabe agregar, que un estudio realizado en Madrid por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) se estima que 6 de cada 10 jóvenes, entre los 14 y 18 años, utilizan videojuegos y la edad de inicio de estos/as jóvenes es anterior a los 12 años y el 50% de ellos ha jugado por más de cuatro años, pasando más de dos horas diarias jugando (Rodríguez, Megías, Calvo, Sánchez y Navarro, 2002).

Un reportaje realizado por el programa televisivo *Informe especial* (2015), muestra, una entrevista realizada a Mauricio Ramis, jugador de "Counter strike", menciona que "al jugar, uno se relaciona con gente conocida en fin de cuentas, gente a la que uno estima". Al pensar en esto, podemos dar sentido a las comunidades de videojugadores.



Dentro del mismo reportaje, se muestra la comunidad un juego llamado *The League of Legends*, la cual está compuesta por personas de diversas localidades, con servidores en: Brasil, Australia, Europa Norte y Oeste, Irlanda, Rusia, Corea de Sur, Japon, Europa Este, Latinoamérica Sur, Latinoamérica Norte, Mexico, Turquía, América del Norte que, lo que habla de un gran número de participantes, tanto así, que desde el año 2010, anualmente se han realizado una serie de mundiales, en donde compiten equipos de todas las mencionadas localidades, por conseguir el título de los campeones mundiales de League of Legends. En Chile, existe un equipo (también llamados Team), que participa en este mundial, los (miembros de este team llamado) *KaosLatinGamers* (KLG), que son 5 jóvenes que actualmente viven juntos en la llamada casa Gamer, en donde (las personas que componen el team), residen y pasan su tiempo, además dedican horas diarias a jugar, para entrenar como team.

Un estudio realizado en España durante el año 2006, indica que la factura de la industria del videojuego abarca el 40% del total de las actividades de ocio audiovisual e interactivo, siendo este medio de entretenimiento el más utilizado, seguida por la actividad del cine y la música grabada (Adese, 2006).

Alonqueo y Rehbein(2008) refiere que de acuerdo a la percepción de los mismos videojugadores en un comienzo dentro de las motivaciones en el uso de video juegos la más importante sería la diversión (75%) y el tipo de juego preferido es el de estrategia. El estudio además que menciona que el 57% de los chicos entrevistados piensa que existen juegos destinados especialmente a hombres y otros para mujeres, opinión que también es compartida por el 52% de las chicas encuestadas. Por otra parte, entre las características del personaje (avatar) preferidas por los participantes, destacan que éste debe ser joven (89% de los hombres y el 92% de las mujeres), posea fortaleza física (93% de los hombres y 88% de las mujeres), sea atractivos físicamente (84% en ambos géneros), pertenezca al género masculino y sean de «raza blanca» (82% de los hombres y 77% de las mujeres en ambos ítem).

De acuerdo a este mismo estudio, las relaciones hombre-mujer que se presentan en los videojugadores fueron definidas —tanto por chicos como por chicas— en un 46% de los casos como relaciones de amistad, compañerismo (45%) y de apoyo (36%).

Por otro lado, referente a los valores presentes en los videojugadores. En orden de importancia, los participantes consideran que potencian valores como la competición (89% de los hombres y 92% de las mujeres), la inteligencia (84% en ambos casos), crean adicción (75% de los hombres y 73% de las mujeres) y agresividad (65% de los hombres y 60% de las mujeres). Por otro lado, y con menor frecuencia los entrevistados consideraron que los contenidos de los videojuegos eran racistas (24% de los hombres y 33% de las mujeres) o sexistas (24% de los hombres y 15 % de las mujeres). Por otro lado el 57% de las mujeres y el 41 % de los hombres consideran que los videojuegos producen aislamiento. (Alonqueo & Rehbein, 2008).

Algunos estudios sobre el procesamiento de la información social en niños han mostrado que jugar a videojuegos con contenidos violentos incrementa los sesgos de atribución hostil (Gentile, 2003), esto se ve en que los videojugadores, tienden a interpretar algunos estímulos o situaciones ambiguas de una forma más agresiva.

Han y Renshaw (2011) exponen que las nuevas evidencias disponibles revelan que las áreas del cerebro que responden a los estímulos del videojuego en los pacientes con “dependencia” al videojuego online son similares a aquellas que responden al deseo inducido por señales de droga en pacientes adictos a sustancias. Del mismo modo, Merzenich (2011) menciona que existe evidencia científica que revela que “los jugadores adictos muestran alteraciones en la corteza orbitofrontal y cingulada anterior similares a las registradas en pacientes alcohólicos o adictos a otras sustancias de abuso.

El incremento del número de horas jugando, se relaciona con un peor estado de salud, peor calidad del sueño y mayor interferencia en su vida real, aunque también informaron de un mayor disfrute jugando, un

mayor interés en continuar jugando así como una mayor adquisición de amistades (Han y Renshaw, 2011)

Con el acelerado crecimiento que tiene el mundo de los videojuegos online, los estudios han llegado a abordar el uso de estos desde las adicciones. En el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-IV y DSM-IV-TR) no se concebía las adicciones como trastornos mentales no obstante si se entendía la existencia de un juego patológico (referido más a los juego de azar) el cual se incluía en el apartado de Trastornos del control de impulsos no clasificados en otros apartados. No obstante en el DSM-5 (APA, 2013) se cambia esta concepción y se comienza a ver a las adicciones conductuales como trastornos mentales, y abarcando los videojuegos; el gambling disorder se encuentra en el sección Substance-related and addictive disorders con la base de que las acciones en los videojuegos activan procesos de recompensa parecidas a las que activan las drogas provocando síntomas conductuales semejantes a los que provocan las drogas.

Por otro lado en la sección III, la cual está referida a las condiciones que necesita estudios se incluye Trastorno por Juego en Internet (Internet Gaming Disorder).

Los criterios propuestos para identificar dicho trastorno, son los siguientes:

“1.- Preocupación por los juegos por Internet, que pasan a ser la actividad dominante. 2.- Síntomas de abstinencia cuando se le impide jugar (irritabilidad, ansiedad o tristeza) 3.- Tolerancia: se necesitan cantidades mayores de tiempo para practicarlos. 4.- Intentos fracasados para controlar la participación en los juegos de Internet. 5.- Pérdida de interés en otros hobbies o aficiones y en otras formas de entretenimiento. 6.- Uso continuo de los juegos de Internet a pesar de conocer los problemas psicosociales que generan. 7.- Ha engañado a familiares, terapeutas y otros respecto a la cantidad de juego por Internet que practica. 8.- Uso de los juegos desarrollados, aunque su prevalencia creciente es universal por Internet para escapar o aliviar un humor negativo (por ejemplo, sentimientos de desesperanza, culpa o ansiedad) 9.- Ha descuidado o perdido relaciones

significativas, su empleo u oportunidades educativas o laborales debido a su participación en juegos por Internet". (DSM-5 en Cía, 2013, 214).

Cabe señalar que además incluye como características que el video juego se suele realizar en red, en donde se da una interacción con otras personas, además se invierte en promedio de 8 a 10 horas diarias. Se aclara que no se incluye el uso excesivo de Facebook o de pornografía online (Cía, 2013).

Como se mencionó anteriormente, los videojuegos online cuentan con una característica que le brinda un gran dinamismo al acto de jugar, hablamos entonces del uso de programas de chats, donde se desarrollan todas las comunicaciones entre jugadores. Son chats que cumplen la función de brindar un espacio en donde los jugadores interactúan, conversan y planifican estrategias de juego, se puede dar desde dos usuarios hasta un gran número de participantes. Algunos de estos programas de Voz más utilizados son: Raidcall, TeamSpeak 3, Ventrilo y Skype (Acevedo & Chaux, 2016).

### **III.3. Marco epistemológico/reflexividad**

El constructivismo como corriente de epistemológica, es un movimiento que considera la realidad no como independiente del sujeto-observador, sino que, el sujeto construye el conocimiento de la realidad, dado que, según los presupuestos kantianos, la realidad no puede ser conocida en si misma (*noúmeno*), [...] sino a través de los mecanismos cognitivos de que se dispone, mecanismos que, a su vez, permiten transformaciones de esa misma realidad. (Araya, Alfaro, Martín, 2007). De modo que el conocimiento se obtenga al interactuar con la realidad y se puedan de esta manera construir nuevos y efectivos conocimientos.

En este sentido, el constructivismo, pretende responder a las preguntas de *como conocemos la realidad y como llegamos a conocer*. Por tanto el constructivismo plantea que lo que conocemos de la realidad es algo construido y que a su vez ésta construcción es constantemente construida. (Feixas & Villegas, 2000).

El constructivismo, además supone que el mundo se construye como un mundo de experiencias, que no necesariamente tiene que tener una implicancia en la realidad ontológica. (Feixas & Villegas, 2000).

Sin embargo, esta investigación se toma al *constructivismo epistemológico*, solo como antecedente teórico, dado que los enfoques principales de esta investigación, se verán a la base del *constructivismo social* o también llamado constructivismo relacional. El constructivismo social es aquella corriente de pensamiento que se origina a partir de los fenómenos desarrollados por el espíritu común o colectivo, es decir que a diferencia del constructivismo puro o epistemológico, el constructivismo social hace hincapié en la construcción de la realidad pero ligada siempre a una experiencia compartida con todos los/as sujetos, “[...] lo que implica una relación recíproca y compleja entre individuo y contexto (Araya, Alfaro, Martín, 2007)”

El constructivismo social plantea además que los discursos que hacemos sobre el mundo no son un reflejo propiamente, si no que funciona como una herramienta de intercambio común (Feixas & Villegas, 2000).

El conocimiento no es algo que la persona sólo posea en su cabeza, sino que es algo que se elabora en conjunto con las demás personas. (Feixas & Villegas, 2000).

Para Gergen (1985), el constructivismo social posee cuatro elementos básicos.

1.-Las experiencias por las que se conocen el mundo no son en sí mismas las únicas formas de entender el mundo.

2.-Los artefactos con los cuales se entiende el mundo son producto del intercambios de personas e históricamente localizados.

3.-Las formas de comprender el mundo dependerán de los sucesos de los procesos sociales y no de su validez empírica.

4.-Las formas de comprensión negociadas tendrán un valor crítico ya que están conectadas con otras actividades significativas.

Por esto que ontológicamente el constructivismo social entiende que la realidad es relativa a las experiencias de cada videojugador,

comprendiendo los significados sociales y personales que están implicados al dar sentido a la realidad (Gergen, 1985).

Metodológicamente, los contextos tanto sociales como culturales en los que se dan los fenómenos llegan a un puerto individual/personal, en donde el sujeto le da sentido a la realidad. Es pues esa *realidad* o significados que de forma consensuada van tomando coherencia a la que se desea acceder, recogiendo las experiencias y significados de los videojugadores (Gergen, 1985).

Por tanto, lo que pone de manifiesto esta investigación es el modo en que damos sentido a los fenómenos que acontecen en un esquema de experiencias previas y las propias estructuras mentales, para luego ligarlo a los resultados de aprendizaje integral. Lo que implica que los/as sujetos en un cierto contexto, relacionan su propio desarrollo cognitivo, con las construcciones sociales, que concluiría en una construcción de conocimientos significativos del propio sujeto.

### **Reflexividad**

El tema tratado en esta investigación, surge de nuestras inquietudes como estudiantes de psicología, al participar en comunidades virtuales de videojuegos y el uso activo que hacemos de estos medios. Frecuentemente dentro del juego tratamos con personas tanto conocidas como desconocidas, quienes en algunos casos, pasan a ser parte del grupo cercano de jugadores (amigos), interactuando entonces de forma frecuente con esta “x” personas conocida en “x” situación. Ha sucedido que a algunas de estas personas “x” se les logra conocer más allá del juego, formando una relación de amistad, que luego tiene un contacto real, cara a cara. En la interacción (a nivel de objetivos del juego y en la comunicación verbal tanto escrita como hablada), hemos notado que los jugadores tienen reacciones y actitudes que nos parecen interesantes de conocer, ya que proyectan elementos de su identidad en la interacción, adoptando roles dentro del juego que se asemejan a sus características personales, lo cual hace más cercana y “real” la relación.

Es por esto que nos aventuramos en conocer cómo se construye la identidad en las personas que frecuentan el uso de videojuegos online de tipo MMORPG (Massive multiplayer online role-playing game/Juegos

masivos de rol multijugador en línea), ya que actualmente hemos notado que cada día más personas hacen uso de estos juegos, participando en estas comunidades virtuales, siendo entonces una plataforma o dimensión relativamente nueva y popular de interacción social, en la cual los videojugadores pasan gran parte de su tiempo jugando, por lo que creemos que su identidad se ve influida por esta actividad y siendo entonces el concepto de “gamer” o videojugador la saliencia identitaria de estas personas.

## **IV. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **IV.1. Metodología.**

Esta investigación utilizó la metodología cualitativa ya que ésta busca identificar el significado de las cosas de una forma profunda y flexible, a través del análisis de las experiencias y significados individuales (Ruiz, 2003). Pretende producir datos descriptivos, a partir de las propias palabras de las personas (Taylor y Bogdan, 1987). Entendiéndose entonces que, al analizar los discursos que los individuos construyen de sí mismo y del mundo, se hace posible captar los componentes que dan sentido y contenido a sus experiencias (Bustamante, 2011). Además, esta metodología permite posicionarnos desde adentro del fenómeno, aunque mantiene una perspectiva analítica o una distancia específica como observador externo (Sampieri, Collado, & Lucio, 2004).

Por lo aclarado anteriormente, esta metodología sería la más idónea para abordar las experiencias y significados los video jugadores en torno como construyen su identidad, ya que son conceptos que rozan lo subjetivo y un abordaje cualitativo nos dará luces descriptivas y comprensivas al respecto.

### **IV.2. Diseño.**

El diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea, este señala al investigador que debe hacer para

alcanzar sus objetivos planteados y finalmente contestar las interrogantes de conocimiento que se ha planteado.

Luego de entender esto, para alcanzar nuestros objetivos, trabajamos con el diseño de rombo / diamante, el cual según Sampieri, Collado, & Lucio (2004), consta de tres fases: la analítica en la cual se desmenuzó el objeto de pensar dependiendo de lo que deseamos observar de este, con lo cual se dio respuestas a las preguntas relevantes de la investigación. La segunda fase codificación: en esta fase se busca darle sentido a la información obtenida en la fase anterior y generar el dato. La tercera fase, denominada la fase sintética consiste en rearmar el objeto, de modo de generar una representación co-construida del objeto.

Martínez (2009), incorpora una fase en donde se definen las técnicas a través de las cuales se recolectan los datos y construirán los instrumentos basados en las subcategorías, en donde una vez recogido los datos se procederá al análisis de acuerdo a su categorización y codificación.

Entonces es pertinente operar con este diseño, ya que los conceptos tratados en esta investigación tienen un amplio sustento teórico, del cual se desprenden categorías a priori, que direccionan teóricamente lo que se quiere conocer, haciendo una relación con los datos recogidos, para así entonces generar una resignificación de los conceptos, que fueron contrastados nuevamente con la teoría .

### **IV.3. Técnicas de recolección de información.**

Para acceder a un conocimiento más cercano a las realidades que se estudiaron, fue necesario delimitar las técnicas a través de las cuales accedimos a los datos.

Las técnicas que se utilizaron en esta investigación, guardan estrecha relación con los objetivos específicos, los antecedentes empíricos, el diseño y la población con la que se trabajará. Ello con el fin de que cada técnica sea utilizada de la forma más óptima posible para acceder al conocimiento entregado por los participantes.



De acuerdo a lo anterior para el primer objetivo, el cual pretende reconocer las Actitudes que tienen los videojugadores en cuanto a sus experiencias como videojugadores, como también para el último objetivo que busca conocer la interacción entre la conducta fuera del juego y el rol adoptado en el videojuego, se utilizó la entrevista semiestructurada. Ésta técnica presenta una pauta preestablecida de preguntas, la cual comienza con preguntas abiertas que luego se van especificando, lo que permite dirigir la recolección de la información a los contenidos principales para la investigación (Blasco y Otero 2008). Además nos permitió profundizar en ciertas ideas relevantes para la investigación. Por otro lado es adecuada para el diseño diamante ya que se configura la pauta de entrevista en base a categorías a priori.

Para el segundo objetivo, el cual pretende identificar las creencias que tienen los videojugadores de los miembros de su comunidad, se utilizó grupo focal ya que es una técnica dirigida por un moderador quien tiene un rol directivo, que también utilizó una pauta preestablecida, permitiendo conocer solo la información relevante para la investigación, además de recolectar múltiples definiciones de una situación atendiendo al proceso interactivo entre los participantes y moderador. (Mella, 2000)

#### **IV.4. Instrumentos.**

Para el primer y tercer objetivo se utilizó una guía que incorpore el encuadre de la actividad, preguntas graduadas que permitieron conocer los aspectos más relevantes para la investigación, preguntas auxiliares, y los respectivos agradecimientos por la participación y disposición de los/as participantes (Ardévol, Bertrán, Callén y Pérez, 2003).

Para el segundo objetivo, “focus group”, se utilizó una pauta semiestructurada que contenía preguntas o temas pivotes con los cuales se dio dirección e incentivará la interacción entre los/as integrantes del grupo (Mella, 2000).

#### **IV.5. Análisis de datos.**

El análisis de datos se comenzó con la separación de las unidades determinadas por distintos criterios de contenido, procediendo a la identificación y clasificación de los elementos, los cuales serán una

categorización y codificación de estos; y por último se realizó un agrupación, reduciendo la variedad de datos a metacategorías, llegando de esta manera a obtener una síntesis de los datos (Sabiote, Quiles, & Torres, 2005). Para ello se analizaron las entrevistas mediante la utilización del programa Atlas. Ti, con la finalidad de facilitar el proceso de categorización, el cual permite mantener el orden dentro de las categorías, y agruparlas por semejanza. Una vez obtenidas las categorías a priori, se procedió con el análisis de cada una de ellas.

#### **IV.6. Población.**

La población que contempla la investigación corresponde a jóvenes de entre 18 a 24 años, que de acuerdo a las etapas del desarrollo psicosocial de Erickson (Rice, 1997), abarca dos etapas, las cuales contemplan el límite de la adolescencia y la adultez joven, etapas en las cuales la identidad ya ha pasado por sus mayores conflictos/ crisis, por ende, ya existe una forma más clara de identidad que facilitaría conocer su actual construcción. Hablamos entonces de una población contemplada dentro de la mayoría de edad en Chile, lo que significa que poseen habilidades y experiencia para desenvolverse con autonomía de pensamiento y acción en la vida social (Mancilla, 2000).

Se contempló trabajar con hombres y mujeres de entre a 18 a 24 años de la ciudad de Chillán que se autodefinan/autoperciban como videojugadores, lo cual significa que son personas que frecuentan, en sus tiempos libres, el uso de videojuegos, en este caso, del tipo de juegos de rol masivo online, conocido también como MMORPG. En un inicio se había proyectado trabajar con 8 personas incluyendo hombres y mujeres, sin embargo sólo se trabajó con 7 participantes hombres debido a dificultades para integrar población mujer y a dificultades en relación al tiempo de todas formas ésta investigación privilegia el contenido y calidad de los datos obtenidos, que la cantidad y extensión de estos.

La población fue escogida a partir de las características antes mencionadas, utilizando el método de avalancha o en cadena, el cual se

basa en la idea de una red social, que es útil para ampliar progresivamente la cantidad de participantes, a través de contactos que son entregados por quienes ya participan, lo cual facilitó establecer una relación de confianza con los nuevos participantes (Blanco & Castro, 2007).

Se efectuaron las entrevistas en un lugar previamente acordado con los entrevistados, el cual reunía las condiciones apropiadas para ello. Cada entrevista duro aproximadamente 40 minutos.

El grupo focal congregó a los participantes en un espacio acordado previamente y que facilitó la realización de la actividad, la cual se extendió aproximadamente por 1 hora con 30 minutos.

#### **IV.7. Criterios de Calidad.**

Con el objetivo de asegurar la validez y confiabilidad de este trabajo, se contemplaron los siguientes criterios de calidad:

La coherencia interna pretende una relación lógica, ordenada y alineada entre las distintas partes de la investigación desde la pregunta a la respuesta, el cual logró a través de la triangulación de los marcos (teórico, epistemológico y metodológico), construyendo el diseño e instrumentos guiados por el marco referencial y la metodología y existiendo una congruencia entre la pregunta de investigación, el análisis de datos utilizados y los componentes del método y los marcos (Morse et al, 2002).

Por otra parte, se buscó alcanzar una auditabilidad en la investigación, esto con el objetivo de que las personas que se interesen en el tema, puedan seguir de manera eficaz el proceso que se ha realizado (Cornejo y Salas, 2011). Es fundamental resguardar este criterio, ya que una investigación tiene además como finalidad el continuo desarrollo del conocimiento siguiendo el camino que brinda dicha investigación. Para lograr esto, se utilizó de forma adecuada el formato APA y la transparencia de cada decisión tomada en el proceso investigativo.

La “credibilidad” implica que la recolección de información producida por los informantes, debe ser necesariamente escuchada de manera activa, reflexiva, tomando una relación de empatía con los informantes. Éste criterio se alcanzó volviendo a los informantes durante la producción de la

información, con el fin de confirmar los hallazgos y revisar algunos datos particulares (Guba y Lincoln, 1981).

#### **IV.8. Aspectos Éticos.**

Esta investigación resguarda a la población a través de los siguientes criterios, así como la óptima realización de la investigación.

Se utilizó la evaluación independiente, puesto que nuestros intereses como investigadores pueden generar conflictos con respecto a la investigación, lo que podría generar sesgos y/o distorsiones, o un posible mal trato a los/as sujetos que participen en la investigación, por ende, es necesario la revisión de esta por una persona externa al estudio, con autoridad para aprobar, corregir y/ o suspender la investigación (González, 2002). En este caso, este criterio fue resguardado por la supervisora de tesis, quien realizó revisiones constantes en la investigación.

El Consentimiento informado, permite que los participantes adquieran el conocimiento suficiente acerca del contenido de la investigación y de las acciones que se llevaran a cabo dentro de esta, logrando decidir responsablemente y bajo su propia voluntad participar de la investigación, teniendo en cuenta si esta es compatible con sus valores, intereses y preferencias. Por otro lado, muestra respeto por los/as participantes, y les otorga la capacidad de autonomía (González, 2002). Este criterio se resguarda a través de la firma de un consentimiento informado donde presente objetivo de la investigación y rol de los participantes en esta.

Valor social o científico. La investigación debe ser ética, y para ello debe tener valor, lo cual es representado por un juicio de importancia social, científica o clínica (Gonzales, 2002). Esta investigación pretende aportar a las vidas de los videojadores, a través de la producción de conocimiento que permita acercar a los lectores al “mundo de los gamer”, a manera de ayudar en la comprensión de las dinámicas de este grupo, y con esto derribar los prejuicios que puedan existir en torno a los videojugadores. Además, aspira a ser un aporte al conocimiento de la psicología de América latina, siendo este es un tema que lleva pocos años de estudio. Por otro lado se hizo un uso responsable de recursos limitados, evitando la explotación a través de una administración adecuada de estos. Esto se llevó a cabo

negociando con los participantes el tiempo y lugar donde se desarrollaron las entrevistas de modo de no exponerlos a situaciones de riesgo para ellos/as (Gonzales, 2002).

Selección equitativa de los/as sujetos. Esta investigación busca que los participantes sean escogido solo en caso de que estén relacionados con las interrogantes científicas, y no por motivos de vulnerabilidad o beneficiación de estos. Esto se resguardó respetando las características que debe poseer la población seleccionada para ésta investigación (Gonzales, 2002).

## **V. PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS.**

A continuación se presentarán los resultados obtenidos en función de los objetivos específicos de investigación, para luego dar respuesta al objetivo general de estudio.

**Objetivo 1:** Reconocer las actitudes que tienen los videojugadores en cuanto a sus experiencias como videojugadores.

**Concepto clave:** Actitudes

**Subcategorías:**

### **Cognición**

Las cogniciones que los videojugadores realizan -en cuanto a las actitudes de sus experiencias como videojugadores- se construyen en base a las creencias e ideas que estos poseen del videojuego, comprendiendo y la adoptando mecánicas lógicas que el videojuego estimula en los usuarios, las cuales consisten en mecanismos de ejecución de estrategias en base a los objetivos del juego.

Entre las características mencionadas por los entrevistados destacan la descripción respecto del comportamiento de los jugadores, en donde los entrevistados consideran que deben adoptar una actitud positiva hacia el juego, actuar con tranquilidad y mantener un espíritu entusiasta que les permita disfrutar de éste. Algunos entrevistados consideran además que el

videojuego les permite satisfacer la necesidad de interactuar y relacionarse con el otro de forma virtual, individualmente o en forma grupal.

### Cogniciones en cuanto al perfil de videojugador

Los participantes además atribuyen a que los videojugadores muchas veces son arrogantes cuando se consideran hábiles para un juego, mostrando esa área o ámbito de competencia donde destacan, lo cual les ayuda a sentirse validados, reafirmando así su autoestima.

*“...Yo creo que todos los gamers tienen una cuota como de arrogancia. Porque todos son buenos como en un juego en específico y a todos les gusta ser el bueno en ese juego y le gusta como lucirlo, porque es como el sello. Yo soy gamer y me gustan estos juegos y soy bacan en esta wea...”*  
(Participante 7, 24 años)

### Cogniciones en cuanto a la percepción que tiene los otros de los videojugadores

En cuanto a la experiencia de ser gamer, los entrevistados refieren que se han encontrado con que el hecho de jugar es percibido por quienes no son jugadores como una actividad de poco valor, en donde se pierde el tiempo. Sin embargo los videojugadores consideran que esta percepción de la sociedad es errada y expresan el desconocimiento de la materia.

*“...en volá la cagué, cuando al principio te sentías súper contento cachai. O no sepo he llegado a la relación de repente en que no sépo estoy jugando y la lissa me dice uta córtala un rato y péscame po, es como... te apuesto que si estaría todo el día haciendo mis planificaciones no me webearian cachai, pero es el tema de que estay jugando es que te webean, como que pierdes el tiempo, pero no es para nada perder el tiempo...”*  
(Participante 7, 24 años).

### Conocimientos técnicos

Dentro de los entrevistados se destacan la adquisición de conocimientos técnicos en cuanto al uso de software y hardware para optimizar la experiencia del videojuego. En éste sentido, también comprenden las mecánicas de los personajes, de los objetivos y diversas cosas que se encuentran en el juego, lo que les ayudara para convertirse en mejores jugadores y con más experiencia de videojugador.

*“...yo creo que se da como cuando cachai a alguien si sabe de su materia por cuanto conocimiento técnico posea, que tan técnico es en su hablar, yo creo que en los juegos es lo mismo, cuando usan vocabulario como levelear y más técnica y entras más como en profundidad...” (Participante 7, 23 años).*

### Afectividad

Los videojuegos les permite a los entrevistados significar su experiencia a través de una amplia variedad de emociones y sentimientos, tales como el enojo, frustración, felicidad e ira, lo cual se origina por los distintos componentes presentes en el videojuego, tanto por la interacción con amigos y por las trama que ofrece el videojuego, la cual es vivida por los participante de forma significativa, permitiendo el contacto emocional con éste y sus elementos.

*“...por la interacción que tú tienes con tus amigos, con tus pares, muchas emociones he sentido dentro de un videojuego bajo esa lógica...frustración, felicidad... enojo...” (Participante 3, 22).*

*“...emociones si también eh, he logrado conectarme por la trama del juego que puede presentar situaciones dolorosas, situaciones de perdida dentro del juego, como también situaciones eh, de logro, de alegría, de eh, de entusiasmo son cosas que te transmite el juego...”(Participante 1, 24 años).*

También se ve reflejado lo importante que es para los participantes las relaciones de amistad que se forjan en el transcurso del videojuego o el término de estas mismas. Estos vínculos son dotados de significado tanto como cualquier relación establecida fuera del videojuego.

*“...lo que más me ha marcado, el hecho de conocer gente... es bkn conocer ehh gente que se quede como en tu vida...”  
(Participante 3, 22).*

De acuerdo a lo señalado por los participantes las actividades que realizan en el videojuego resultan gratificantes ya que les genera una serie de sensaciones de satisfacción y placer. Asociado a la superación de fases del juego, experimentando con ello sentimientos autoeficacia.

*“...haz acumulado tanta experiencia y...nivel de juego, que sientes, la satisfacción de tener muchas cosas dentro del juego... cuando un juego me gusta bastante y lo disfruto y me logra generar ese tipo de sensaciones, me da mucho placer...”  
(Participante 1, Hombre).*

### Evasión de la realidad

Un aspecto en común a considerar entre los videojugadores, es que el videojuego sirve como medio de evasión de la realidad, ya que los entrevistados lo utilizan para distraerse de sus labores académicas y otras preocupaciones, evitando así el contacto con elementos conflictivos. Junto a ésto, les permite además suplir algunas necesidades y fantasías que fuera del juego (no se les) es permitido.

*“...según yo, con el videojuego, el videojuego nace con el fin de entretener, de entretenición y también de darte oportunidades de hacer cosas que tú en esta vida, en esta vida “real” tú no puedes hacer...” (Participante 3, 22 años)*

*“...abandono mis problemas, puedo escapar a eso de cierta manera, por ese lapsus de tiempo, uno es consiente que es por un lapsus de tiempo, pero es como te enfocai tanto en eso, que*



*como que no te afectan tus problemas...” (Participante 2, Hombre).*

## **Conducta**

Al hablar de conducta, los videojugadores mencionan que el juego les brinda una posibilidad de actuar en otra dimensión –la virtual- en donde su comportamiento en el videojuego está estrechamente relacionado con su conducta fuera de este. Ésto debido a que en el juego reconocen sus características personales.

*“...fuera del video juego... yo creo que se condice a como soy yo, como soy yo fuera trato de proyectarlo en el juego, buena onda, ayudar a la gente, como de mediador de repente, cuando se empiezan a pelear, "ya cabros cálmense, es un juego". Yo creo que más que un rol, yo creo que mi comportamiento va reflejado en mi avatar... y eso igual es importante...”  
(Participante 7, 24 años)*

## **Conducta dentro del juego**

Por un lado nos encontramos con un comportamiento que en el juego se caracteriza por el “buen humor”, el “pasarle bien” y “jugar para divertirse”, en donde los entrevistados destacan el trabajo en equipo y el ayudarse mutuamente, evitando conflictos e insultos que muchas veces se pueden recibir desde otros jugadores.

*“...si juego, juego no más, tranquilo, piensa positivo, siendo buena onda, concentrándose en que tú lo estás haciendo bien y eso sirve caleta para disfrutar más el juego...”(Participante 6, 23 años).*

*“...trabajo en equipo, tratar de buscar siempre una solución para salir adelante...” (Participante 4, 24 años)*

## **Conducta fuera del juego**

En tanto a la conducta fuera del juego, los entrevistados indican que muchas veces conocen personas dentro del juego con las cuales llegan a realizar actividades fuera de este, en torno a realizar otras actividades, como, compartir alcohol, hacer deportes, entre otras cosas, y en las cuales el juego puede estar presente.

*“...empieza a conversar y ve que tiene cosas en común y se junta fuera del juego...” Participante 1, 24 años)*

*“...uta con los cabros sigue siendo una junta súper común el juntarnos a tomar unas chelas y jugar... o juntarnos a fumar un caño y jugar, como que yo creo que lo que uno hace generalmente en sus actividades sociales en la vida real como que... las incluye dentro del juego, te junta a jugar y a hacer como algo mas socialmente aceptado así y tomarte unas chelas y fumar algo...” (Participante 7, 23 años).*

**Concepto clave:** Videojugadores

## **Frecuencia**

En relación a la cantidad de tiempo que se le dedica al videojuego, se puede apreciar en las entrevistas que los videojugadores han mantenido esta actividad por varios años, dedicándoles parte de su tiempo todos los días, lo que va desde 1 hora al día, hasta pasar más de 24 horas en esta actividad. Ellos refieren que el tiempo que le dedican ha ido en disminución, debido a que actualmente distribuyen su tiempo también a otras áreas de su interés.

*“Empecé como los 14 años... hace 10 años aproximadamente...” (Participante 2, 24 años).*

*“Fácilmente 1 hora diaria... si es como tomado de forma regular, porque hay excepciones como fin de semana largo y juego más tiempo... Lo que más he jugado sin que haya terminaciones, 83 horas, sin parar...Lo que menos juego es*

*cuando a veces abro el juego para ver una cosa acá en la universidad como 5 minutos...” (Participante 6, 23 años).*

*“...prefería quedarme en la casa jugando y ahora es lo contrario, prefiero salir, juego súper poco...” (Participante 2, 24 años).*

### **Interés**

Los videojuegos denominados MMORPG despiertan atención entre los videojugadores reconociendo un variado número de atributos. Los entrevistados destacan que el relato que ofrece el video juego es vivido de forma significativa, ya que le permite al jugador interactuar en ella, a través de la elección y creación del avatar (personaje), lo cual ofrece diversas opciones y otorga dinamismo a la historia. Este relato, además permite a los videojugadores explorar en un mundo virtual extenso, debido a la gran cantidad de usuarios que los juega. Otro punto que despierta interés entre los entrevistados, es la estrategia que se debe organizar para ir avanzando en el juego, resolviendo problemas comunes con otros jugadores.

La gran cantidad de usuarios que frecuentan los MMORPG, permite la interacción con otros jugadores de forma simultánea y esto es de gran interés para los videojugadores, ya que se entretienen jugando con sus amigos y haciendo nuevas amistades, con quienes arman estrategias en conjunto para avanzar.

*“son cosas que me atraen bastante, la capacidad de poder elegir y personalizar un personaje, también es súper entretenido em, ponerle cosas, comprarle atuendos em, bueno armas, armaduras y esas cosas”... (Participante 1, 23 años).*

*“...yo creo que el MMORPG me gusta caleta porque el sentido del RPG se hace más grande, porque necesitan más espacio para tanto jugadores, el mundo es gigantesco, ahí puedo hacer*

*la wea que quiera y hay mucha opción personal...” (Participante 7, 23 años).*

*“...entonces me llamo mucho la atención cuando comenzaron a jugar y se empezaban a comunicar entre ellos, por diferentes eh... partes, físicamente o por micrófono con sus compañeros online de otras regiones...” (Participante 3, 22 años).*

## **Videojuegos**

Los videojugadores son muchas veces caracterizados por ellos mismos por la amplia variedad de videojuegos que han jugado, los cuales van desde; los Shooter, Aventura, RPG, Deportes, Pelea, Plataforma, entre otros, que se pueden dar tanto en modalidad Off-Line (fuera de línea -sin conexión a internet-) como On-Line (en línea -conectados a través de internet-). En este caso los entrevistados se centran en los MMORPG, que acapara características de los juegos de RPG y On-line. Como se mencionaba anteriormente, estos juegos se diferencian de los demás videojuegos por la gran cantidad de parámetros que permite explorar y modificar, posicionando al videojugador en una rol más activo en comparación a otros videojuegos, ya que el MMORPG les permite personalizar al personaje y así mismo su experiencia de juego al compartirla con otras personas.

*“...Juego rol, Rpg, Shooter, Estrategia, Aventura, Simuladores, Carrera, Deportes... De los MMORPG que he jugado, está el Wow, el Tera, Ragnarok, Grand Chase, esos como de los más populares... que más, ElsWord actualmente lo juego de forma esporádica...principalmente, a aquellos que afirman en la inmersión de jugar en el videojuego, y cosas como las personalizaciones, habilidades, estilo de juego, toma de decisiones. Eso principalmente, por que el resto son cosas compartidas con las demás plataforma...” (Participante 6, 22 años).*

**Concepto clave:** Experiencia

### **Subjetividad**

Las vivencias que los participantes han experimentado tras el uso de los videojuegos están ligadas a su contexto cultural, familiar y el del propio videojuego. La particularidad de cada uno de estos contextos perfila la propia individualidad, ya que permite el desarrollo personal de los videojugadores y así mismo la significación que se otorgara a dichas experiencias. En este sentido, entre los entrevistados existen algunas divergencias en cuanto a que algunos manifiestan sentirse presionado por sus familias, mientras que otros no presentan problemas en este contexto por el hecho de dedicar periodos extensos a jugar.

Así como por otro lado difieren en cuanto a que algunos entrevistados prefieren juntarse con sus amigos a jugar y otros se inclinan por realizarlo esta actividad con sus amigos pero de forma puramente On-line.

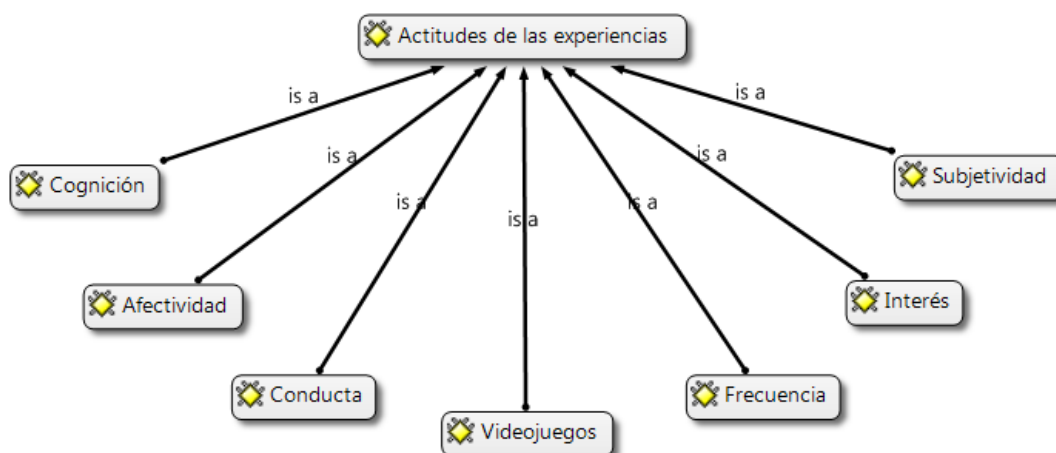
*“...a mi familia no le gusta que juego, porque piensan que pierdo el tiempo...” (Participante 4, 24 años).*

*“En este mismo tema de los videojuegos, afortunadamente no, mi familia nunca me ha prohibido, mientras me desempeñe, me dejan desenvolverme en lo que quiera extra académico, ya sea hacer deportes, jugar, hacer música, lo dejaban a mi elección. Puedo decir que fui afortunado en ese sentido, debo valorar la madurez de mis padres en ese sentido...” (Participante 6, 22 años).*

Recapitulando los entrevistados evidencian una postura hacia sus experiencias con los videojuegos y como videojugadores, que es significada de forma multidimensional y se ve expresada en sus ideas y creencias que tienen del perfil de los videojugadores, de cómo son ellos percibidos por la sociedad, y los conocimientos que ellos poseen en esta materia. Estas creencias son acompañadas por el contacto emocional y afectivo que vivencian gracias a esta actividad, otorgando un valor afectivo a esto, ya que experimentan sentimientos variados que van desde la felicidad y gratificación, hasta la rabia y la frustración. El videojuego es Identificado

como un medio de evasión de la realidad física en donde pueden experimentar sensaciones diferentes dentro del mundo virtual. Es por esto que en sus conductas tanto dentro del videojuego como fuera de este se ve reflejado su interés en esta actividad a la cual se dedican hace varios años y de forma constante día a día.

### Mapa categorial



**Objetivo 2:** Identificar las creencias que tienen los videojugadores de los miembros de su comunidad.

**Concepto clave:** Creencias

**Subcategoría**

### Percepción

Los entrevistados refieren que la comunidad Gamer ya se encuentra constituida y pasa por un proceso de formación a niveles mercantiles y de evolución tecnológica. Ellos consideran que el hecho que la comunidad ya esté constituida facilita el acceso a nuevos jugadores, ya que la percepción que los participantes tienen de como los ve la sociedad ha cambiado, siendo actualmente más aceptado. Éste cambio se ha producido -como ya mencionamos- por la masificación del videojuego en el mercado y por lo tanto el acceso que se tiene a estos.

*“Yo creo que el mercado de ofertas del juego influye harto en la relaciones de las comunidades, porque ahí partes del mercado dirigido a ciertos jugadores, cierto tipo de personas, de edad*

*determinadas...cuando empiezas a jugar algo nuevo esta comunidad ya está hecha y ahí patrones establecidos y tú vas a unirse a cierto grupo de personas con códigos establecidos...”. (Participante 1, 23 años).*

*“La comunidad gamer ha crecido, tiene como nuestra edad, todos comenzamos jugando con el SUPER después cuando empezaron como la comunidad más online, cuando nosotros teníamos como 14 o 15 años éramos cabros y tuvimos una buena experiencia, no como se está teniendo ahora quizás y de ahí como que surgió la comunidad, pero ahora los cabros chicos tienen esos 15 años pero tienen como la comunidad lista, por eso antes nosotros tuvimos que pasar de jugar solos a jugar con gente igual era como choro...” (Participante 7, 24 años).*

### **Percepción de la violencia**

Si bien en el mundo del videojuego, los participantes consideran que el ambiente que se gesta es cordial y de compañerismo, no queda exento de violencia, la cual no se relaciona con el contenido del juego sino más bien con el comportamiento de los mismo videojugadores. La violencia de acuerdo a los entrevistados se vive dentro del juego y se manifiesta a través de insultos y hostigamiento en algunos casos. De acuerdo a lo señalado por los entrevistados ésto ocurre ya que el videojuego otorga un “anonimato” en el cual los videojugadores se sienten protegidos para poder realizar descargas emocionales hacia otros videojugadores, en quienes proyectan sus frustraciones de la vida cotidiana.

*“...encuentro que son como abiertas, la comunidad gamer así tratan de incluir gente...pero dentro de una comunidad más grande te sientes como apoyado por gente que está en las mismas, entonces eso es bkn que te apoyen...yo encuentro que al nivel más macro posible, es una comunidad súper accesible y simpática...”(Participante 7, 23 años).*

*“...yo creo que la persona esta frustrada o algo y quiere putear al mundo y claramente no puede putear al vecino así que lo hace a través del juego.”(Participante 7,24 años)*

*“...yo creo que el anonimato protege arto a las personas en su forma de expresarse dentro del videojuego, porque yo creo que es un recurso que se puede usar libremente...” (Participante 1, 23 años).*

**Concepto clave:** Comunidad

**Subcategoría**

**Grupos**

La conformación de grupos es un fenómeno común dentro de las comunidades virtuales, como hemos revisado anteriormente es una posibilidad y facultad que los juegos MMORPG brinda. Estos grupos van desde macro-comunidades que representan a la totalidad de la población denominada mundialmente como “comunidad gamer” y por otro lado existen las micro-comunidades, las que corresponden a los grupos de amigos con los que los participantes realizan actividades frecuentemente, tanto dentro del videojuego como fuera de éste.

La macro-comunidad según lo referido por los participantes, está abierta a tanto para videojugadores como para quienes no lo son -la familia en algunos casos-. Además aglomera “sub-comunidades” que se forman a partir de la preferencia a un juego en particular, lo que ocasiona una pseudo rivalidad entre estas sub-comunidades. Según los entrevistados existe una baja participación en la macro-comunidad, ya que sienten que su interés por los videojuegos va más por el compartir con su micro-comunidad.

*“...el tema de las comunidad esta como dividido por micro comunidades y entre ellos igual se enfrentan, como por ejemplo el tema Dota vs Lol, el Overwatch vs Paradiçe hay como una rivalidad entre las comunidades de de ese juego*



*cachai... hay microcomunidades dentro de la misma comunidad...” (Participante 1, 23 años).*

*“Está como súper a la moda ser gamer ahora, entonces por eso hay bastantes eventos, son súper masivos, va gente con su familia, ahora va el abuelo con su nieto a los eventos, porque es entretenido, bacán mirar, es algo entretenido, hay mucho merchandising en la cuestión, venden figuritas, peluches, está súper masificado y eso es bacán, como que no sea mal visto esta cuestión de los videojuegos...Y la comunidad en si como que te invita a participar...no sé si en los juegos será tan así, pero la comunidad externa al videojuego es como súper fácil participar...” (Participante 2, 24 años).*

*“...yo siempre he sido como medio receloso con las festividades que se forman, por que siento que es más como merchandising y webeo que dedicarse a jugar, que es como el punto de la cosa... pero yo creo que, no sé cómo sentirme en realidad frente a la comunidad, por que nunca me he relacionado tanto con la comunidad, más soy de amigos y juntarnos a jugar...”(Participante 7, 23 años).*

De acuerdo a los participantes, la micro-comunidad se conforma de diferentes maneras, por un lado al conocer a gente nueva dentro del videojuego y/o amigos que se incorporan al videojuego. Los participantes mencionan que cuando conocen a alguien que comparte intereses similares a ellos es cuando comienza la conformación del grupo, que luego se va fortaleciendo a medidas que continúan jugando juntos. Los grupos a este nivel están en constante cambio, son semipermeables, ya que permite la incorporación y la salida de estos de acuerdo a las características del grupo y sus objetivos.

*“...a mi igual me paso que en el Ro había un grupo y me metí a una guild chilena que era como la única y ahí empecé a establecer lazos y con el tiempo se van formando las amistades. Hace poco fui a Santiago y me junte con un amigo que juego e igual yo como que dije este loco es buena onda y me gustaría conocerlo en persona...” (Participante 6, 23 años).*

*“...a veces uno cacha cuando hay personas que calzan contigo, a veces hay locos mala onda... entonces tú vas eligiendo con quien haces amistades, porque tienen temas en común, gustos parecidos, "oye y que música escuchai... ah yo igual" y ahí vamos conociendo gente que se hace tu amigo...”*  
(Participante 2, 24 años).

### **Identidad social**

Como requisitos de esta investigación la población investigada debía autodefinirse como videojugadores, por lo que se infiere una identificación con esta categoría social (videojugadores). Esto se evidencia con claridad al momento de hablar del mundo *gamer*, ya que los videojugadores se conectan en forma multidimensional con el tema, de forma social, emocional y cognitiva, lo que se ve reflejado en su interés por compartir sus experiencias con los demás videojugadores. Los usuarios de los videojuegos se sienten pertenecientes a esta categoría social debido a las cualidades que ellos perciben que comparten con los otros jugadores. En este sentido, nos encontramos que los entrevistados comparten un lenguaje que es único y característico de la comunidad *gamer*, pues refieren en reiteradas oportunidades que los códigos lingüísticos que manejan sirven de base para el establecimiento de relaciones entre los miembros de la comunidad, ya que da paso para establecer un dialogo del cual se sienten parte.

*“...eso de que se maneje un lenguaje en común, utilizar códigos como los que hemos dicho, llevar, rankear, guild, toda esa terminología que se maneja por los videojugadores es lo que... si tú vas por la calle y escuchas un término así o cualquier cosa se puede decir fácilmente que eres parte de esa comunidad. También te puedes sentir parte porque también cachas que alguien está hablando en ese tipo de lenguaje.”*  
(Participante 1, 23 años).

*“...a veces es por ganas de integrarte cachai, entonces el tener algo en común el videojuego, ya es un tema que los une. Una*

*vez escuche una conversación de unos los que jugaban y como que les hable "o ya también juego" entonces como ya buena onda y nos hicimos amigos, entonces como que al tener algo en común te da como la base pa hacer amigos... Es un tema de conversación..." (Participante 2, 24 años).*

El videojuego en este sentido es una dimensión que funciona como dispositivo o medio en el cual los participantes encuentran la oportunidad de integrarse socialmente. Algunos de los videojugadores se sienten socialmente aceptados y valorados por los demás miembros de su grupo.

*"...En ese sentido a mí, mis amigos igual me valoran harto para jugar, me esperan y eso es bacán, entonces participo harto, yo les doy animo a los cabros, si perdemos les digo no importa cabros, o si ganamos, felicidades... a veces damos ideas de a ya yo voy con esto, tú vas con esto otro. Entonces te organizas caleta con los demás jugadores."(Participante 6, 22 años).*

El hecho de ser reconocidos fuera del videojuego por el nombre de su avatar, les otorga un sentido de pertenencia que se extrapola a las dimensiones virtuales y reales.

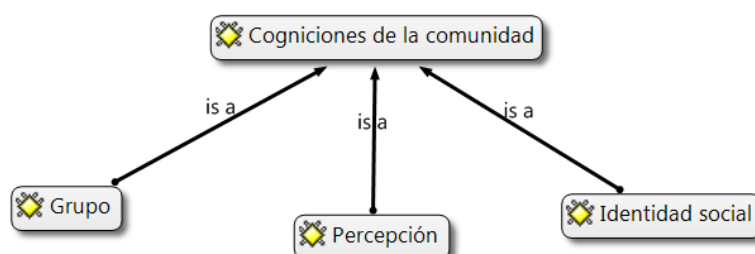
*"...cuando reconocen tu nick, con unos amigos desde 4to básico que con unos amigos nos decimos por nuestro nick, desde que jugábamos en el pc. y es bacán esa wea, son cosas que tenemos nosotros no más, nosotros nos decimos con los nick, un "lenguaje", siento que uno igual es parte de un grupo, cuando te esperan pa jugar, o te dicen oye conéctate, juguemos un rato..." (Participante 3, 22 años).*

*"...que de repente gente que con la que no juego me digan por mi nick o al revés, es muy raro que los amigos del juego me digan por mi nombre, entonces igual como que te da una identidad, por el hecho de no sé... te reconocen...a veces mis amigos me hablan y me esperan oye yapo conectate pa jugarnos una partida. (Participante 7, 23 años).*

En síntesis los participantes refieren que la comunidad gamer ha crecido en conjunto con los videojugadores, y se hacen una diferenciación entre microcomunidad y macrocomunidad desde donde adquieren diversas experiencias y en las cuales los participantes se desenvuelven de diferentes formas. La microcomunidad comienza a tomar forma debido a la interacción entre los videojugadores y es el sostén en que se gesta la macrocomunidad, la cual es percibida como abierta a cualquier persona y de fácil acceso, se caracteriza también por ser cordial y entusiasta. Sin embargo muchas veces tanto en la macrocomunidad como microcomunidad se ve envuelta en agresividad y violencia, lo cual no es del agrado de los participantes, pero es un recurso al que al menos algunos de ellos han cedido.

Gracias a la creciente expansión de la macro y microcomunidad, es que los participantes refieren estar inmersos dentro de ella, en donde se comparten características como, códigos lingüísticos propios de esta categoría social con la cual los participantes se identifican, sintiéndose pertenecientes a ella.

### Mapa categorial



**Objetivo 3:** Conocer la interacción entre la conducta fuera del videojuego y el rol adoptado en el videojuego.

Al igual que como se hizo en el objetivo 2, las categorías han sido reorganizadas para guardar coherencia en los resultados y para dar respuesta a este objetivo se consideraran aspectos abordados en el objetivo 1, tales como la Conducta.

## **Concepto Clave:** Conducta

### Transformación

Como ya hemos visto, el videojuego es una actividad a la cual los entrevistados dedican tiempo y atención, desde este punto el videojuego se instala en sus vidas como una actividad importante que comienza a ocupar tiempo de otras actividades. Es por esto que como investigadores evidenciamos que existe un deterioro en diversas áreas en donde se desarrollan los entrevistados, pero que sin embargo ellos no identifican con claridad como un acontecimiento relevante que afecte en sus vidas.

Los entrevistados en este sentido destacan un deterioro a nivel de las relaciones interpersonales, en donde como ya dijimos la atención y tiempo que se invierte al videojuego provoca que el videojugador se aleje de su entorno social, descuidando así los vínculos con sus figuras significativas, como lo es la familia.

*“yo creo que de repente... las relaciones interpersonales como que se pierden un poco, o sea no es que se pierdan, es como que se... deterioran, yo creo que es porque uno cruza por etapas en donde quería estar solo y jugar no más po y la gente en un momento te deja de invitar. y eso significa que algo se está deteriorando un lazo con alguien, con la familia igual se me dio hartito en donde estaba en un periodo largo jugando y pasaban personas en frente mío y yo no me daba cuenta, de repente gente me hablaba y yo no respondía y si alguien te habla y tu no respondes, se enojan contigo...” (Participante 7, 23 años).*

Otra dimensión que se ve afectada es el rendimiento académico, ya que muchas veces los entrevistados realizan alteraciones en sus hábitos de estudios dando prioridad al videojuego ante los estudios, disminuyendo así su rendimiento.

*“A ese tipo de consecuencia yo creo que igual me ha afectado un poco por que igual antes estudiaba más que ahora y ya que me metí mucho en los juegos y en otras actividades deje de*

*lado los estudios y deje de ser constante y eso podría ser una consecuencia que deje los estudios y al final me está yendo más o menos en las notas...” (Participante 1, 22 años).*

Por otro lado y no menos importante, los entrevistados han evidenciado alteraciones en cuanto a los hábitos de sueño-vigilia, descansando menos de lo esperado. Los hábitos alimenticios no escapan de verse alterados, ya que según los entrevistados en muchas ocasiones prefieren no comer o se alimentan mal para no interrumpir su actividad en el videojuego.

*“...te atrapan mucho, hubo periodos de mi vida donde jugué bastante, por ejemplo, dormía , casi no dormía cachai, porque bura estaba con mis amigos lo pasaba bien eh...incluso puede , en la alimentación igual influye es como que te da flojera ir al refri a buscar algo, preferí seguir jugando, o vai por lo fácil una papa frita cachai eso es lo que, lo vi, lo que tú puedes lo que afecto en la vida los videojuegos...”(Participante 2, 24 años).*

### **Contexto**

Los videojugadores refieren que suelen interactuar a través de dos realidades o medios, estos serían el mundo real fuera del videojuego (mundo físico) y el mundo virtual que se vive dentro de éste. Los entrevistados mencionan que hacen una diferenciación entre ambas dimensiones, de donde adquieren experiencias distintas que son particulares de cada “mundo”.

Los participantes se involucran con las vivencias del videojuego significando los logros obtenidos dentro del como exclusivas de este espacio. En este entorno también se da una forma distinta de socializar ya que en este contexto comienzan a darse por motivo instrumentales a los objetivos del videojuego.

*“Es que a los largo de los años eh... me he dado cuenta que dentro del juego y fuera del son realidades totalmente diferente...claro, em, para mí es como súper em, importante la*

*vivencia dentro del juego, la vivencia dentro del juego para mí, es otra realidad, una realidad alterna, paralela al de nosotros donde las cosas que pasen ahí son, únicamente del juego, entonces hago la aclaración de que dentro del juego pasa esto o dentro del juego evoluciono, porque para mí no va salir de ese espacio, porque para mí no sale de ese entorno virtual en donde me encuentro jugando y hago la distinción realidad...realidad humana podríamos decir y la realidad del videojuego como aparte, para mí son cosas apartes...”* (Participante 1,23 años).

*“...empiezo en solitario y después cuando quiero un nivel más alto me dedico a entrar una guild o una panto guild en cualquiera de los dos casos, no se a lo mejor he tenido la suerte que he tenido la suerte que tengo mucha afinidad con todos los integrantes de la guild...”* (Participante 4, hombre)

Por otro lado existe el mundo físico, que involucra a la familia, grupo de amigos, pareja, etc. En este contexto también se hace presente el videojuego, ya que los participantes realizan actividades fuera del videojuego con su grupo de amigos (compartiendo ambas realidades). En el mundo físico, se reúnen a hacer diferentes actividades que no necesariamente están relacionadas con el videojuego.

*“Yo tengo muchos amigos de la vida real que los conocí dentro del juego, entonces uno empieza a conversar y ve que tiene cosas en común y se junta fuera del juego, conocí gente básicamente...”* (Participante 2,24 años).

Sin embargo estas dos dimensiones están estrechamente relacionadas ya que comparten las relaciones de amistad que se llevan tanto del mundo real hacia el del videojuego o desde el videojuego al mundo real.

*“...a mi igual me paso que en el Ro había un grupo y me metí a una guild chilena que era como la única y ahí empecé a establecer lazos y con el tiempo se van formando las*

*amistades hace poco fui a Santiago y me junte con un amigo que juego...”(Participante 6, 23 años)*

*“...tengo hartos grupos de gente que juegan, pero ponte tu mis amigos de la u, toca que juegan, mis amigos de la vida juegan bastante, y mis amigos de la villa con los que igual hemos terminado jugando videojuegos...” (Participante 7, 23 años).*

En algunos casos se evidencia que los videojugadores intentan de establecer límites de horario para que la actividad realizada dentro del juego no los absorba al punto de tener conflictos fuera de este.

*“Si, pero no tan graves, con temas que se van arreglando con el tiempo, pasa una o dos veces seguidas y de ahí como que ya... Trato de poner una alarma o algo así y no puedo jugar más después de esto y ahí almuerzo y después de almorzar vuelvo y juego y dejo igual la alarma para decir... claro tomar once no puedo jugar más...” (Participante 4, 24 años).*

*“...a veces me distraigo mucho, por eso, este año juego solo los fin de semana o la gran mayoría de los fin de se mana porque me quita tiempo en mis otras actividades; académicas, personales...” (Participante 6, 22 años)*

**Concepto Clave:** Videojuego

**Subcategorías**

**Medio masivo**

Tras la evolución de los videojuegos, el vuelco que estos tomaron al pasar a plataformas on-line facilitó la entrada de miles de personas a lo largo del mundo a estos medios. Los videojuegos on-line mantienen un gran número de usuarios, quienes han hecho de este medio un área importante en donde se desenvuelven. Como medio masivo, los videojuegos no solo se han quedado en la plataforma del juego, si no que ha sido llevado a otras como Foros, Canales de YouTube, páginas de Facebook y festivales denominados



“FestiGame”, los cuales son realizados en plataformas no virtuales y reúnen a gran cantidad de personas tanto jugadores como no jugadores.

*“Cuando jugábamos MU, había un evento que era de proteger el castillo y que ahí sí que perdías tiempo porque era un evento de 2 horas en donde tenías que estar constantemente peleando o defendiendo y erai tu... que tu guild era máximo 40 contra 3 guild si estabas defendiendo, eran 40 máximo tu guild con las enemigas que eran 120... entonces... si la ganabai sentías, no se po como que te sacabai un peso de encima, porque eran 2 horas que estabai ahí leseando y no te podias mover porque están todos pendientes y pucha ahí como que te sacai un peso y si la perdíai uta igual te daba lata, puta la otra semana la hacemos... pero pucha de verdad sentí de todo cuando te dedicai como a jugar, sentí de todo...” (Participante 4, 24 años).*

*“...tengo amigos que son Streamers o YouTuber entre comillas y que reciben remuneración, no tanta pero reciben remuneración por eso cachai...es la persona que se dedica a jugar y a transmitir su juego en plataforma online, YouTube eh, Twitch y todas ese tipo de plataformas incluso ahora Facebook se está dedicando a eso...” (Participante 2, 24 años)*

### **Socialización**

La modalidad de juego presente en los videojuegos MMORPG estimula a los usuarios a comunicarse con otros videojugadores, esta interacción se da en primera instancia de forma instrumental ya que esto les facilita la adquisición de distintos recursos dentro del videojuego, ya sea intercambiar cosas, vender productos, adquirir información y/o subir de nivel. La posibilidad de alcanzar estos objetivos depende del apoyo y/o cooperación de otros participantes del juego. La interacción con los otros sirve a los entrevistados como feedback para poder darse cuenta de los errores y aciertos que tienen y así ir adaptándose al juego. Esta interacción es el

primer paso para posteriormente formar lazos con esas personas, con quienes continúan interactuando, configurando así la comunidad del videojuego.

*“Interactuar con otras personas a través de un sistema instantáneo digamos eh, interactuar con personas que tienen el mismo interés que tú y poder compartir cosas del juego en sí, compartirlas dentro del juego es súper interesante, intercambiar cosas, vender producto, eh, habilidades, armas, armaduras em, generar esa interacción con otras persona que tu sientes que tienen el mismo interés que tú, encuentro que hace igual entretenido al rpg...”(Participante 1, 23 años)*

*“También hay bastante retroalimentación en sí, en el juego de como tú, tu...estas actuando dentro del juego, la gente suele decírtelo, de buena o mala manera, si lo haces mal generalmente la gente te dice eh, te insulta o te critica despectivamente...” (Participante 5, 22 años)*

*“...lo que más me ha marcado, el hecho de conocer gente, también e conocido gente que estudian que están otras carreras no dentro de esta universidad sino de otras universidades y que me explican cosas entonces uno igual se va nutriendo de información que no sabía y jugando po y eso igual es bkn conocer ehh gente que se quede como en tu vida...” (Participante 3, 22 años).*

**Concepto Clave:** Rol

**Subcategorías**

**Conductas esperadas**

Los MMORPG tal como hemos señalado anteriormente, permiten la elección y/o creación del avatar, que posee características que otorgan un marco de referencia en cuanto a las tareas que se esperan que realice y así brindar el apoyo que el equipo necesita. Algunos entrevistados manifiestan que la

elección dicho rol se relaciona con atributos personales ya que buscan que este se parezca lo más posible a ellos, por lo que nosotros como investigadores inferimos que existe una necesidad por parte de ellos de proyectarse dentro de este mundo.

*“...yo creo que en cierto modo si me representa lo que soy en la vida real dentro del videojuego, transmite mi esencia podríamos decir a través de la vestimenta, a través del dialogo con otras personas...” (Participante 1, 23 años)*

*“...creo un avatar similar a mí: hombre alto no tan musculoso, eh normalmente clase guerrero cachai...” (Participante 2, 24 años)*

Los entrevistados poseen conocimientos de cuáles son las funciones que ellos deben cumplir bajo el rol que adoptan dentro del videojuego. Para esto los participantes estudian el videojuego y las características en profundidad de cada personaje para así potenciar su desempeño como videojugadores, evidenciado fortalezas y debilidades.

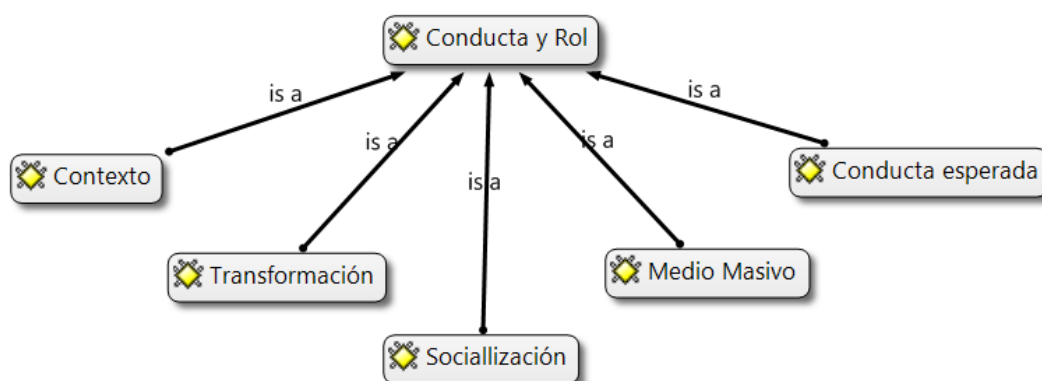
*“...el personaje que tiene más vida los van de tanque entre comillas, y esto es aguantar los golpes para que tus compañeros dañen a los enemigos...con el tanque normalmente solo aguanta golpes, es como llamar la atención de los enemigos y aguantar golpes...”(Participante 2, 24 años)*

*“El hecho por ejemplo de estudiar el juego, por que así tienes mas opciones de ganar, o sea es Free to play, pero Pay to Win cachai... entonces si no querías comprar, tenías que estudiar...” (Participante 4, 24 años).*

Como podemos ver existen dos dimensiones en las que los videojugadores interactúan, la dimensión virtual y la dimensión física. La conducta que se ejecuta dentro del juego está condicionada por las características personales de los videojugadores, ya que como sabemos estos proyectan sus cualidades, sus atributos y necesidades dentro del mundo virtual en donde adoptan y crean un avatar que cumple un rol dentro de éste. Debido a la inmersión de los participantes en este mundo en donde interactúan con

miles de personas y en gran cantidad de tiempo, surgen transformaciones en las conductas que los videojugadores tienen fuera en el mundo físico, modificando así sus hábitos alimenticios, de sueño y de estudio, afectando además a las relaciones interpersonales significativas que se encuentran fuera del videojuego.

### **Mapa categorial**



## **VI. CONCLUSIONES.**

¿Cómo se construye la identidad a través del uso de videojuegos?

La identidad es un constructo complejo de definir debido a que involucra diversas dimensiones que contemplan aspectos sociales, individuales, biológicos, psicológicos, contextuales y dialógicos (Badia y Monereo, 2013). En la actualidad, el videojuego tiene un papel relevante en la construcción de identidad ya que este entrega a sus usuarios una experiencia lúdica, la cual es entendida por Valencia (2013) como experiencia humana y placentera, además una amplia cantidad de jóvenes frecuentan el uso de videojuegos, uso que se acrecienta cada vez más (Perez, 2006). Ésto es fomentado debido a que los videojuegos han sido introducidos en servidores en línea permitiendo a las personas a lo largo de todo el mundo acceder a ellos, lo que genera espacios de interacción, donde pueden realizar actividades y compartir experiencias con otras personas a través del juego (Del Moral y Fernández, 2012), de acuerdo a lo

anterior el videojuego es un medio donde se dan interacciones sociales y otros procesos cognitivos y emocionales lo cual perfila la comprensión de sí mismo.

Para dar respuesta a la pregunta de investigación nos basaremos en los distintos ejes teóricos, en donde veremos que en la construcción de la identidad convergen diversos mecanismos que se ejecutan de forma dialéctica en donde todas las dimensiones interactúan de modo dinámico perfilando la identidad.

Considerando a la identidad como constructo social, es posible dar cuenta en los entrevistados la implicancia que tiene el videojuego en la construcción de su identidad. Si consideramos la visión del videojuego de acuerdo a Pindado (2005), encontramos que es un contexto más en el cual los videojugadores se desenvuelven y desde donde se nutre el yo para construirse. Este contexto es de suma importancia para los entrevistados, quienes consideran el videojuego como un área importante de desarrollo, tanto como la música, el arte o el cine. Siguiendo a este autor, la dimensión virtual actuaría de forma activa, modificando esquemas debido a la gran cantidad de imágenes que el videojuego entrega, las cuales actúan como reflejo, ya que el videojugador proyecta su experiencias en estas imágenes y luego las introyecta. Para este autor la identidad al alimentarse de los diversos contextos la persona se saturaría de emociones y estímulos, saturando así también su identidad. Si bien en los entrevistados se evidencia la influencia de varios contextos, no podemos dar cuenta de un yo saturado y desmesurado como plantea este autor.

Junto a lo anterior no podemos dejar de reconocer que los videojugadores poseen una gran cantidad de creencias que configuran esquemas cognitivos que los predisponen a realizar esta actividad. Dichas cogniciones son filtradas a través de las experiencias y significaciones emocionales que se construyen del videojuego, ya que vivencian diversas experiencias afectivas que van desde la felicidad y gratificación, hasta la rabia y la frustración (Vergara, 2011). En este sentido podemos abstraer que los videojugadores dotan de elementos actitudinales al videojuego, que van desde lo cognitivo, lo afectivo y las conductas que estos elementos conllevan

(Ajzen y Fishbein, 1980), lo que habla sobre el posicionamiento que tienen los videojugadores ante el videojuego, el cual es percibido como un medio de entretenimiento y de distracción en donde interactúan con amigos y otros videojugadores, por tanto le otorgan una relevancia significativa al hecho de jugar, dedicando tiempo a esta actividad. En esta misma línea al tomarnos de la teoría de las actitudes propuesta por estos autores y los relatos de los videojugadores, comprendemos que no tan solo el videojuego es dotado de estos elementos sino que también la experiencia que ellos poseen como videojugadores.

Al comprender los procesos previos, hipotetizamos que el videojuego como espacio y contexto permite desplegar esquemas cognitivos y estrategias para comprender, analizar y crear el avatar, el cual es caracterizado con los elementos que la persona identifique como propios. Lo anterior hace referencia a la visión que propone Molina (2013) respecto de los mecanismos de la representación de la identidad en el avatar en el cual el videojugador deposita elementos identitarios a su avatar, el cual interactúa con otros avatares.

Mead (1934) citado en (Monerero & Badia, 2013) Indica que el proceso de interacción social actúa como base para el proceso de construcción de conciencia, por tanto, a los esquemas cognitivos de los cuales hablamos anteriormente.

Por otro lado, diversos autores han argumentado que la interacción que se produce a través del videojuego se diferencia de la interacción que se tiene comúnmente fuera de éste, por lo que entendemos que la persona fuera del videojuego al proyectarse en el avatar interactúa desde éste con otros avatares que corresponden a proyecciones de otras personas, existiendo así una interacción interdimensional entre el contexto virtual y el físico.

A continuaciones se presenta un esquema que permite graficar cómo se presenta el proceso de interacción.

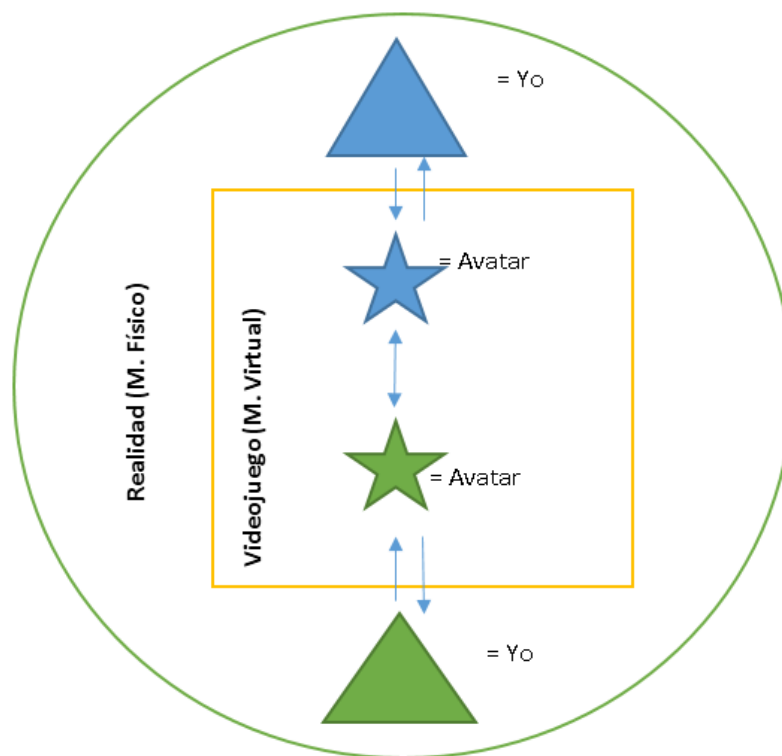


Figura IV. Modelo de Interacción interdimensional. Elaboración propia.

Es de esta forma como se comienza a socializar y a establecer lazos en donde los videojugadores se encuentran con personas que comparten intereses en común no solo relacionados al videojuego, sino además gustos musicales, de ocio, entre otros intereses fuera del mundo del videojuego o tal como lo indican los participantes del estudio, “el mundo real”. De esta forma el videojugador se identifica con un grupo determinado dentro del videojuego y fuera de este. El grupo es percibido como propio es dotado y significado con elementos significativos, lo que de acuerdo a Tajfel (1984) correspondería el sentido de pertenencia. Según este autor, los videojugadores se guiarían por el estereotipo del prototipo, el cual inferimos desde los entrevistados que sería el videojugador hábil, el cual se configuraría como el estándar a alcanzar. Sin embargo en las entrevistas no se evidencia explícitamente que los videojugadores se guíen de acuerdo a un estereotipo y/o a un prototipo a alcanzar, esto se debe a la diversidad en los videojuegos que frecuentan ya que de acuerdo a las características de éste dependerá el prototipo a alcanzar. Por otro lado no se explicitó en las entrevistas la búsqueda de un prototipo percibido por parte de los entrevistados.

De este modo, podríamos hipotetizar que el videojugador se despersonaliza para asemejarse a este prototipo o categorías sociales salientes en donde los entrevistados realizan estudios de documentación que entregue información del personaje escogido y del contenido del juego, lo que le permite acercarse a “ser un videojugador hábil”.

Un aspecto recurrente en las entrevistas fue la violencia que se manifestaba en el videojuego, la cual era percibida por los entrevistados como una “forma que tienen las personas para descargar sus frustraciones”. Para explicar este fenómeno nos basaremos en la propuesta que realiza Esnaola (2014) quien señala que los videojuegos presentan arquetipos de identificación que funcionan como imágenes proyectivas - las que entendemos como el avatar- en el cual las personas pueden depositar sus temores y deseos. En esta misma línea Carbonell, Talarn, Beranu, Oberst, & Graner (2009) proponen que en esta realidad virtual los videojugadores van ensayando con su identidad, ya que le da libertad de explorarse en diversos roles y con diversas identidades, y donde pueden desplegar acciones sin implicancias ni sanciones en el plano real, con lo cual podrán exhibir conductas impulsivas sin el temor del daño físico, teniendo impunidad dentro de la realidad virtual, lo que le permite insultar, y discriminar a otros videojugadores.

Por otro lado, de acuerdo a los postulados de Badia y Monereo (2013) respecto de los discursos entre contextos e individuos, podemos mencionar que los videojugadores posiblemente en este sentido establecen diálogos intra-mentales, en donde se cuestionan y comparan con otros videojugadores, reformulando representaciones cognitivas que poseen.

Junto a esto al tomarnos de la propuesta planteada en la figura IV, podemos inferir además que en la interacción que realizan los videojugadores mediante el avatar, se da un diálogo inter-mental, en el cual los videojugadores expone sus discursos buscando alcanzar ciertos objetivos comunicativos en la interacción.

En los resultados se destaca la estrecha interacción que se da entre la conducta fuera del videojuego y los roles adoptados dentro de esta plataforma virtual, lo que se condice con la propuesta que realizan Badia y



Monereo (2013), quienes explican que la identidad se manifiesta de dos formas las cuales definen como identidad narrativa e identidad en acción.

Los autores Badia y Monereo (2013) señalan que existe una unidad de coherencia que permite mantener una identidad “general”, en este sentido se habla de identidad narrativa que está supeditada al contexto y que permite ofrecer una imagen explícita y pública, que actuaría de acuerdo al contexto y al escenario (en el videojuego, en la escuela, trabajo, etc.) y donde los entrevistados se posicionan ya sea como videojugadores, como hijos o como ciudadanos.

Badia y Monereo (2013) además sostienen que a pesar de estar constantemente cambiando de escenarios, la identidad narrativa nos permite mantener una unidad de coherencia entre estos. En este sentido, cuando los entrevistados actúan dentro del videojuego como avatar, se comportan de la misma forma o muy similar como lo hacen fuera del videojuego, manteniendo así una unidad de coherencia de la cuál hablan los autores. Sin embargo al poner en acción la identidad, ésta se ve afectada dependiendo de las circunstancias contextuales que puede transformar en diversos grados la identidad narrativa de videojugador, ya sea por conflictos dentro del videojuego o por una posible presión social que puede hacer que los usuarios renieguen de esta identificación con los videojuegos.

Finalmente la población estudiada se enmarcaba entre los 18 y 24 años y la mayoría comenzó a jugar videojuegos antes de los 10 años y su aproximación a los videojuegos en línea comienza a los 13- 14 años aproximadamente, edad en donde según Erikson (1980) los adolescentes buscan y juegan con diversos elementos del medio con los cuales identificarse y establecer relaciones auto-definitorias. Es por esto que consideramos que los efectos que tiene el videojuego en la construcción de la identidad tienen gran auge en la adolescencia, etapa donde comienzan los videojugadores a experimentar nuevas sensaciones y emociones dando sentido y configurando al mismo tiempo esquemas cognitivos desde los cuales comenzarán a evaluar la realidad, la cual los entrevistados dividen en realidad virtual y física, realidades que se convierten en contextos que están estrechamente relacionados y desde donde se alimenta el sentido del yo.

Durante esta etapa, los adolescentes otorgan gran importancia a sus relaciones interpersonales, amistades, familiares, etc. Las cuales son resinificadas tras las experiencias que van adquiriendo.

En síntesis la identidad se perfila gracias a los diversos elementos del contexto y a nivel multidimensional que va desde la dimensión social y el sentimiento de pertenencia a grupos y la diferenciación con otros, a la dimensión cognitiva; correspondiente a las representaciones mentales, esquemas cognitivos e interpretaciones de las cosas y por otro lado a la dimensión dialógica; que habla de diálogos inter-mental e intra-mental, dando paso a las identidades narrativas y en acción, siendo el videojuego un medio de transición relevante que aporta en dicha construcción.

### **Limitaciones y proyecciones**

Una de las limitaciones está asociada a la cantidad de entrevistas realizadas, ya que, si bien estaba establecido realizar ocho entrevistas, solo se realizaron siete, esto no se pudo realizar debido a los marcos de tiempo en los cuales estaba establecida la investigación y la dificultad de encontrar participantes que se autodefinieran como videojugadores/as así también como la disponibilidad del investigador. También en relación lo anterior no se pudo realizar entrevistas a videojugadoras de MMORPG, lo que deja en evidencia que suele ser mucho menor la cantidad de mujeres que se autodefinen como videojugadoras en comparación al número de hombres. Este punto es relevante a considerar para futuras investigaciones relacionadas no solo con este tipo de juego, sino con cualquier investigación que se desee realizar en torno a espacios o comunidades virtuales.

Es importante mencionar que esta investigación abarca una comunidad virtual en particular, que tiene una amplia cantidad de integrantes tanto a nivel nacional como continental, nos permite visibilizar que las comunidades formadas dentro de espacios virtuales pueden generar patrones relacionales que guardan ciertas similitudes con las del mundo real, pero el hecho de ser a través de este medio las vuelve muy distintas, por lo

cual se invita a generar nuevos espacios de discusión en torno a estos nuevos elementos de relación presentes en estas comunidades, así mismo el ampliar estos estudios a otras comunidades virtuales.

Tras la revisión bibliográfica que hemos realizado sobre la temática de los videojuegos y la identidad, sumada a la experiencia que hemos tenido como investigadores, podemos dar cuenta que la identidad como constructo abarca aspectos de la psicología del desarrollo y psicología social, es por eso que consideramos de vital importancia que se realicen discusiones en torno a las implicancias que tiene el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y en específico el área de los videojuegos a este constructo, ya que como hemos visto éste espacio proporciona nuevas formas en que las personas se comunican y se relacionan con otros, lo que como sabemos incide directamente en la configuración de la identidad.

En futuras investigaciones se podría hacer un análisis más profundo y específico para ver las implicancias del uso de los videojuegos en la personalidad, observar procesos inconscientes y sus efectos en la percepción de la realidad.

El poder conocer cómo se construye la identidad de una persona es un aporte no tan solo a las áreas antes mencionadas, sino que también sirve de referente teórico para su aplicación en el área clínica. Además postulamos que es importante considerar estos aportes en el área de la psicología educacional, ya que se conoce que el uso de los videojuegos implica formas diferentes de procesar la información.

Tras la revisión bibliográfica realizada en conjunto con el análisis de los resultados obtenidos en esta investigación, se ofrece un marco integrador entre los distintos ejes teóricos y las experiencias de los videojugadores, al considerar la construcción de identidad desde una mirada holística, comprendiendo este constructo como un proceso en donde se ven involucradas las dimensiones sociales, cognitivas, dialógicas, narrativas y contextuales interactuando de forma dialéctica, en donde cada una de estas dimensiones juegan un papel importante en la construcción de la identidad.

## VII. REFERENCIAS.

Álvarez-Gayou, J. (2005). *Cómo hacer investigación cualitativa*. Fundamentos y metodología. México: Paidós.

Ajzen, I. & Fishbein, M. (1980). *Understanding attitude and predicting social behavior*. New Jersey: Prentice-Hall.

Alonqueo, P. y Felmer, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: Una aproximación inicial. *Última Década*, 16(29). Recuperado de: [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-22362008000200002](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362008000200002).

Araya, V., Alfaro, M., y Andonegui, M. (2007). Constructivismo: orígenes y perspectivas. *Laurus, revista de educación*, 13(24), 76-92. Recuperado de : <http://www.redalyc.org/pdf/761/76111485004.pdf>

Ardèvol, E., Bertrán, M., Callén, B. y Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital*, 3. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53700305>.

Blanco, C. y Salamanca, A. (2007). El muestreo en la investigación Cualitativa. *Nure Investigación*, 27. Recuperado de : <http://www.nure.org/OJS/index.php/nure/article/view/340>.

Blasco, T. y L., Otero. (2008). "Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa. *Nure Investigación*, 33. Recuperado de: <http://www.nureinvestigacion.es/OJS/index.php/nure/article/view/408>.

Brown, R. (1988). *Group processes. Dynamic within and between groups*. Oxford: Blackwell.

Carbonell, X., Beranuy, A. T., & Oberst, U. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema; el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Revista de psicología*, 25. Recuperado de : <http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/viewFile/144643/196463&a=bi&pagenumber=1&w=100>.

Cardenal, V., y Fierro, A. (2003). Componentes y correlatos del autoconcepto en la escala de Piers-Harris. *Estudios de Psicología*. Recuperado de <http://www.uma.es/Psicologia/docs/eudemon/investigacion/componentes%20y%20correlatos%20del%20autoconcepto.pdf>.

Cía, A. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Rev. Neuropsiquiatria*, 76. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=372036946004>

Del Moral, M. y Fernández, L. (2014.). Comunidades virtuales de videojugadores: comportamiento emocional y social en poupée girl. *Revista de Educación a Distancia*. [https://www.um.es/ead/red/33/esther\\_carlota.pdf](https://www.um.es/ead/red/33/esther_carlota.pdf).

Díaz, N. (22 de Septiembre de 2014). Un país de videojuegos. *Diario La Tercera*. Recuperado de: <http://diario.latercera.com/2014/03/22/01/contenido/tendencias/26-160388-9-chile-un-pais-de-videojuegos.shtml>

Erikson, E. (1980). *Identidad: juventud y crisis*. Buenos aires: Paidós.

Esnaola, G. y Sánchez, F. (2014). Videojuegos en la educación. *Aularia*, 3. Recuperado de: <http://www.aularia.org/Articulo.php?idart=154&idsec=5>.

Feixas, G., y Villegas, M.. (2000). *Constructivismo y psicoterapia*. Bilbao: Desclée de brouwer.

García, F y Musitu, G. (2014). *Manual Autoconcepto F-5*. Madrid: TEA.

González, C. y Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje. *Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 69-92. Recuperado de: [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_09\\_03/MONOGRAFICO\\_VIDEOJUEGOS.pdf](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf).

González, M. (2002). Aspectos éticos de la investigación cualitativa. *Revista Iberoamericana de Educación*, 29, 85-103. Recuperado de: <http://www.oei.es/historico/salactsi/mgonzalez5.htm>.

Guba, E. y Lincoln, Y. (2002). Paradigmas en competencias en la investigación cualitativa. En Denman, C. y J.A. Haro (comps.), *Por los rincones. Antología de métodos cualitativos en la investigación social*. El Colegio de Sonora. Hermosilla, Sonora, 2002. pp. 113-145.

Ibáñez, T. (2011). *Introducción a la psicología social*. Barcelona: UOC.

Mansilla, M. (2000). Etapas del desarrollo humano. *Revista de investigación en psicología*, 3(2), 105-116. Recuperado de: [http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion\\_psicologia/v03\\_n2/pdf/a08v3n2.pdf](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v03_n2/pdf/a08v3n2.pdf)

Martínez, H. (2009). Autopercepción social y atribuciones cognoscitivas en estudiantes de bajo rendimiento académico. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 7(19), 1175- 1216. Recuperado de: (<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293121984012>).

Mauricio, R. (2015). *Informe especial [programa televisivo]*. Emisiones del periodo julio – septiembre de 2015. Chile. Televisión nacional de Chile.

Mella, O. (2000). Grupos Focales. Técnica de Recolección de información. *CIDE*. Recuperado de: (<http://biblioteca.uahurtado.cl/ujah/856/txtcompleto/txt105091.pdf>)

Molina, R. (2013). *La auto-representación de la identidad de los/as sujetos a través de su Avatar en los MMORPGs.*(Tesis pregado). Universidad del Valle, Artes integradas, Colombia.

Monereo, C. y Badia, A. (2013). Aprendizaje estratégico y tecnologías de la información y la comunicación: una revisión crítica. *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 14(2), 15-41. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201028055002.pdf>.

Montero, M. (1984). *Ideología, alienación e identidad nacional*. Caracas: EBUC.

Morales, J. Gaviria, E., Moya, M y Cuadra, I. (1999). *Psicología social*. España: Mc Graw Hill.

Morse, J., Barret, M., Mayan, M., Olson, K. y Spiers, J. (2002). Verification strategies for establishing reliability and validity in qualitative research. *International Journal of Qualitative Methods*, 1(2), 1-20.

Myers, B. (2001). Physical Educators' Concerns About Integrating Children with Disabilities: A Cross-Cultural Comparison. *Adapted Physical Activity Quarterly*, 18(1), 1-17.

Ley N°19.496. Diario Oficial de la República de Chile, Santiago, Chile, 7 de Marzo de 1997.

Ley N°20.756. Diario Oficial de la República de Chile, Santiago, Chile, 9 de Junio de 2014.

Páramo, P. (2008). la construcción psicosocial de la identidad y el self. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 40(3), 539-550 Recuperado de : (<http://www.redalyc.org/pdf/805/80511493010.pdf>)

Pérez, J. (2006). Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores. *Revista electrónica de tecnología educativa*, 21. Recuperado de (<http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/viewFile/508/242>).

Piaget, J. & Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

Pindado, J. (2005). Los medios de comunicación y la construcción de la identidad. *Zer*, 21. Recuperado de (<http://www.ehu.eus/zer/eu/hemeroteca/gaia/Los-medios-de-comunicacin-y-la-construccion-de-la-identidad-adolescente/290>).

Rice, P. (1997). *Desarrollo humano, Estudio del ciclo vital*. Mexico: Pearson.

Rodríguez, E. Megías, I. Calvo, A. Sánchez, E. y Navarro, J. (2002). Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos. Madrid: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.

Rojas Marcos, L. (2007). *La autoestima. Nuestra fuerza secreta*. Madrid: Espasa Calpe.

Ruiz, J. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Universidad de Deusto.

Sábada, C. y Naval, C. (2008). Una aproximación a la virtualidad educativa de los videojuegos. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 3(9), 167-183. Recuperado de: [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev\\_numero\\_09\\_03/n9\\_03\\_sadaba\\_naval.pdf](http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/n9_03_sadaba_naval.pdf)

Hernández, H., Collado, C., y Lucio, P. (2004). *Metodología de la investigación*. Mexico, D.F: McGraw Interamericana.



Sánchez, E. (1999). La autoestima colectiva y la participación en la comunidad. Murcia, España. *Anales de Psicología*, 15(2), 251-260. Recuperado de: [http://www.um.es/analesps/v15/v15\\_2pdf/11v98\\_08aut.PDF](http://www.um.es/analesps/v15/v15_2pdf/11v98_08aut.PDF)

Sevilla, A. (1999). El papel de los arquetipos en los actuales estereotipos sobre la mujer. *Comunicar* 11, 95-100.

Subsecretaría de telecomunicaciones. (2015). SUBTEL. Recuperado de: URL <http://www.subtel.gob.cl/penetracion-de-internet-en-chile-alcanza-los-642-accesos-por-cada-100-habitantes/>".

Tajfel, H. (1970). *Experiments in intergroup discrimination*. Scientific American. 223,(5),96-103. Recuperado de: [http://brchsaicepsych.weebly.com/uploads/5/7/1/1/0/57108207/tajfel\\_original\\_pdf.pdf](http://brchsaicepsych.weebly.com/uploads/5/7/1/1/0/57108207/tajfel_original_pdf.pdf).

Tajfel, H. (1984). *Grupos humanos y categorías sociales*. Barcelona: Herder.

Taylor, S. y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados*. Buenos Aires: Paidós.

Vergara,P.(2011). *El sentido y significado personal en la construcción de la identidad personal*. ( trabajo fin de master)Santiago: Universidad de Chile.Facultad de Ciencias sociales, Chile. Recuperado de : <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/115294/Tesis%20Ps.%20Paula%20Vergara.pdf?sequence=1>.

## VIII. Anexos

### Glosario (Anexo 1)

El siguiente glosario tiene como función realizar un acercamiento al lector acerca de la terminología utilizada dentro del espacio virtual y en comunidades *Gamer's*. Este glosario se realizó a la base de información recopilada durante el proceso de investigación, por lo cual las definiciones expuestas son asociaciones realizadas por el investigador que no representan necesariamente definiciones teóricas sobre estos términos.

- **AFK:** *Away from keyboard*, término que se utiliza para hacer referencia a un jugador que se desconecta de la partida.
- **Campear:** Se refiere a una línea determinada en donde se agrupan los jugadores de un team en reiteradas ocasiones con el fin de abusar de la misma.
- **Carrear (carry):** Término que hace referencia a un jugador (o jugadores) que se llevan la mayor cantidad de asesinatos u objetivos en el juego, considerándose el jugador que llevo gran parte de la victoria a cabo.
- **Champs:** Se refiere a los personajes jugables en el juego. pertenecen a esta categoría.
- **Competitivo:** Nivel de juego que en el que los jugadores buscan escalar divisiones y ligas en base a su rendimiento determinado en las partidas. Puede ser de modo individual, en duo o equipo.
- **Divisiones:** Son las subcategorías de las ligas de clasificación del juego competitivo. Van desde las divisiones I a V, a excepción de “Maestro” y “Retador” que se consideran categorías únicas.

- **Duo:** Término utilizado para referirse al modo de juego de clasificatoria en el que participan dos personas que se conocen previamente.
- **Feedear:** Se refiere a los jugadores que mueren constantes veces, de forma intencional o no, y dan oro al enemigo, lo que genera desventaja de recursos entre un equipo y otro.
- **Flamer:** Jugador que se dedica a insultar, a destacar los errores del resto y tensionar el ambiente de un determinado equipo, que puede ser el propio o el enemigo.
- **Glitch:** Hace referencia a trucos y errores de los cuales los jugadores pueden aprovecharse para conseguir elementos de forma fácil y fuera de las reglas.
- **Guild:** Es un grupo que en español se conoce como *gremio*, el cual reúne a una cantidad de persona dentro de un juego y los identifica como grupo.
- **KDA: Kill, Death, Assist.** Se refiere al puntaje que cada jugador obtiene en base a su desempeño en la partida. K (asesinatos de enemigos), D (muertes propias en el juego), A (asistencias en el asesinato de enemigos).
- **Lanes (líneas):** Son las rutas por las que se desarrolla el juego. Existen 4 rutas: TOP, que es el carril superior en el cual se enfrentan jugadores 1vs1, suelen ser campeones tanques; MID, el carril central donde se enfrentan jugadores 1v1, suelen ser hechiceros, magos o asesinos; BOT, línea inferior donde se enfrentan jugadores 2vs2, un ADC (*Attack damage carry*) y un soporte; JUNGLA, que se refiere a todo el espacio del mapa que existe entre las líneas, en ella los

jugadores luchan contra monstruos neutrales, el objetivo principal del JUNGLER es asistir de sorpresa a las líneas y realizar objetivos.

- **Levelear:** Se refiere a la actividad de subir de nivel al personaje.
- **Ligas:** Se refiere a las diferentes categorías de clasificación. Van desde BRONCE hasta RETADOR, pasando por PLATA, ORO, PLATINO, DIAMANTE y MASTER. Se dividen en 5 subcategorías definidas como divisiones. El determinado posicionamiento del jugador depende de su nivel de habilidad y rendimiento en las partidas del modo de clasificación.
- **Mainear:** Desarrollar un rol con experticia superior a los otros roles en el juego. También hace referencia a utilizar a un personaje con un nivel de habilidad superior, obtenido a través del reiterado uso del mismo.
- **Mutear:** Silenciar a un jugador para no recibir sus mensajes ni notificaciones durante la partida (*mutear in game*) o fuera de ella (ignorar o bloquear).
- **Merchandising:** Se refiere a una serie de productos que surgen del videojuego confines mercantiles, como figuras, posters, etc.
- **Niños Rata:** Se refiere a un término acuñado desde internet que hace referencia a jugadores de videojuegos de edades entre 10 y 15 años, los cuales se asume tienen menor experiencia en el juego y suelen tener conductas que no son acordes a las necesarias para mantener una buena relación en un equipo.
- **Nick:** Esto se refiere al nombre que utiliza el avatar.
- **Players:** Jugadores en general

- **Premade:** Hace referencia a un equipo armado previamente a iniciar la búsqueda de partida. Un premade puede estar conformado por 2 o más jugadores.
- **Quiter (quitear):** Se refiere a un jugador que se retira de la partida antes de que ésta termine. Diferente al *AFK*, el *Quiter* cierra el juego y no se reconecta aún terminando la partida. Puede avisar o no al equipo los motivos de su decisión.
- **Raidcall - Teamspeak:** Son programas de comunicación que utilizan los jugadores para organizarse y comunicarse por voz en tiempo real durante una partida. Son una herramienta esencial para los equipos competitivos y premades.
- **Ranked (clasificatoria):** Modo de juego en el cual se busca escalar (o, raramente, descender) en la serie de divisiones y ligas en las cuales se basa el juego competitivo que van desde Bronce V a Retador. Cada partida en este modo suma o resta una cantidad de puntos con los cuales se va escalando entre divisiones.
- **Rol:** Función que cumple cada jugador en una partida. Los roles principales son *ADCarry (attack damage carry)*, *APCarry (ability power carry)*, *Soporte*, *Tanque*, *Asesino* y *Offtank (tanque de daño)*.
- **Season (temporada):** Periodo en el cual los jugadores competitivos buscan clasificarse y escalar a lo más alto en las divisiones de clasificatorias. Este periodo va desde enero a noviembre de cada año. Actualmente, *LoL* se encuentra en la temporada 6 del juego.
- **Stream (streaming):** Transmisión en vivo a través de páginas dedicadas de partidas de jugadores conocidos o *ProPlayers (jugadores de las divisiones más altas)*. Muchos jugadores utilizan

este medio como herramienta de aprendizaje de las mecánicas de jugadores de clasificación superior, o bien, como medio para hacerse conocidos entre otros jugadores.

- **Subir de nivel:** Durante una partida un campeón sube de nivel a medida que adquiere experiencia en su *lane (línea)* a medida que pasa el tiempo de la partida y también los *asesinatos o asistencias* sobre campeones enemigos. También hace referencia a las cuentas de los jugadores, las cuales van desde nivel 1 hasta nivel 30. En los diversos niveles, los jugadores van desbloqueando maestrías que los ayudarán en el transcurso de todas sus partidas.
- **Team:** Equipo, se refiere tanto a los equipos *Premade* como a los equipos armados al azar en los diferentes como de juego.
- **TF (teamfight):** Se refiere a la fase de peleas de equipo dentro de una partida. El equipo que logra ganar una *teamfight* suele ganar ventaja en los objetivos para conseguir la victoria.
- **Tilt (tiltear):** Se refiere al momento en que un jugador se satura al punto de que no le importe lo que ocurra en la partida, tanto con su equipo como con el contrario, ni si gana o pierde. Puede derivarse por elementos internos o externos al juego.
- **Tóxico:** Comportamiento negativo de un jugador, el que suele transmitir esta actitud tanto al equipo enemigo como al propio.
- **Wardear:** Acción de poner un ward (centinela) para otorgar visión en zonas oscuras del mapa. Un ward es una herramienta inerte que cada jugador puede poner en el mapa con el fin de observar o predecir los movimientos del enemigo.

## **Consentimiento informado piloto (Anexo 2)**

A continuación, se presenta un documento que tiene como objetivo el ayudar a tomar la decisión, de participar en esta investigación, dejando en claro cada parte del trabajo a realizar.

El nombre de la investigación es: Construcción de identidad en videojugadores

El objetivo general y específicos de la investigación de la que serás parte, son:

- Objetivo general
  - Conocer como construyen su identidad jóvenes de entre de 18 a 24 años, de la ciudad de Chillán, que se autodefinen como videojugadores frecuentes/ *Gamer's*.
  
- Objetivos específicos
  - Reconocer las Actitudes que tienen los videojugadores en cuanto a sus experiencias como videojugadores.
  - Identificar las creencias que tienen los videojugadores de los miembros de su comunidad.
  - Conocer la interacción entre la conducta fuera del videojuego y el rol adoptado en el videojuego.

Para lograr los conocimientos esperados, se utilizaran 2 modalidades de recolección de información.

- Dos entrevistas semiestructuradas, de aplicación individual.
- Grupos focales, de carácter colectivo; alrededor de 8 personas participantes.

Esto se realizara en dos o tres sesiones, dependiendo del desarrollo de las actividades. Cada una de estas, de una extensión horaria de no más de una hora.

Toda la información recabada será utilizada solo con fines investigativos, respetando la privacidad y manteniendo los datos de identificación en el anonimato, garantizando completa confidencialidad.

Los participantes pueden hacer uso de su libertad de participación y el retiro de la investigación no tendrá ningún perjuicio para ellos.

Finalmente, se solicitarán datos personales, como el número de teléfono, y otros emergentes durante el proceso, que serán de uso exclusivo del investigador, y para oficializar encuentros y acuerdos necesarios.

Presentados estos antecedentes, quedan de acuerdo:

Nombre ..... del/la  
participante.....  
..

Firma:.....

Luis Felipe Biernay Orellana, Investigador a cargo y responsable de la investigación.

Firma:.....

Jermis Nicolás Mendoza Lorca, Investigador a cargo y responsable de la investigación.

Firma:.....



### **Pauta de entrevista (Anexo 3)**

#### **Objetivo 1;**

- 1) ¿Cuánto tiempo llevas jugando?
- 2) Cuánto tiempo le dedicas a jugar?
- 3) ¿Qué videojuegos has jugado?
- 4) Qué características o aspectos del RPG te interesan?
- 5) ¿Qué es lo que más te gusta de jugarlo?
- 6) Cómo es posible reconocer a un videojugador/gamer? ¿Tú te consideras videojugador/gamer?
- 7) ¿qué elementos tienes tú en común con otros videos jugadores?
- 8) Como entiendes tú el concepto de niño rata?
- 9) ¿que piensas de esta idea que tiene la sociedad de los videojugadores?
- 10)¿Qué experiencia relevante o importante has tenido jugando? O por el videojuego?
- 11)¿Qué importancia tiene los videojuegos en tu vida?
- 12)¿Qué opinión tienes de ser gamer?
- 13)En algún momento él te has sentido presionado

## Objetivo 2:

- 1) ¿Qué tipos de personajes sueles usar en el videojuego?
- 2) ¿Según tú opinión, cuál es la función o rol que cumplen dichos personajes?
- 3) ¿Qué importancia tiene para ti tu avatar/personaje?
- 4) ¿Consideras que la elección de dicho Rol se condice con alguna característica personal tuya?
- 5) ¿Cómo percibes tu comportamiento dentro del juego con sus reglas y códigos y por otro lado como percibes tu conducta fuera del juego?
- 6) ¿Y cómo crees que los demás perciben tu comportamiento?
- 7) ¿Qué emociones/sentimientos experimentas por lo general cuando juegas?
- 8) ¿Has tenido alguna consecuencia fuera del video juego por el hecho de estar jugando? ¿Qué has pensado, qué opinas de dicha situación?
- 9) ¿Qué *actividad fuera del* videojuego realizas con tus amigos de la comunidad gamer?
- 10) Que temas son los que se suelen conversar con el grupo de amigos de tu comunidad gamer?

**Pauta de entrevista Focus Grupo (Anexo 4)**

1. Características de la comunidad gamer
2. Como reconocen ser parte de un grupo de videojugadores
3. Atribucion de la violencia en el videojuego
4. Percepcion de las relaciones sociales en los videojuegos

## CONSENTIMIENTO INFORMADO (Anexo 5)

A continuación, se presenta un documento que tiene como objetivo el ayudar a tomar la decisión, de participar o no en esta investigación, dejando en claro cada parte del trabajo a realizar.

El nombre de la investigación es: Construcción de identidad en videojugadores

El objetivo general y específicos de la investigación de la que serás parte, son:

- Objetivo general
  - Conocer como construyen su identidad jóvenes de entre de 18 a 24 años, de la ciudad de Chillán, que se autodefinen como videojugadores frecuentes/ *Gamer's*.
  
- Objetivos específicos
  - Reconocer las Actitudes que tienen los videojugadores en cuanto a sus experiencias como videojugadores.
  - Identificar las creencias que tienen los videojugadores de los miembros de su comunidad.
  - Conocer la interacción entre la conducta fuera del videojuego y el rol adoptado en el videojuego.

Para lograr los conocimientos esperados, se utilizaran 2 modalidades de recolección de información.

- Dos entrevistas semiestructuradas, de aplicación individual.
- Grupos focales, de carácter colectivo; alrededor de 8 personas participantes.

Esto se realizara en dos o tres sesiones, dependiendo del desarrollo de las actividades. Cada una de estas, de una extensión horaria de no más de una hora.

Toda la información recabada será utilizada solo con fines investigativos, respetando la privacidad y manteniendo los datos de identificación en el anonimato, garantizando completa confidencialidad.

Los participantes pueden hacer uso de su libertad de participación y el retiro de la investigación no tendrá ningún perjuicio para ellos.

Finalmente, se solicitarán datos personales, como el número de teléfono, y otros emergentes durante el proceso, que serán de uso exclusivo del investigador, y para oficializar encuentros y acuerdos necesarios.

Presentados estos antecedentes, quedan de acuerdo:

Nombre ..... del/la  
participante.....  
..

Firma:.....

Luis Felipe Biernay Orellana, Investigador a cargo y responsable de la investigación.

Firma:.....

Jermis Nicolás Mendoza Lorca, Investigador a cargo y responsable de la investigación.

Firma:.....