



**UNIVERSIDAD
ALBERTO HURTADO**

**Facultad de Ciencias Sociales
Departamento de Trabajo Social**

**Los videojuegos y el Trabajo Social: Reconociendo sus
potencialidades y usos interventivos**

Tesis para optar al Título Profesional de Trabajador(a) Social

Por

Eduardo Cristóbal Silva Henríquez

Director(a) de Tesis: Carolina Rojas Lasch

Santiago, Chile

2020

Agradecimientos

Deseo partir agradeciendo, como no, a mi familia y amigos quienes siempre estuvieron presentes durante toda la carrera y me han permitido llegar a esta instancia tan importante como es la tesis. Mis padres me enseñaron el significado de no rendirme y cumplir mis objetivos aun cuando estos fueran difíciles. Mientras que mis amigos a disfrutar de esos pequeños momentos cuando ya no quedaban energías para nada. Sin su apoyo nada de esto seria posible. Agradecer de igual forma a todos quienes confiaron en mi cuando les comentaba la idea que tenia de hacer mi tesis con respecto a los videojuegos. Y para mi persona más especial que ha estado en todos los momentos duros de la carrera, aguantando mis defectos, celebrando los triunfos y apoyándome en cada paso que daba, quien paso horas de juego a mi lado y me ayudo en todo lo que podía con el fin de verme feliz y contento. Indudablemente lo mejor de toda esta etapa.

Sin dudas la tesis fue una experiencia divertida que espero nunca repetir.

Gg ez tesis

Índice

1. Introducción	2
2. Formulación del problema de investigación.	5
2.1. Las tecnologías de la información y los videojuegos	5
2.2. El alcance de los videojuegos	7
2.3. El Trabajo Social y las tecnologías de la información	9
2.4. El nativo digital y la Tecnocultura	13
2.5. Experiencias del uso de los videojuegos	15
2.6. Características sociales y emocionales del videojuego	17
3. Objetivos de investigación	23
4. Hipótesis de investigación	24
5. Estrategia Metodológica	25
5.1. Técnicas:	26
5.2. Selección de la muestra	27
5.2. Técnica de Análisis de información	29
6. Análisis y Resultados	32
6.1 Particularidades de los videojuegos	33
6.2 Comunidades de videojuegos y sus formas de integración	48
6.3 Implicancias de los videojuegos en la intervención	57
7. Conclusiones	65
8. Recomendaciones para la intervención social	69
9. Bibliografía.	73
10. Anexos	81
10.1 Tabla1: Clasificación de los videojuegos según el contenido	81
10.2 Tabla 2: Matriz de vaciado de contenido	81
10.3 Consentimiento Informado	146

1. Introducción

Al encontrarnos en un mundo altamente digitalizado, donde las tecnologías de la información y comunicación (TIC) adquieren un lugar fundamental en

el día a día y con una inserción sociocultural cada vez mayor, es necesario enfrentar el desafío de desarrollar nuevas formas interventivas desde el Trabajo Social. En este sentido, se plantea la posibilidad de utilizar los videojuegos como una herramienta, al considerar que éstos presentan características socioemocionales las cuales ayudan en los procesos de socialización de las personas y expandiendo nuevas formas de relación social. Así, el videojuego se presenta como un nuevo espacio social en el cual se encuentran individuos en torno a este gusto compartido, conformando lo que se ha denominado comunidades virtuales. Es en este espacio, donde la presencialidad pasa a un segundo plano y los individuos se identifican y desarrollan un sentido de pertenencia desde la propia práctica de los videojuegos.

Esta investigación se aboca entonces a conectar con las nuevas generaciones, quienes son nativos digitales, para reconocer las características de estos espacios, con el fin de potenciar sus cualidades positivas y trabajar las negativas buscando con ello innovar desde la intervención del Trabajo Social.

El ver en estos juegos nuevas opciones de acercamiento a la realidad social, permite pensar un Trabajo Social alejado de la presencialidad, comprendiendo que el contexto actual sitúa el uso de las tecnologías como parte fundamental de las relaciones humanas. Esto resulta aún más relevante en contexto de pandemia donde el aislamiento social ha potenciado los vínculos virtuales.

Esta investigación se centra en particular en los jóvenes, ya que ellos presentan una mayor inserción en lo que respecta al uso de las TIC, siendo los principales protagonistas de la construcción de la tecno cultura (intersección entre la esfera cultural y tecnológica que se vive hoy en día).

Por tanto, el objetivo de esta investigación es dilucidar las dinámicas socio emocionales que se despliegan en los videojuegos, comprendiendo que estos abarcan dimensiones poco conocidas y analizadas desde un enfoque práctico, para poder plantearlos como recursos en procesos interventivos de Trabajo Social.

En la investigación se adoptó un enfoque cualitativo, orientado a recoger el discurso de los sujetos, sus experiencias y opiniones acerca de las relaciones sociales que se despliegan a través de los videojuegos y la conformación de comunidades de jugadores. Se utilizaron dos técnicas de producción de información: entrevistas y observación de foros de videojuegos. Mediante el análisis de contenido se generaron categorías que permitieron agrupar las principales dimensiones relevadas por los sujetos en torno al establecimiento de relaciones socioemocionales en las prácticas de videojuegos.

La presentación de este informe de investigación está organizada de la siguiente manera: en primera instancia se describe el problema de investigación, el cual contiene antecedentes contextuales y empíricos, exponiendo la relevancia de las TICs en la actualidad, así como también lo referido a lo socioemocional de los videojuegos. Sumado a la relevancia disciplinar que esta investigación presenta para el Trabajo Social. Posteriormente se presentan los objetivos de investigación, tanto general como específicos, la hipótesis y la estrategia metodológica, la cual da cuenta de la manera en que se recopiló la información para esta investigación, señalando la muestra y el procedimiento de análisis referido al análisis de contenido, en el cual se formularon categorías en base a lo señalado por los entrevistados. Los resultados y principales hallazgos de la investigación se presentan en el apartado de análisis, en el cual se relevan las particularidades de los videojuegos, las características de las comunidades de videojuegos y sus formas de integración para luego reflexionar en torno a las implicancias de los videojuegos en la intervención social. Finalmente, se presentan las conclusiones y un último apartado recomendaciones, en el cual se relevan los principales desafíos y propuestas profesionales que derivan de los hallazgos de esta investigación.

2. Formulación del problema de investigación.

2.1. Las tecnologías de la información y los videojuegos

Nos encontramos actualmente en un mundo digitalizado, donde gran parte de las relaciones sociales se dan a través de internet. Desde su nacimiento, los niños/as crecen con un celular en sus manos, tablets y computadores. De esta forma se encuentran insertos en un mundo donde el internet forma parte fundamental de las interacciones humanas. Esto se dio de la mano con el avance de las tecnologías y su puesta en escena cada vez mayor conforme se acercaba el siglo XXI. Acerca de esto último Lacasa, García y Herrero (2011) señalan que el internet abre un mundo de posibilidades igual o incluso mayor que fue el de la imprenta en su época. Es por lo anterior que se vuelve necesario pensar el mundo en el que nos encontramos, y la relevancia del internet dentro de éste, así como también las posibilidades que nos otorga en las interacciones humanas y las facultades para aprovecharlo en la intervención social al comprender como menciona Castells (2001), que el internet es un medio por el cual es posible comunicarse, interactuar e incluso desplegar la organización social.

Es impensable abordar el desarrollo del internet alejado de los videojuegos, ya que, “la aparición y popularidad de Internet en los años 90 ya hacían prever que, tarde o temprano, se produciría una convergencia tecnológica entre el mundo de los videojuegos e Internet” (Gonzales, 2010, p.237). Es a partir de esto, que los videojuegos se han logrado instalar en la cultura contemporánea como una nueva forma de llevar a cabo las actividades típicas de las personas, tales como el ocio, generar amistades o compartir, siendo tanto las nuevas tecnologías como el internet, los facilitadores que han permitido evolucionar lo que antes era un juego compartido por instancias presenciales, a generar relaciones fuera de la presencialidad.

Lo anterior se desarrolla y se podrá ir desarrollando con mayor soltura en un futuro donde las Tecnologías de la información y comunicación (TIC) se presenten de forma cada vez más frecuente y complejas. En este sentido, es fundamental entender que este uso de las TIC es un fenómeno que irá progresivamente evolucionando y potenciándose.

Las TIC se entienden como “el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido, ...), (...) el elemento más representativo de las nuevas tecnologías es sin duda el ordenador y más específicamente, Internet “. (Belloch, 2013, p.1)

Por su parte, los videojuegos emergieron conforme estas tecnologías iban avanzando. Posterior a la segunda guerra mundial, tal como señala García (2009), el uso práctico de la tecnología tuvo otros fines más allá de lo que respecta a lo armamentista y es aquí cuando se les comenzó a dar un uso lúdico. Existen discrepancias en lo que respecta a identificar el primer videojuego, ya que es posible considerar una adaptación de un radar del ejército el cual se proyectaba sobre una pantalla y calculaba la dirección de un misil hacia objetivos virtuales. Sin embargo, varios autores catalogan que el primer videojuego sería el “Tennis for Two” el cual tenía características tales como la interactividad, ser bipersonal y poseer animaciones (García, 2009)

En lo que respecta a los videojuegos actuales, Darley (2000) sostiene que es “una actividad envolvente dirigida a un objetivo, se encuentra dentro de un micro mundo que está dirigido por una serie de normas, relativamente sencillas y claras” (p.164). Por su parte, Rodríguez (2002) lo cataloga como “todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos que, sirviéndose de la tecnología informática se presenta en diversos soportes” (p.16). Estas definiciones si bien no logran abarcar la totalidad de lo que se entiende por videojuego nos permiten entender cómo el videojuego se presenta en la actualidad, y las funciones que este puede llegar a cumplir.

Los videojuegos pueden ser catalogados en diversos géneros y subgéneros. Entre las categorías de análisis más utilizadas es posible encontrar las planteadas por García (2009): arcade, plataformas, aventura, aventura gráfica, Rol o RPG, estrategia, deportivo, simulación, puzzle, habilidad mental juegos clásicos, cada uno con su respectivo subgénero (Revisar Anexo 10.1 Tabla1: Clasificación de los videojuegos)

Lo anterior da cuenta de una heterogeneidad en lo que respecta al videojuego. Esto, sumado a sus diversas definiciones, muestran lo incierto de la delimitación de lo que éstos son o pueden ser. Tal como señala García (2009) los criterios pueden ser tan variados, dependiendo del público al que apuntan, las plataformas que se utilizan para jugar (computadores, consolas, celulares, etc.) o las habilidades necesarias para jugar. Pero a su vez, esta heterogeneidad es la que permite al videojuego ser utilizado en diversos ámbitos, ya que al poseer tal versatilidad pueden ajustarse para fortalecer habilidades, tanto cognitivas, físicas o socioemocionales, al modo como se expondrán más adelante.

2.2. El alcance de los videojuegos

En la actualidad existen miles de videojuegos, los cuales representan gran parte de la industria de la entretención. Se estima que “a nivel global, actualmente existen 1,2 billones de videojugadores, (..). En Chile hay más de 7,7 millones de jugadores, entre quienes poseen consolas, juegan en celular o en el computador” (Channel News, 2015). En lo que respecta a su relevancia económica, la industria de los videojuegos ha facturado 120.100 millones de dólares en 2019, siendo esto un 3% más que el año anterior, dividiéndose estos entre celulares, computadores y consolas (Super Data, 2019.). Sumado a lo anterior es relevante destacar el contexto actual en el que nos encontramos (Pandemia y aislamiento social), el cual ha propiciado el uso de los videojuegos a nivel mundial. Entre los incipientes datos sobre este asunto, Rehbein (2020) señala que, si previo a este año los videojuegos sumaban más ganancias que la música y el cine juntos, ahora tras la pandemia, las ventas han subido un 142,8% semana a semana en Europa, mientras que en Latinoamérica un 246% y a nivel global el consumo de videojuegos aumentó un 65%.

Lo anterior ha sido incentivado tanto por organizaciones privadas como también por la Organización Mundial de la Salud, la cual, por ejemplo, a través de una iniciativa denominada “Jugar juntos a distancia (Play Apart Together)” pretende utilizar a los videojuegos como entretención ante el extenso confinamiento. Al respecto de esta idea de conectar con un otro ya

sea amigos, familiares o conocidos a pesar de existir un distanciamiento, Vainstoc en Rehbein (2020) menciona que los videojuegos en general ayudan a reducir los niveles de estrés, ansiedad, pensar de mejor forma y ayudar en la toma de decisiones, además de proveer un espacio seguro en donde se posibilita la unión entre seres queridos.

A su vez y pensando en este constante crecimiento de la industria de los videojuegos es necesario considerar a estos como una nueva forma de oficio tanto para quienes desarrollan los videojuegos como para quienes quieren dedicarse de forma profesional a jugarlos, entendiendo que existe el fenómeno de los denominados eSports o deportes electrónicos, los cuales en palabras de Casanova (2017) permiten visualizar en los videojuegos una nueva forma de generar ingresos personales.

Para ello hay que entender que no todos los videojuegos son considerados eSports, ya que, estos deben poseer ciertas cualidades tales como, permitir el enfrentamiento directo entre dos o más participantes, deben competir en igualdad de condiciones, siendo la victoria determinada por la habilidad de estos, que existan ligas oficiales reguladas y formadas por equipos profesionales, a su vez gozar de popularidad y ser competitivo, es decir que cuenten con miles de personas jugando y medios de comunicación los cuales retransmitan las competencias y finalmente e promover el afán de superación (Casanova, 2017)

Se lograr demostrar así el alcance que han tenido los videojuegos en la actualidad, llegando incluso a transformarse en una fuente de trabajo para millones de personas, así como también el disfrute de otras. De esta forma, se logra dar cuenta de cómo los videojuegos han logrado instalarse en la sociedad contemporánea ocupando un lugar central a nivel económico, de entretenimiento, de tiempo dedicado a éstos, pero también de la centralidad en la conformación de relaciones y vínculos sociales no presenciales. A su vez los videojuegos de carácter competitivos presentan mayores facilidades al momento de interactuar con otro debido a su carácter multijugador. El presentar una gran afluencia de gente jugando al mismo tiempo, permite configurar grandes comunidades de jugadores los cuales

pueden llegar a sentirse parte de éstas. Es esta la razón por la cual para la investigación se considera relevante reconocer ciertas características que presentan los eSports y con ello poder destacar sus potencialidades interventivas.

2.3. El Trabajo Social y las tecnologías de la información

Como ya fue mencionado las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) han propiciado este gran avance de los videojuegos en la sociedad a través de sus plataformas y el internet. Con ello considero necesario cuestionarse si en un futuro el Trabajo Social logrará adecuarse a estos avances tecnológicos, dotando a esta profesión de nuevas herramientas y contextos en los cuales intervenir. Por tanto, resulta menester plantearse desde ya la posibilidad de hacer que tanto el Trabajo Social, como las nuevas tecnologías puedan implementarse de una manera en la que la intervención se vea enriquecida por estos avances tecnológicos y aún más, vislumbrar una herramienta como los videojuegos como un medio con el cual llegar a los jóvenes. Para esto, es que en el marco de este proyecto de investigación considero necesario cuestionar los beneficios socio emocionales que se pueden desprender de los videojuegos, con el fin de ver la posibilidad de llevar a los videojuegos y sus potencialidades a la práctica interventiva.

Se vuelve necesario problematizar la idea de la presencialidad en la intervención del Trabajo Social, ya que, desde los inicios de la disciplina, la práctica presencial ha sido un factor fundamental a la hora de relacionarse con los sujetos. Esto bajo el entendido que los procesos de intervención social se sustentan en base a la relación directa entre sujetos, familias, comunidades, etc. Por tanto, es parte del principio central de la intervención acercarnos a la realidad social de los diversos sujetos, ya que, el Trabajo Social es una disciplina que se caracteriza por estar presente en los espacios de intervención, pero conforme avanzan los tiempos es más fácil ver las denominadas Tecnologías de la información (TIC) en la sociedad, y con ello una nueva forma de reconocer lo social, entendiendo que “Los recursos que utilizamos cambian también las relaciones entre las personas

y la forma de actuar en el mundo” (Lacasa, 2011, p.75). Aun así, lo anterior se vuelve complejo si pretendemos abordar intervenciones fuera de la presencialidad, alejado de los encuentros cara a cara con los sujetos, al comprender que los humanos somos seres sociales, y por tanto necesitamos del contacto con los otros (Nieto, 2019).

En este sentido el Trabajo Social tiene un gran desafío, ya que, gran parte de su desarrollo disciplinar se lleva a cabo en encuentros presenciales con los sujetos, un ejemplo de esto son las denominadas visitas domiciliarias, las cuales, en palabras de Nieto (2019) son encuentros entre los Trabajadores/as sociales y el sujeto (familia) con la que se interviene, en el marco de su domicilio, donde el encuentro no se considera dentro del marco de relaciones sociales de amistad o familiaridad, contando con un carácter técnico y sustentos tanto teóricos como éticos.

Como fue mencionado, pensar una intervención exenta de la presencialidad pone en disputa años de una disciplina marcada por la necesidad de estar en presencia mediante los encuentros cara a cara, visitas domiciliarias y técnicas que implican un trabajo en terreno. De esta forma se presenta una clara tensión entre la presencialidad y las nuevas tecnologías, ya que, tal como señala Gallardo y Suárez (2001) estos avances tecnológicos permiten crear entornos comunicacionales totalmente nuevos donde los sujetos no se encuentren presentes en un medio físico, y en el que la información que de allí se desprenda no se sitúa en un espacio real, sino más bien en el ciberespacio o espacio virtual.

Lo anterior ilustra la situación actual de la sociedad, en donde el internet juega un rol fundamental en la conformación de las nuevas generaciones. Tal como ilustra Tubella (2004) “aquello que es característico de la nueva estructura social, es que tiene en el uso de internet su indicador más directo” (p.57). De tal forma que el internet se encontrará presente desde el nacimiento de las personas y por ende crecerán, desarrollarán, manipularán y utilizarán el internet como herramienta indispensable de su día a día.

Por otra parte, es importante considerar que en las tecnologías de la información y comunicación también se aprecian ciertos aspectos negativos los cuales es necesario considerar para poder comprender su utilización como recursos interventivos. Si bien hasta el momento se ha presentado la tecnología, el internet y el avance en materias tecnológicas como algo actual y positivo, también es posible encontrar características las cuales sumado a un uso excesivo pueden llevar a problemas de diversas índoles. En lo que respecta a la virtualidad es posible señalarla como una realidad farsante en donde “las relaciones sociales sólo pueden ser imitadas o emuladas en el caso de los grupos virtuales, y la comunidad en línea representa solo una simulación funcional e incompleta de la comunidad real” (Siles, 2005, p.61). Además, los videojuegos presentan ciertas características que pueden llegar a ser nocivas en exceso. Así lo señala la OMS (Ingrassia, 2017) al señalar que los videojuegos pueden convertirse en una enfermedad mental generando así un deterioro significativo en diversas áreas como lo personal, familiar, social, educativo, etc.

Lo anterior da cuenta de que, el uso de los videojuegos en exceso puede incurrir en síntomas negativos para el desarrollo de las personas, siendo en este sentido donde se vuelve necesario considerar un correcto proceso interventivo, que contemple estos aspectos negativos y trabajar en relación con ellos, evitando que se desencadene en un problema mayor. Aun así, es necesario considerar lo señalado por Poznyak (en Ingrassia, 2017) el cual ejemplifica que al igual que las personas que beben alcohol no sufren de ningún trastorno, la mayoría de las personas que juegan videojuegos tampoco presentan problemas, considerando estos usos de manera prudente. Es por esto por lo que es necesario contemplar ciertas precauciones al momento de utilizar los videojuegos, como lo son: el no permanecer muchas horas seguidas frente a la pantalla, determinar un horario o cantidad de partidas, mantener horarios de alimentación y horas de sueño en rangos saludables (Rehbein, 2020).

A su vez los jóvenes juegan un papel fundamental para esta investigación, ya que, son ellos quienes se han visto fuertemente influenciados por el

alcance que han tenido las TICs en la actualidad, donde es posible vislumbrar un fenómeno como es la vulnerabilidad el cual impacta de manera significativa en la vida de los sujetos y su relación con estas tecnologías. En primer lugar, es necesario entender que los jóvenes representan a el 24% de la población chilena equivalente a 4.283.245 personas, entendiendo por jóvenes a las personas entre el rango etario de 15 a 29 años (INJUV, 2019).

Esto da cuenta de la necesidad de considerar a esta parte de la población como una parte relevante de futuras intervenciones las cuales tengan por objetivo plantear el uso de las TICs y los videojuegos como un medio capaz de incidir en el desarrollo de estos jóvenes y por tanto al verse en situación de vulnerabilidad estos verían un perjuicio en la capacidad de poder utilizar dichas herramientas las cuales son cada vez mas utilizadas en la sociedad contemporánea, tanto para generar relaciones como comunicarse u organizarse. Por esto es necesario entender la vulnerabilidad según Rodríguez, Domínguez, Undurraga & Zubizarreta (2008) como “la probabilidad de caer en pobreza, producto de la baja capacidad de generar ingresos (por ejemplo, producto del bajo capital humano de sus miembros)” (p.8) Esta vulnerabilidad compromete a los jóvenes, ya que estos implicarían un índice mayor de afectaciones en lo que respecta al uso de las TIC, ya que son estas personas en situación de vulnerabilidad quienes ven obstaculizadas sus oportunidades, impidiendo tanto su desarrollo personal como una mejora en sus calidades de vida así como también . De esta forma, la vulnerabilidad en lo que respecta a las TIC “se logra apreciar en el capital cultural necesario para transformar la información circulante en conocimiento relevante, a la selección de contenidos y el carácter de los procesos de manejo e intercambio cotidiano de información a través de las TIC”. (García, Goig y Melandro, 2016, p.73). Es importante señalar que estas ideas y características que se presentan serán desarrolladas con mayor profundidad en apartados posteriores.

2.4. El nativo digital y la Tecnocultura

Para comprender la importancia que tienen las TIC en la sociedad actual, es necesario referir a los denominados Nativos Digitales, los cuales:

nacieron en la era digital y son usuarios permanentes de las tecnologías con una habilidad consumada. Su característica principal es sin duda su tecnofilia. Sienten atracción por todo lo relacionado con las nuevas tecnologías. Con las TICs satisfacen sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información y, tal vez, también de formación (García, Portillo, Romo y Benito, s/f, p.2)

Son los nativos digitales, por tanto, aquellos sujetos quienes se han encontrado insertos en la sociedad altamente digitalizada, y por ello han desarrollado nuevas formas de relacionarse las cuales están fuertemente vinculadas a las tecnologías. Estos sujetos se desenvuelven con mayor facilidad usando las TIC, y que han crecido entre equipos informáticos, videoconsolas, artilugios digitales como celulares, videojuegos, internet, etc., volviéndose parte de esta nueva realidad tecnológica (García, Portillo, Romo y Benito s/f). De tal forma, esto influye en sus maneras de socializar, y con ello se produce una constante construcción cultural donde las tecnologías juegan un papel fundamental. En contraparte a esto, se distinguen aquellos sujetos denominados como Inmigrantes digitales quienes, a diferencia de los nativos digitales, “se han adaptado a la tecnología y hablan su idioma, pero con “un cierto acento (...) son fruto de un proceso de migración digital que supone un acercamiento hacia un entorno altamente tecnificado, creado por las TIC” (García, Portillo, Romo y Benito, s/f, p.3). Lo anterior da cuenta de los nuevos tipos de relación que se dan entre los nativos digitales y los inmigrantes, donde, si bien ambos comprenden el uso de las nuevas tecnologías en el cotidiano, los nativos digitales logran desarrollarse en su uso de manera más fácil y práctica, lo cual ha desencadenado en un proceso sociocultural marcado por las tecnologías, en donde se genera una gran diferencia entre aquellos que logran manejar de mejor manera estas tecnologías y quienes han debido

aprender su uso para mantenerse parte de esta sociedad altamente digitalizada

Es necesario también comprender que estas tecnologías permiten reconfigurar la subjetividad de las personas, ya que “la tecnología posee un carácter constitutivo de la realidad y del sujeto” (Arciaga, García y Hernández, 2010, p.1). Esta subjetividad se entiende a partir de la “apropiación de la cultura o la forma en que se presentan en un sujeto creencias, ideologías colectivas, formas de pensar y hacer; abonando así a sus certezas o saberes, autorizándole modos de estar en el mundo” (Anzaldúa, Ramírez, 2014, p.172). Por consiguiente, estas subjetividades se desarrollan en función de las nuevas tecnologías, al estar estas insertas en la sociedad y ser parte importante de los nativos digitales, donde los sujetos se desenvuelven, piensan, actúan y desarrollan de la mano con las TIC. Asociado a esto es que emerge el término de tecnocultura, en donde lo jóvenes juegan un rol importante, ya que desarrollan este nuevo proceso cultural, marcado por estas subjetividades influenciadas por las TICs.

Este concepto comprende a las tecnologías como una construcción cultural. Tal como señala Arciaga, García y Hernández (2010) sería la intersección entre dos esferas, la cultural y la tecnología. De esta manera, es necesario comprender que son las subjetividades de los individuos las cuales permiten a las tecnologías dar cuenta de una nueva forma de ver la realidad, ya que, “la tecnología no es otra cosa que conocimiento socialmente aplicado” (Arciaga, García y Hernández, 2010, p.2). Y con ello entender la relevancia que estas han tenido en el impacto sociocultural de la actualidad.

Al entender a la tecnología como un concepto que se encuentra arraigado en nuestra cultura, aun cuando ésta comprenda algunas características negativas, permite relevar que su función principal responde a la solución de nuevas necesidades, las cuales se logran satisfacer por medio de esta constante innovación.

Es menester por tanto pensar que el Trabajo Social, con el fin de lograr comprender e intervenir en esta nueva realidad donde la tecnología juega

un rol fundamental en la sociedad, debe desarrollar nuevas capacidades que permitan a estas tecnologías ser un factor clave en futuras intervenciones. Poder disponer de estos elementos para utilizarlos en una intervención permitirá contar con mayores herramientas, así como también lograr llegar a los sujetos de una manera innovadora, acorde a la actualidad, sobrellevando esta pérdida de la presencialidad y asumiendo el desafío de trabajar en relación con esta nueva forma de apreciar la realidad, donde el uso de las TIC forman parte cada vez más de las interacciones y relaciones humanas, destacando el contexto actual donde el distanciamiento social es parte del día a día y las prácticas del Trabajo Social deben ser llevada a cabo de igual forma, pensadas de tal manera donde las tecnologías juegan un rol fundamental.

Una de las maneras posibles con las cuales apreciar la realidad actual es el videojuego, ya que este compone parte importante de las nuevas relaciones que tienen los nativos digitales. Con ello se releva la necesidad de pensar en una forma con la cual hacer uso de estos videojuegos en espacios interventivos, entendiendo que estos pueden ser usados en diversos ámbitos y contextos tal como se expondrá más adelante

2.5. Experiencias del uso de los videojuegos

Como ya fue mencionado los videojuegos pueden y se han utilizados de diversas formas y en diversos ámbitos. Un ejemplo de estas experiencias es en la salud, ya que Tejeiro (2009) nos señala que los videojuegos han presentado un gran potencial en lo que respecta al desarrollo o recuperación de habilidades físicas y cognitivas. De igual forma se presenta que los videojuegos “han sido usados por profesionales de la salud para el tratamiento de cáncer, asma , diabetes, autismo y desórdenes de conducta alimenticia” (Parrado, Muñoz y Henao, 2014 p.129) Así como también cuentan con características que ayudan en la rehabilitación, tales como el hecho de que “se diseñan dispositivos especiales para lesionados medulares, quemados, personas con distrofia muscular, con esclerosis múltiple o con daño cerebral, entre otros” (Perandones, 2010, p.3). A su vez existe una creciente utilización de los videojuegos en tratamientos o

apoyo en tratamientos psicológicos, incrementando interacciones sociales entre niños con el espectro autista y niños que no lo presentan, incremento del autocontrol y el auto estima, enseñanza de habilidades de ocio hacia sujetos con discapacidades físicas o psicológicas, así como también la mejora de habilidades en adultos mayores utilizando los videojuegos como forma de entretenimiento en trabajos que ejercitan las habilidades espaciales en un contexto más práctico, y de igual forma como utilización para programas que promuevan la salud (Tejeiro, 2009).

Estos ejemplos expresan las posibilidades de acción que tienen los videojuegos en ámbitos de la salud, demostrando su versatilidad y su posibilidad de utilización como una herramienta para los campos que usualmente no están asociados al videojuego

De igual forma es posible encontrar a los videojuegos en ámbitos de la educación. Diversas experiencias se han desarrollado de implementación de los videojuegos en las aulas de clase, y en su currículo escolar, con el fin de darle el espacio a esta tecnología para ser utilizada por los estudiantes en diversos ramos. Así se vuelve “importante destacar el creciente empleo de los videojuegos en las actividades educativas y formativas, así como en la terapia y entrenamiento de diversas habilidades intelectuales y sociales.” (Etxeberria, 1998, p.15). Un ejemplo de lo anterior es señalado por Pindado (2005) el cual menciona que los videojuegos de tipo arcade, acción, rol y plataformas permitirán un desarrollo de los aspectos motores, manuales y de reflejos, mientras que los videojuegos más complejos como los de estrategia o simulación se relacionarían con el desarrollo intelectual.

A su vez es necesario considerar ciertos elementos para poder incluir a los videojuegos dentro del aula de clases, entre ellos factores tales como la edad, el contenido del videojuego y el tiempo que se le da para su utilización, así como también presentar una breve descripción del videojuego desglosando procedimientos, conceptos y valores o actitudes que de él se quieran desprender para dar con los objetivos educativos que se esperan conseguir. (Pindado, 2005).

De esta forma y teniendo en consideración lo antes mencionado, es que se puede dar cuenta de lo positivos que pueden llegar a ser los videojuegos, tanto como una herramienta lúdica en las aulas o como una herramienta de aprendizaje social.

En base a las experiencias antes mencionadas se logra demostrar que los videojuegos abren nuevas puertas para fundamentar una intervención, al comprender que pueden ser una herramienta versátil, la cual utilizar en contextos educativos, comunitarios, o referentes a la salud, potenciando características tanto cognitivas, kinésicas, sociales o emocionales a través de los videojuegos. En este sentido se vuelve relevante preparar a los trabajadores sociales, con el fin de ver en la tecnología y aún más específico en los videojuegos, una herramienta con la cual intervenir, ya que, los videojuegos son y serán los juguetes favoritos para los niños/as y adolescentes (Etxeberria, 1998). Por tanto, es necesario poder aprender a convivir con este tipo de juegos. Comprendiendo así la relevancia disciplinar que llegan a tener las TIC en el Trabajo Social, al situarse estas cada vez más como parte fundamental de la sociedad.

Por tanto, la pregunta de investigación que guiará este trabajo responde a: ¿De qué manera las dinámicas socioemocionales que se despliegan mediante los videojuegos permitirían considerarlos una herramienta interventiva para el Trabajo Social en la conformación y/o fortalecimiento de comunidad?

2.6. Características sociales y emocionales del videojuego

El término socioemocional, refiere al “proceso de aprender e integrar las emociones, el pensamiento y la conducta con el objetivo de alcanzar metas y necesidades sociales, personales, valencias y así desarrollar las competencias necesarias para llevar una vida plena, productiva y exitosa” (Lago, Soto, Vallejos, 2016, p.22). Así se asume que, los sujetos que desarrollan estas habilidades tienen capacidades de comprender y regular sus emociones, sumado a la posibilidad de interactuar con un otro, formando relaciones interpersonales.

A partir de lo expuesto en apartados anteriores, podemos ver que estas características tanto sociales como emocionales, están presentes en los videojuegos. Contemplando a su vez la esfera cultural en la cual están insertos los sujetos, donde la tecnología juega un rol fundamental, ya que, es esta quien posibilita las nuevas formas de relacionarse y moldea las subjetividades de los individuos.

En lo que respecta al ámbito social de los videojuegos, se ha expuesto en apartados anteriores que estos tienen la facultad de generar relaciones fuera de la presencialidad, utilizando la virtualidad para conformar las denominadas comunidades virtuales. Para hacer hincapié en este término, es relevante comprender que el concepto de comunidad es ampliamente abordado desde el Trabajo Social, ya que, tal como expone Miranda (2016) la comunidad es un espacio central siempre presente el cual puede ser trabajado desde la disciplina, ya que, es en este espacio donde se da el origen de las relaciones sociales primarias, las cuales permiten un primer lazo sustancial de las personas con su entorno, surgiendo así fundamentos morales básicos. A su vez es posible entender a la comunidad en su sentido territorial, tal como expone Meza citando a Vidal (2009) como un grupo de personas que comparten una localidad geográfica o vecindad (...) donde existiría un sentido de pertenencia a la Comunidad y que se identifican con sus símbolos e instituciones (p.71). Si bien esta definición releva la idea de territorio, puede fácilmente extenderse a modo teórico a los espacios virtuales en donde se dan relaciones las cuales no necesitan de estar en presencia. En esta línea van los planteamientos de Castells (2001) quien señala que, si bien aún existen estas comunidades de forma territorial, estas ahora juegan un rol menor en lo que respecta a la reestructuración de las relaciones sociales. En este sentido la comunidad como tal tiene sentido en contextos, entornos, espacios, situaciones en donde las personas logran identificarse con este espacio y todo lo que esto supone, características como símbolos, lenguajes, vestimentas. (Eito y Gómez en Nieto, 2019). Siendo estos símbolos, lenguajes y vestimentas expresiones culturales posibles de evidenciar en los mismos videojuegos, los cuales cuentan con un lenguaje y características propias de su comunidad.

Es por esto por lo que se volvió necesario considerar una nueva forma de entender comunidad y de aquí surge el término de comunidad virtual, al comprender la utilización de las redes online para construir comunidades las cuales, si bien son diferentes a la comunidad entendidas de una forma territorial o geográfica, no necesariamente son menos intensas o efectivas en lo que respecta a la capacidad de unir y movilizar a las personas. (Castells, 2001). Por su parte las comunidades virtuales tal como menciona Castells (2001) permiten generar relaciones a partir de lo que cada persona quiere ser, donde cada uno encuentra su lugar y de esta forma generar relaciones en base a sus afinidades, alejadas de los espacios de relaciones presenciales. Un ejemplo de lo anterior se logra reconocer en los videojuegos, ya que, estos comprenden “un espacio simbólico colectivo de inclusión en el cual aparecen formas de socialización que van más allá del juego.” (Simone y López, 2008, p.176). Las relaciones de amistad formadas a partir de compartir el gusto por el mismo videojuego son una clave de la socialización juvenil e infantil (Pindando, 2005). Los sujetos logran reconocerse de forma social e institucional en esta nueva forma de expresión cultural, los videojuegos, entendiendo la socialización como un “proceso en el cual los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias (...) mediante diversos agentes de socialización tales como los medios de comunicación, la familia, los grupos de pares y las instituciones educativas, religiosas y recreacionales, entre otras” (Becerra y Simkin, 2013, p.122).

Por tanto, para esta investigación se entiende a los videojuegos como un ente socializador, capaz de generar comunidades acordes a las afinidades de los sujetos en función del videojuego, y sumado a la capacidad de conectar con jugadores a lo largo del mundo gracias al internet y de esta forma compartir, comunicarse y organizarse con una diversidad de personas. De esta forma se dota a dichas comunidades de un sentido de pertenencia por parte del jugador único, entendiendo al sentido de pertenencia como la interacción que se genera entre los miembros de dicha comunidad, su cooperación y colaboración, donde existen intereses comunes tanto a nivel cultural como social (Causse, 2009) ya que, “la

identidad y las formas de representación de los gamers se muestran en una amplia gama de espacios: en los propios videojuegos, en productos comunicacionales, en comunidades virtuales, en torneos, y en espacios emergentes como en las redes sociales”. (Rózales, 2014, p.69). Tal como fue señalado, un ejemplo de lo anterior puede ser visto en que cada videojuego comparte un lenguaje único o códigos anclados a dicho videojuego, el cual puede ser entendido por quienes comparten los gustos de dicha comunidad. De forma que los videojuegos generan comunidades con sus propias normas de convivencia y agrupaciones, de manera que los videojuegos no sólo redefinen el ocio, sino que también son nuevas formas de socializar e interactuar con los demás, y por tanto de construirse a sí mismos (Ferrando, 2008). Dando cuenta de la importancia que este sentido de pertenencia e identificación tiene para los jugadores, al momento de vincularse con sus comunidades.

Una vertiente importante de los videojuegos son las emociones que de ellos se desprenden, ya que, como se ha expuesto hasta el momento, los videojuegos comprenden “relaciones, diálogos y emociones que se pueden fomentar a través de estas prácticas de juego, tanto en el ámbito familiar como en otros.” (Simone y López, 2008, p.161). En este sentido las emociones tienen un rol fundamental en la capacidad de socialización que presentan los videojuegos.

Tal como señala Mousse en Sirimarco y Spivak (2019) las emociones tienen una capacidad de transmitir y comunicar socialmente, “son socialmente construidos y que sus formas de expresión cambian social y culturalmente” (Bolaños, 2016, p.189). Aplicado a los videojuegos, estos tienen la capacidad de lograr transmitir y compartir emociones, ya que, en palabras de Lacaza (2011) los videojuegos han de ser significativos y capaces de comprometer emocionalmente al jugador siendo este su atractivo.

Al entender que un videojuego es capaz de transmitir emociones básicas, tales como la alegría, sorpresa, intereses e incluso miedo, es que se vuelven atractivos para las personas. (Torras, 2018). En este sentido se

comprende que los videojuegos son un ente socializador, el cual está dotado de variadas emociones que son capaces de compartirse por medio del jugar, ya sea juntos o a distancia, y de esta forma las relaciones socioemocionales que de los videojuegos se desprenden, están vinculadas a los contextos únicos que ellos generan, ya que “los sentimientos suponen indicadores de la relación que establecemos con los contextos” (Blanco y Gonzales, 2008, p.77).

Así, las emociones que se provocan al jugar pueden ser compartidas por un otro, el cual disfruta de los mismos gustos, o se identifican con la misma comunidad, compartiendo contextos únicos tales como algún videojuego, ya que, “las emociones están mediadas por instrumentos y recursos culturales de naturaleza simbólica” (Blanco y Gonzales, 2008, p.77). Tal como señala Mousse en Sirimarco y Spivak (2019) “los sentimientos no pueden catalogarse sólo de individuales o de íntimos, de universales ni de dados por la anatomía humana (...) son también materia de una expresión socialmente reglada” (p.310) representando en los videojuegos, ya que estos comprenden emociones básicas que pueden ser compartidas e incluso expresadas en gritos que se producen al momento de jugar, así como también la euforia experimentada, emocionalidades las cuales pueden representar la frustración por perder, por encontrarse atrapado en algún nivel del videojuego, alegría al vencer o rabia al morir, entendiendo que no todas las emociones negativas que se desprendan de un juego son malas, ya que “tanto las emociones positivas como las negativas nos ayudan a regular nuestra capacidad emocional. Un claro ejemplo es el uso de un juego que te cree frustración por no superar un nivel y te esfuerzas en conseguirlo” (Fernández, 2018, p.8), y así el videojuego implica efectos tanto emocionales como sociales, que influyen en las personas e invitan a socializar y compartir estas emociones con un otro, ya sea para jugar juntos o en contra.

Un claro ejemplo de lo anterior es posible vislumbrar en los antes mencionados eSports, videojuegos los cuales tienen características particulares que invitan a disfrutar de ellos con otro, ya sea jugando como también visualizarlos. Ya que, los eSports cada vez presentan una mayor

afluencia de público, tal como menciona Mellado (2018) la final del mundial de un videojuego competitivo tal como League of Legends congregó a más de 20 millones de personas alrededor del mundo vía Online, demostrando que el avance de los eSports a nivel mundial es cada vez mayor, llegando incluso a plantearse como una opción por el Comité Olímpico Internacional, debatiendo si los eSports podrían llegar a ser incluidos en los juegos olímpicos de París 2024 (Palazuelos, 2017). Aun así, es necesario tener en consideración que, como en todo deporte, gran parte de las personas no llegan a convertirse en jugadores profesionales “sin embargo, se sigue jugando a ese videojuego al que te aficionados con la intención de mejorar y divertirse, incluso llegando a convertirse en una forma de socializarse con otras personas” (Chico, 2016, p. 3).

De manera que queda en claro la importancia que tienen los videojuegos en la actualidad, así como también los efectos que estos pueden generar en los sujetos tanto socioemocionalmente como su influencia cultural en los nativos digitales, y con ello la posibilidad de formular intervenciones desde el Trabajo Social, visualizando que ya se han dado instancias del uso de estos tanto a nivel educativo como en la salud

En síntesis, esta investigación pretende vislumbrar nuevas formas interventivas para el trabajo social, utilizando los videojuegos como una herramienta la cual dispone de características socializadores y emocionales, volviendo a los sujetos partícipes de comunidades tanto virtuales como físicas generando así un sentido de pertenencia con estas y con ello compartir las características particulares de dicha comunidad asociados a los videojuegos, tales como el lenguaje, códigos, gustos, looks, etc.

3. Objetivos de investigación

El **objetivo general** que guiará esta investigación es:

Analizar el vínculo socioemocional que se desarrolla en las comunidades que se crean a partir de los videojuegos con carácter competitivos (esports) y sus alcances como recurso para la intervención social.

Mientras que los **Objetivos Específicos** que se desprenden del objetivo antes mencionado son:

1. Identificar las principales dimensiones (sociales, contextuales, económicas y culturales) que participan en la producción de las emociones las cuales incitan a los jóvenes a jugar videojuegos y generar comunidad
2. Conocer las experiencias en las formas de inserciones en comunidades de videojuegos por parte de los jóvenes y su relación con estas
3. Identificar elementos de las prácticas del videojuego que podrían ser un instrumento o recurso para la intervención.

4. Hipótesis de investigación

La presente investigación tiene por hipótesis general que “Los videojuegos son espacios relacionales desde los cuales se crea comunidad y por tanto se desarrollan aspectos socioemocionales que podrían configurarse como un recurso para la intervención social”

A partir de lo anterior, se vislumbra el objetivo general de esta investigación, el cual pretende analizar el vínculo socioemocional que se desarrolla en las comunidades que se crean a partir de los videojuegos con carácter competitivos (eSports) y sus alcances como recurso para la intervención social. Para esto se plantean supuestos los cuales se desprenden de la problematización con el fin de guiar la recolección de datos, en base a los objetivos específicos

Es posible reconocer ciertos supuestos tales como:

1. Los videojuegos presentan diversas dimensiones (emocionales, relacionales, sociales, contextuales.) que se conjugan, lo cual convierte a estos en instrumentos de socialización
2. Los videojuegos son un recurso que pueden ser utilizados en espacios interventivos
3. Los videojuegos provocan emociones que ayudan en la socialización y es a propósito de estas emociones que se genera un sentido de pertenencia en las comunidades

5. Estrategia Metodológica

Esta investigación será de tipo cualitativa, ya que, este enfoque tiene la facultad de ahondar en las experiencias vividas de los sujetos (Rubilar, 2013), y de esta forma “describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes” (Hernández, Baptista, Fernández y, 2014, p.11). Es pertinente utilizar este enfoque ya que, permitirá ahondar en las experiencias de los actores que se consideren para la investigación, en el reconocimiento de aspectos emocionales en el uso que le dan a los videojuegos y en las formas de relacionarse a través de ellos. Además, permitirá indagar en el tipo de relaciones que se establecen en comunidades de videojuegos.

En lo que respecta al alcance de la investigación, este es de tipo exploratorio, ya que, este se emplea cuando las temáticas a investigar son novedosas o poco estudiadas (Hernández et al, 2014). De forma que, si bien la temática de las TIC ha sido prolíficamente estudiado en los últimos años, por diversos autores y desde diferentes ámbitos, en particular el estudio de los videojuegos y su relación con el Trabajo Social es muy limitado. Y en lo que respecta a la dimensión socio emocional de éstos como recurso interventivo no existen estudios en español de referencia. Por consiguiente, investigar en esta temática conlleva desarrollar información novedosa para la disciplina.

Por su parte, los ámbitos de indagación responden a cada objetivo específico, entre ellos se encuentran:

- **Ámbito Objetivo Específico 1:** la particularidad de cada dimensión (económica, social, contextual y cultural) que participan en la producción de las emociones que incitan a jugar videojuegos
- **Ámbito Objetivo Específico 2:** las formas en que los jóvenes se integran en las comunidades de videojuegos y su relación con estas
- **Ámbito Objetivo Específico 3:** implicancias de los videojuegos para su utilización en propuestas interventivas

5.1. Técnicas:

Entrevista individual semiestructurada

La entrevista semi-estructurada permitió “captar y acceder a una información verbal oral que exprese las maneras de ver, pensar y sentir de los propios entrevistados que participan de esta interacción regulada por preguntas abiertas y respuestas libres” (Canales, 2006, p. 221). En el marco de esta investigación permitió indagar en las características particulares que los sujetos desprenden de sus experiencias con los videojuegos y con conformar espacios relacionales en esas comunidades. Además, permitió producir información en torno a las características emocionales que ellos relevan de los videojuegos y de esta forma poder posteriormente plantearlos como un recurso interventivo. Lo anterior en base al carácter flexible que se pueden desprender de este tipo de entrevista, guiado por preguntas las cuales apuntarán a los ámbitos de indagación antes mencionados, comprendiendo que su estructura puede verse modificada en relación a los ámbitos que se precisen.

Observación de foros

La observación me permitió captar las dinámicas que se dan en los espacios de las comunidades virtuales a través de los foros relacionados a los videojuegos. Entendiendo que la observación es según Mata (2020) una técnica que permite, de manera privilegiada, ir más profundamente al contexto de las interacciones sociales, las vivencias y experiencias de las personas en sus ámbitos cotidianos, en este caso las interacciones que se dan entre los participantes de los foros, sus publicaciones, sus usos, y funciones que tienen estos foros tanto para los jugadores como para las comunidades de dichos videojuegos. La observación “implica una indagación abierta y explorativa, intencionada a connotar, valorar y comprender las particularidades y las generalidades de los eventos comunicativos registrados” (Camacho, Pacheco, Pereida, 2007, p.6). De esta forma se pretende en base a lo enunciado en los foros, considerar las particularidades de los mensajes, tanto por parte de quienes participaban en los foros con consultas, así como también las respuestas que dichas

participaciones tenían, y con ello analizar los diversos tipos de interacciones que se daban en este espacio virtual, con el fin de comprender para que hacen uso de estos espacios, por qué y sus intenciones al participar.

Entre los instrumentos utilizados para esta investigación, es importante destacar el consentimiento informado, el cual me permite cumplir con la normativa legal vigente para la investigación y así dar cuenta de la apuesta ética profesional que asumimos como estudiante del departamento de Trabajo Social. Este consentimiento informado (que se presenta en los anexos de este documento), se da cuenta de las facultades que tienen los participantes al momento de participar en la investigación y con ello respetar la confidencialidad de sus respuestas, entendiendo que estas serán utilizadas solo con fines investigativos, sumado al anonimato de los participantes, aun cuando estos no manifiestan reticencias al momento de mencionar sus nombres.

5.2. Selección de la muestra

Con respecto a la primera técnica de producción de información la muestra contó con 6 personas entrevistadas las cuales, entre los requisitos necesarios para ser parte de la investigación, es que fueran mayores de 18 años, sean jugadores activos (una hora y treinta minutos o más a la semana) y jueguen videojuegos con carácter competitivo tales como League of Legends, FIFA, PES Soccer, Fornite, WoW, Apex Legends y Call of Duty o aquellos que impliquen el interactuar con un otro tanto en contra como en equipo. Esto debido a que son videojuegos que congregan a una gran cantidad de personas y que en estos existe una cercanía comunicacional de los términos que se emplean y la posibilidad de ser participe en estos videojuegos. Se consideraron videojuegos de carácter competitivo, ya que este tipo de videojuegos necesitan de participar con un otro y contra un otro, por ende, se presume que existe de por sí un carácter relacional así pues concebido de manera intencional o no. El carácter multijugador que dichos videojuegos permite jugar con amigos como enfrentarse con desconocidos.

Una de las 6 personas entrevistadas, era además cercana al medio de los videojuegos como creador de contenido o streamer de videojuegos (persona que comparte de manera pública, vía online, su práctica de juego mientras juega). El valor de considerarlo en la muestra es que su visión permitía enriquecer la información a partir de indagar en su visión de los videojuegos en su carácter externo tanto en la formación de comunidades como su uso en otros espacios. Este joven, de igual manera creció vinculado a los videojuegos y con ello se volvió posible tener una visión de los videojuegos en el cual su uso está incentivado por compartir el jugar con otro el cual solamente visualiza el juego, entregando características únicas para el análisis.

Las entrevistas se desarrollarán y grabarán por medio de la aplicación Zoom para computadores.

Debido a que todos los jugadores eran activos, fue posible dilucidar de mejor manera las funciones, relaciones, usos y experiencias que estos le dan a los videojuegos, tanto a nivel personal como su vinculación con las comunidades. Todos señalaban haber jugado regularmente al menos un juego con carácter competitivo, los cuales implicaban un trabajo en equipo, tales como: League of Legend, Call of Duty o World of Warcraft. Todos estos videojuegos implican trabajar con otro para cumplir los objetivos planteados por el juego y con ello la entrevista estaba enfocada a dilucidar estas experiencias. Para todos los entrevistados los videojuegos han tenido gran relevancia en su vida cotidiana, al crecer rodeado de estas tecnologías han desenvuelto sus vidas en vinculación con los juegos. Reconocen que las características que estos otorgaron en su desarrollo personal, tanto en sus maneras de socializar, así como también en el desarrollo de aptitudes como el manejo del inglés.

Finalmente, y con lo que respecta al análisis de los foros o comunidades virtuales de videojuegos, se consideró 3 canales de comunicación entre la plataforma Discord y grupos de Facebook, para poder abarcar mayor cantidad de relaciones y usos de estas. Las características que tienen estas

comunidades es que cuentan con más de 50 personas, y se analizaron tanto las conversaciones en relación al jugar videojuegos, así como el uso que le dan a estos espacios sin necesidad de jugar. Esto permitió observar cómo se desenvuelven éstos al ser partícipes de una comunidad. Para el análisis se revisó las conversaciones y publicaciones entre las 18:00 hrs y las 23:00 hrs, que es cuando estos canales de comunicación presentan mayor afluencia de personas, esto debido a variadas razones entre las cuales se destaca el término del horario escolar u/o de trabajo, momento en el cual los sujetos se conectan a interactuar en dichas comunidades y foros.

5.2. Técnica de Análisis de información

La técnica para el procesamiento de la información refiere al análisis de contenido el que resultó concordante con el enfoque de esta investigación de carácter cualitativo.

Es necesario relevar que las entrevistas permitieron ir desarrollando y profundizando ciertos temas que los mismos sujetos reconocieron como relevantes, permitiendo respuestas de mayor profundidad a la esperada en un comienzo. Esta técnica permitió indagar en las dinámicas en relación con los videojuegos, en las diversas dimensiones que se ponen en juego en estas experiencias, y en su participación en las comunidades de videojuegos, desde sus perspectivas como jugadores activos y creadores de contenidos en stream. El contacto con los participantes fue realizado por la plataforma de Discord para la posterior entrevista por video llamada en Zoom y finalmente ser transcritas por medio de la plataforma de la página web O transcribe, la cual ofrece facilidades tales como ralentizar el audio y agregar comandos de tiempo para identificar partes importantes de la entrevista.

La transcripción de las entrevistas fue literal pensando en recoger la totalidad del lenguaje y códigos utilizados por los participantes, ya que, se contemplaba un reconocimiento previo de la existencia de un lenguaje propio de los jugadores, de manera que se tomó en consideración la importancia de poder hablar libremente sin comprometer el entendimiento

de sus respuestas. Además, la transcripción posibilitó agregar una dimensión analítica a los códigos y palabras propias de los videojuegos, manteniendo a su vez una relación más cercana con ellos.

Ningún participante tuvo problemas en la utilización de su nombre y respuestas por lo cual al momento de transcribir se mantuvo esto con el fin de lograr reconocer quien decía cada cosa, y así situar de mejor manera sus respectivas visiones.

Si bien se encontraba generada una primera matriz de vaciado de información con sus categorías correspondientes desde el diseño del proyecto, esta matriz fue evolucionando en función de las respuestas de los participantes. Se agregaron entonces nuevas categorías conceptuales para permitir hacer un análisis más completo y una categorización más profunda de sus respuestas. En un comienzo existían categorías tales como: emocionales, sociales, experiencias en comunidades, experiencias en solitario, y particularidades de los videojuegos como herramienta interventiva, y posteriormente se agregaron culturales y contextuales, con sus subcategorías correspondientes (revisar Anexo 10.2) esto al reconocer que ciertas categorías no lograban englobar la totalidad de una respuesta. Esta matriz fue realizada acorde a la estrategia de análisis de contenido la cual, como señala Mayring (2000), pone en la palestra el análisis interpretativo que se da en la comunicación, dando cuenta tanto de lo implícito como explícito, y de esta forma “opera sobre el contenido temático del documento y logra una representación de la información tratada.” (Castillo, 2005, p.6). Para esto, se agruparon las expresiones o términos presentes en el contenido analizado, generando de esta forma índices los cuales permitieron almacenar y posteriormente recuperar la información (Castillo, 2005). Posterior al vaciado de información se realizó una segunda revisión de la matriz con el fin de poder filtrar de mejor manera las respuestas de los participantes y así dar con las citas más adecuadas para su posterior análisis, así como también el hecho de que ciertas respuestas resultan útiles para más de una categoría y subcategoría al reconocer que estas respuestas traen consigo características explícitas e implícitas las cuales son propias para más de una dimensión a investigar.

De esta forma, al reconocer esta diversidad de categorías y subcategorías que nos otorga el análisis de contenido y que consideran tanto "lo dicho" como lo "no dicho", se logró generar un análisis de las diversas dimensiones que contemplan los videojuegos, entre ellas lo social, contextual, cultural y emocional, generando así una discusión sobre el alcance interventivo que se le pudiera otorgar a los videojuegos, con el fin de plantearlos como una herramienta de intervención desde el Trabajo Social, rescatando las características propias que los videojuegos presentan y que fueron reconocidas por cada uno de los participantes, respondiendo con ello a los objetivos específicos planteados en esta investigación

A su vez con lo que respecta al análisis de los foros y siguiendo con el análisis de contenido, se formuló una matriz de vaciado (Revisar Anexo 10.5) en el cual se incorporó las principales interacciones que se daban en estas comunidades, desde las consultas de sus participantes, como también las respuestas que ellos recibían y los principales usos que estos le daban a este espacio virtual. De igual forma se observó tanto lo explícito como lo implícito de sus participaciones en dichos foros, con el fin de poder caracterizar las maneras en que los sujetos se desenvuelven en las comunidades, para esto se crearon categorías propias de dichos foros entendiendo que para ser partícipe se deben seguir ciertas reglas las cuales desde un comienzo predisponen las interacciones que en estos espacios se generan (Ej: no insultar, no vender, ni compartir información relacionada a otros temas, etc.. Esto permitió dilucidar las dinámicas en comunidades virtuales desde sus diferentes dimensiones, respondiendo de igual forma a los objetivos específicos de la investigación. He de señalar que el uso de estos foros fue de carácter más interpretativo.

6. Análisis y Resultados

Es pertinente señalar que el análisis de los datos recopilados es en función del problema de investigación y las categorías de análisis que surgieron al momento de llevar a cabo esta investigación, entendiendo que se pretende averiguar las dinámicas socioemocionales que se generan en los videojuegos con el fin de poder plantear a estos como una herramienta para la intervención desde el Trabajo Social.

Es importante recordar que, en la actualidad nos encontramos en espacios altamente digitalizados, donde las TICs juegan un rol fundamental en la conformación de la identidad de los denominados nativos digitales, los cuales se desenvuelven en comunidades virtuales y desarrollan un sentido de pertenencia, en este caso vinculados a los videojuegos. Es por esto que los siguientes ámbitos de indagación fueron planteados en función de conseguir un análisis más amplio de las características y funciones que tienen los videojuegos en este mundo altamente digitalizado.

Para esto la investigación se desarrolló desde 3 ámbitos de indagación, en primer lugar, “la particularidad de los videojuegos”, este refiere a las características únicas que presentan los videojuegos y que invitan a los jugadores a jugar, ya sea acompañado o en solitario. Con esto se buscó reconocer las diversas dimensiones que presentan los videojuegos, tales como lo social, emocional, contextual y cultural que influyen en la manera de relacionarse con el juego y sus comunidades, características las cuales serán desarrolladas en el primer punto de este apartado de análisis. En segundo lugar y en base a lo anterior, se presentan los resultados en relación con las “comunidades de videojuegos y la integración de los jugadores en esta”, esto con el fin de conocer la importancia que tenían las comunidades para los sujetos, las maneras en que estos utilizan dichas comunidades y el sentido de pertenencia que se le otorga al jugar videojuegos y ser partícipe de ellas, comunidades en las cuales se presentan características identitarias únicas referentes a códigos, símbolos y lenguajes que se dan en estos espacios y al momento de jugar. Y finalmente “las implicancias de los videojuegos en los jugadores”, entendiendo que este ámbito es preciso para poder identificar en base a

las experiencias de los jugadores, las cualidades que destacan de los videojuegos las cuales y en complemento con lo investigado permitirían plantear procesos interventivos en donde el videojuego se convierta en una herramienta utilizable para la intervención.

6.1 Particularidades de los videojuegos

Este ámbito de indagación como fue señalado con anterioridad pretende reconocer las características únicas que tienen los videojuegos y que hacen de este un medio por el cual compartir con otro. En este sentido se visualiza que el videojuego conjuga diversas dimensiones las cuales se encuentran interiorizadas al momento de jugar, entre ellas la dimensión social, la cual da cuenta de que el videojuego se convierte en un espacio donde se generan vínculos entre los jugadores. Para entender lo anterior es importante destacar tal como fue señalado en apartados anteriores, la aparición del internet, ya que este jugó un rol fundamental en el desarrollo de esta dimensión, dando cuenta de la factibilidad de vincular los videojuegos a estos espacios virtuales en donde es posible interconectarse con un otro, interactuar a pesar de las distancias y generar relaciones fuera de la presencialidad. Esto es a lo que se refiere Gonzales (2010) al relevar que se produjo una convergencia tecnológica entre el mundo de los videojuegos y el internet.

Esta convergencia también fue posible reconocerla en lo planteado por los entrevistados quienes a propósito de preguntarles si lograban reconocer algún tipo de vínculo o relación que se dio en su cotidiano gracias a los videojuegos este me señala que:

Sí obvio yo he conocido gente, por ejemplo, por el tema online particularmente he conocido mucha gente que jamás me imaginé que iba a conocer y de todas edades de mí misma edad o a veces cabros chicos y que se han dado vínculos súper bacanes, quizás no amistad, pero sí compañero de juego (Ignacio, p.1)

Hay que señalar que el entrevistado es quien utiliza una plataforma virtual denominada Twitch para transmitir cuando este juega. Esta plataforma

tiene la facultad de poder compartir en tiempo real su juego con otros, quienes solo se encuentran de espectador, y la manera en que el espectador interactúa es por medio del chat y el video online, dirigiéndose a quienes lo siguen y escuchan, transmitiéndoles sus impresiones. Es por esto por lo que el entrevistado menciona que ha conocido mucha gente que jamás esperó y de todas las edades, ya que, en estas transmisiones puede participar cualquier persona que cuente con internet, ya sea por medio de su celular o computador. Con ello se identifica que el videojuego se convirtió en un medio por el cual compartir un gusto común como puede ser un juego en particular, el cual congrega a diferentes personas de todo el mundo, llegando incluso a generar un vínculo tal como señala el entrevistado. Pero todo esto ocurre sin la necesidad de estar jugando juntos, sino más bien como un espacio donde se comparte el gusto por los videojuegos, donde la virtualidad y las nuevas tecnologías juegan un rol fundamental al ofrecer este tipo de plataformas. Lo anterior demuestra cómo los videojuegos han logrado instalarse en el cotidiano de las vidas de las personas, tanto como para generar amistades o simplemente compartir. Por lo cual, es coherente concebirlos como facilitadores que han permitido evolucionar lo que antes era un juego compartido por instancias presenciales, a generar relaciones fuera de la presencialidad.

De esta forma el videojuego además de permitir el vínculo entre personas, al estar inserto en la cotidianeidad de esta sociedad altamente digitalizada, se convierte en una opción para conectar con otros, poder conversar y al mismo tiempo jugar. Tal como señala un entrevistado al preguntarle acerca de sus relaciones a través de los videojuegos, este menciona que:

Las últimas veces que he jugado con amigos, aprovechamos el tiempo de jugar también para conversar de nosotros, cómo estamos, cómo nos ha ido con la pandemia, qué hemos hecho, ocupamos el juego como una vía, es como la oportunidad perfecta para salir de lo común, hacer algo entretenido y aparte estás conversando con tu amigo, pasándolo bien jugando, ya no es solo como jugar, es como un medio para todo eso (Cristian, p.3)

De esta forma como señala el entrevistado el videojuego se convierte en el medio por el cual compartir con sus cercanos. Retomando la idea presentada por Becerra y Simkin (2013), el videojuego se convierte así en un agente socializador el cual actúa como una herramienta con la cual las personas interactúan.

Hay que destacar que para que ocurran estas interacciones existen plataformas las cuales facilitan la posibilidad de conversar con otro, entre las más destacadas y que salieron a la luz en esta investigación son Discord, y TeamSpeak las cuales funcionan como llamadas telefónicas por internet -aun cuando existen videojuegos los cuales implementan la función de poder conversar con tus compañeros de equipo. Lo anterior da cuenta que, gracias a las TICs, existen nuevas formas de producir lo social, en donde los recursos que son utilizados cambian las relaciones que se dan entre las personas, así como también las formas de actuar en el mundo (Lacasa, 2011). Estas plataformas de conversación virtual amplían las opciones que tienen las personas en la actualidad de poder comunicarse con sus cercanos, ya sean amigos, parejas, familia, etc. Y con ello se generan nuevas formas de relacionarse, donde la barrera de lo físico pierde relevancia. En este sentido el internet, de la mano con los videojuegos, abre espacios virtuales de unión por lo que es un gusto común, como es el jugar. Con ello pueden configurarse nuevas formas de relación, ya que, aquellas personas con las que juegas no necesitan estar cerca de ti, pueden ser personas las cuales nunca se han visto de manera presencial o incluso encontrarse en otro país, dándose así nuevas formas de relacionarse en estos espacios virtuales, tanto en los encuentros en los videojuegos, como en los foros o comunidades virtuales. Uno de los entrevistados señala esto indicando que:

Formé muchos amigos hasta el día de hoy, y si voy a Venezuela, o Canadá o USA o México o Argentina, tengo un lugar donde estar, y no nos hemos visto en persona, pero nos mandamos cosas, y seguimos conversando, la amistad es verdad, no es una cosa solo virtual, ya no es algo de solo el juego, problemas personales,

ánimos, mensajes, ya es otro estilo de relación que se forma, lo único que nos separa es la distancia (Nicolas, p.3)

Con ello se logra expresar que en la actualidad no se necesita estar en presencia para formar estas relaciones. El internet y las TICs han posibilitado el acercamiento a espacios que antes no era tan fácil generar. A su vez también fue señalado por parte de otro entrevistado que:

Actualmente tengo un amigo que es bastante cercano que yo a él no lo conocía físicamente, coincidimos jugando por LOL hablamos de la U, donde estábamos, de un ramo y de un profe y yo le dije oye tu estas en cálculo 2 con el tanto y me dijo, ¿yaaa en serio? y al otro día nos conocimos en persona (Benjamín, p.1)

Esto nos permite dilucidar en los videojuegos una herramienta capaz de permitir la sociabilidad entre personas, tanto conocidas como desconocidas, cercanas o lejanas, donde aún, sin llegar a conocerse y viviendo en otros países, estos pueden formar relaciones cercanas y de amistad. En este sentido, se logra comprender que el videojuego se vuelve un medio tanto de entretenimiento como de comunicación. En otras palabras, vemos que las TIC, según su uso, tienen una función social, formando parte, cada vez más, de las interacciones y las relaciones humanas como agente socializador.

Otra de las particularidades analizadas de los videojuegos y que invitan a los jugadores a seguir jugando, refiere a los efectos emocionales, ya que, los videojuegos tienen la facultad de presentarse en diversos formatos y con ello generar en los jugadores diversas emociones. Existen juegos enfocados a jugar en solitario, los cuales tienen una historia que se va desarrollando en función del cumplimiento de los objetivos que el juego te plantea. También están los juegos enfocados a jugar en equipo, como son los denominados eSports, los cuales fueron señalados en apartados anteriores e implican el trabajo en equipo para lograr el objetivo el cual suele ser derrotar al equipo rival. En ambos se pueden presentar las mismas emociones entre los jugadores, ya que esto va a depender en mayor medida del sujeto quien esté jugando como va a desarrollar dichas

emociones, tales como la alegría, frustración, tristeza, miedo, etc. Ejemplo de lo anterior es señalado por los entrevistados los cuales al ser consultados por las emociones que estos sentían al jugar mencionan que:

El mismo juego que te causa frustración a veces te genera sensaciones contrarias, alegrías, buenos momentos, risas, entonces como que siento que eso es lo que hay dentro del juego, a veces lo pasas muy mal y otras super bacán y son esas cosas las que te atrapan igual (Cristian, p.1)

De todo en verdad, alivio, o tensión, puedo estar relajado, me da felicidad y alegría también cuando juego algo y me sale bien alguna cosa, todo en general que se relaciona con éxito es felicidad y alegría, emoción, miedo igual a veces los juegos causan de todo, hay tantos y variados que depende mucho del juego y lo que estás buscando en el juego y también depende de tu propio estado de ánimo, o del desempeño de uno, cuando juego mal ahí es cuando más me da rabia (Benjamín, p.2)

Desde esta base podemos ver tal como señala Bolaños (2016) que las emociones son socialmente construidas y con ello la forma en que se expresan cambian tanto social como culturalmente. Al entender que los videojuegos están insertos en la cotidianeidad estos influyen en la manera en que es posible expresar las emociones. De manera que el cambio cultural que insertaron las nuevas tecnologías, sumado al cambio social, generaron nuevas formas de expresiones las cuales van de la mano con los videojuegos, ya que, estos comprenden “relaciones, de diálogos y emociones que se pueden fomentar a través de estas prácticas de juego, tanto en el ámbito familiar como en otros.” (Simone y López, 2008, p.161). Al consultarle a Ignacio acerca de las emociones que siente al jugar y si éstas lo incitan a seguir jugando este responde que: “los videojuegos para él son una montaña rusa, un vaivén de emociones, se puede experimentar desde la felicidad hasta la tristeza”. Ante esto se hace interesante analizar el hecho de que estas emociones son generadas por un videojuego, el cual no se da en el espacio de lo físico, sino más bien en lo virtual, ello da cuenta

que tiene un aspecto de irreal, en donde todo transcurre en un mundo digital, inventado, el cual posee sus propias características y reglas. Pero, a pesar de que este no influya de manera directa en el espacio real de la vida, si se logra representar en la intensidad de las emociones que este genera en las personas.

Por otro lado, en la actualidad los videojuegos han logrado desarrollarse a tal punto que se han convertido en una nueva forma de realizar el deporte a través de los denominados eSports. Tal como mencioné, estos juegos implican jugar en equipo para completar los objetivos y para derrotar al enemigo. Estos nuevos deportes se han convertido en una industria en constante crecimiento, la final mundial del juego más popular con respecto a los eSports como es League of Legends congregó a más de 45 millones de espectadores simultáneos visualizando dicho juego por internet (Eneba, 2020). Con esto quiero relevar la importancia que están teniendo estos deportes en la actualidad, ya que, al igual que el fútbol, estos cuentan con equipos reconocidos a nivel mundial, los cuales a su vez tienen su afición. Este tipo de deporte despierta en los jugadores la pasión de seguir a su equipo, la posibilidad de sentirse parte de ellos, así como también identificarse con ellos, con lo cual se rescata la idea de que las emociones son socialmente construidas y sus formas de expresión cambiantes. De hecho, años atrás este tipo de emoción por un videojuego era difícil de visualizar. Lo anterior es posible ejemplificarlo por parte de un entrevistado el cual señala que:

Ya por un tema más pasional donde se genere una pasión donde apoyas a tu equipo o te sientes identificado con los eSports, pasa mucho, tú ves gente gritando cuando están en los mundiales o jugando, tú lo ves y la gente saltando y volviéndose loco. (Claudio, p.6)

El entrevistado responde lo anterior, ya que, para él los eSports han tenido gran relevancia en su vida, al ser un fiel seguidor de su juego preferido el cual cuenta con una liga profesional y por ende está fuertemente vinculado con lo que ocurra de manera competitiva. Y es en estos espacios donde se

conjugan fuertes emociones, tanto de manera presencial en eventos, así como también por internet. Como fue mencionado esto se da de manera presencial ya que, las personas que asisten a estos eventos comprenden lo que ocurre en el videojuego y pueden transmitir dichas emociones al resto, al igual como ocurre en un partido de fútbol con los gritos de los aficionados, en los eventos presenciales existen estas características que incitan a los jugadores a exaltarse por las jugadas, por los equipos o por premios relacionados al videojuego.

Con ello los eSports vinculan tanto las emociones como la particularidad social de los videojuegos, al congregarse a personas que comparten los mismos gustos por el videojuego se logra reconocer que se producen emociones compartidas. Así lo explicita Benjamín, quien reconoce que estas mismas emociones pueden variar: “sabes lo he pensado bastante, creo que, si se sienten las mismas emociones, pero a mí me pasa que cuando uno está acompañado las emociones son más potentes” (p.2). Lo mismo sugiere Ignacio el cual menciona desde su visión de streamer que:

el juego permite despertar recuerdos, emociones que te permiten, si es que tú lo estás viendo con más gente, puedas vincularlos cosa de que la gente diga si también me ha pasado o te digan que es triste, F, momento sad, cosas así” (Ignacio, p.3)

Con esto el entrevistado se refiere a las emociones que se generan al momento de transmitir por internet el videojuego que esté jugando, ya que sus espectadores al poder interactuar por el chat logran conectar con él, y compartir así dicho espacio. Al respecto, Benjamín señala que “entonces cuando uno está con alguien las sensaciones son como compartidas, las alegrías son más alegres y los enojos más enojos” (Benjamín, p.3)

Al identificar que estos juegos tienen atribuciones sociales y emocionales, se puede comprender que estos se convierten en espacios que invitan a las personas a compartir, comunicarse, mejorar e identificarse con sus respectivos juegos, ya sea esto compartido con los amigos, o al formar parte de equipos de eSports.

En palabras de Lacasa (2011) los videojuegos han de ser significativos y capaces de comprometer emocionalmente al jugador siendo este su atractivo, y con ello reconocer que el videojuego produce variadas emociones que se logran compartir, ya sea jugando juntos o a distancia. De esta forma, las relaciones socioemocionales que de los videojuegos se desprenden, están vinculadas a los contextos únicos que ellos generan (Blanco y Gonzales, 2008). En este sentido el contexto es el videojuego y la relación que allí se genera está dispuesta en función de lo que ocurra en dicho videojuego, si el jugador se molesta, grita, llora o golpea, es algo propio del momento de jugar. Para comprender lo anterior, es necesario señalar que los videojuegos como fue expuesto movilizan las emociones, ya que comprometen al jugador a cumplir con los objetivos dispuestos por este. En los eSports ocurre algo similar a los deportes tradicionales, puesto que, tal como ocurre en el fútbol, basquetbol, voleibol, etc. Existen expresiones que se generan de la mano con la frustración como es gritar a los jugadores para alivianar dicha emocionalidad, saltar de la emoción cuando tu equipo anota un punto. Esto ocurre de igual forma con los videojuegos al ver que se cumplen los objetivos del juego o derrotar el equipo enemigo, hacer jugadas increíbles por tu jugador favorito como puede ocurrir en el fútbol con Messi o Cristiano Ronaldo, esto lo puede hacer Faker (jugador profesional de League of Legends) o Ninja (Streamer de Fornite), con esto se comprende que al igual que en el fútbol u otro deporte tradicional estas expresiones son propias del videojuego y de su contexto. Así es señalado por Nicolas el cual menciona que “no sé cuántas veces grité cosas de juegos, anuncios, era una euforia colectiva igual” (p.3), dando cuenta que estas emociones trascienden al espacio virtual y se pueden dar en el plano de lo físico.

A propósito de lo anterior estos espacios al ser nuevos permiten el desarrollo de nuevos tipos de relaciones, se convierten en nuevos contextos tanto emocionales como de socialización, llegando incluso a desarrollar relaciones afectivas “yo conozco varios que son pareja y se conocieron en los videojuegos y a veces son pareja a distancia que se han visto un par de veces, pero su contacto es el videojuego” (Benjamín, p.4).

Dando cuenta de la evolución que han permitido los videojuegos con relación al desarrollo de estos nuevos espacios, donde se expresan emociones de distinta índole y se generan vínculos más allá del solo jugar.

Para que lo anterior se logrará desarrollar de la manera en que está hoy en día, fue necesario sin duda un cambio cultural el cual se desarrolló de la mano con las nuevas tecnologías, en donde el videojuego fue tomando cada vez más fuerza en la cotidianidad.

En la actualidad es más común el jugar un juego, así como también más normalizado, entendiendo que antes aquellos que jugaban videojuegos eran los denominados “ñoños” o “frikis”, usando estas palabras para ofender a dichas personas y clasificarlas dentro de las personas que usualmente jugaban videojuegos. Este cambio en la concepción del jugar videojuegos se dio de la mano con la democratización y universalización de las nuevas tecnologías, ya que esto permitió que jugar fuera algo más común y generalizado. Por lo cual, ahora es utilizado el término gamer para referirse a aquel que usualmente juega videojuegos, lo cual demuestra la evolución en el uso, cultura y costumbre de la práctica de los videojuegos. Todo esto se ha ido desarrollando de manera cultural en las personas, ya que, “Esa carga que los juegos tienen como dispositivos culturales de trasmisión de conocimiento, ejerce una fuerte influencia en aquellas personas que los practican” (Acevedo y Chaux, 2016, párr.4). Esto tal como fue expuesto influye en la subjetividad de las personas, y la manera en la que estas se desenvuelven en la actualidad (Arciaga, García y Hernández, 2010), entendiendo que el videojuego puede influir con sus propias características discursivas (la historia y manera en que el videojuego se desarrolla), así como también influyen las relaciones que se dan entre los jugadores al compartir sus gustos por el videojuego al momento de jugar, ya que como fue expuesto el videojuego se convierte en el medio por el cual se dan diversas interacciones.

Recordando lo señalado por Arciaga, García y Hernández (2010) se da esta vinculación entre lo tecnológico y lo cultural, con la denominada tecnocultura, la cual refiere a la influencia que han tenido las tecnologías

en la conformación de estas nuevas expresiones culturales, donde los nativos digitales juegan un rol fundamental al ser ellos quienes expresan estos cambios culturales en la actualidad. En lo que respecta a los entrevistados estos reconocen que hay códigos insertos en su léxico cotidiano propios de la cultura de los videojuegos:

yo creo que ya se volvió parte del léxico, desde el GG, hay tecnicismos en general, bueno siempre he hablado spanglish, pero independiente de eso, es como usar siempre términos conocidos por todos, como de la cultura, que usamos siempre y no nos damos ni cuenta (Nicolas, p.5)

como que es propio del videojuego, se da mucho que tu cuando entras a una parte nueva donde no conozco y digo algo por ejemplo el mismo F, y alguien te queda mirando es como aaaah ya él sabe jajaja, como que saben al tiro el código entonces ahí hay como una relación que se puede dar, o ya ahí pregunto hace cuanto juegas tal cosa, o que juegas, palabras como el GG. Son estos términos que están muy acuñados a nosotros (Claudio, p.4)

Los entrevistados hace referencia a palabras, tecnicismos únicos del espacio del videojuego, los cuales se fueron desarrollando junto a estos. Con el fin de contextualizar existen palabras las cuales son usadas en el contexto de los videojuegos como pueden ser "F" o "GG", las cuales no siempre existieron sino más bien se fueron inculcando en la cultura del gamer y con ello en sus diversas comunidades. El "F" es usualmente utilizado para dar cuenta de la muerte de un personaje, jugador, o persona, esta palabra se hizo conocida a partir de un videojuego en el cual te incitaba a apretar la letra F en los computadores para demostrar respeto hacia la muerte de un personaje en dicho videojuego. Su uso se viralizó y por lo mismo hoy es un modismo usado de manera más general para señalar cuando alguien muere dentro de los videojuegos. Pero este código incluso es llevado fuera de este contexto, para expresar descontento frente a algún momento en que haya ocurrido algo malo o negativo. De igual forma se encuentra el "GG" el cual es la abreviación de Good Game. Esta expresión

es ampliamente utilizada en los eSports al momento de finalizar una partida, mostrando respeto al equipo enemigo, señalando que la partida fue un buen juego y con ellas un sinfín de tecnicismos. De esta manera se ha creado y se va creando un dialecto propio, reconocibles por personas que jueguen videojuegos, llegando incluso a usarse por parte de los entrevistados fuera de este contexto.

Este conjunto de elementos permite identificar formas de relacionarse propias de la cultura gamer, en donde se comparte un lenguaje común el cual es ampliamente conocido por quienes juegan videojuegos, permitiendo vincularse e identificarse con otras personas quienes a su vez reconocen estas características únicas de los videojuegos. Por tanto, los videojuegos al estar insertos en una cultura singular y al mismo tiempo ser productores y reproductores de esta, deben entenderse como un factor fundamental en la socialización de las personas.

Al respecto, Claudio señala:

el juego se convierte en ese espacio donde ocurren cosas que tú puedes contar a tus amigos, en algo anecdótico, entonces ya empezó a ser parte de nosotros, yo como gamer lo digo, es como algo muy mío, se volvió como algo arraigado en mí, algo que es como cultural. (Claudio, p. 3)

Lo anterior refleja la incidencia que han tenido los videojuegos en las vidas de los sujetos, demostrando que este ya no es solo un medio por el cual se entretiene, sino que también constituyen en un elemento central en su formación como individuo. Siendo tanto las particularidades emocionales, sociales y culturales las cuales van generando estos nuevos procesos de socialización acorde a la actualidad ampliamente utilizados por los nativos digitales.

Es necesario remarcar que esta investigación se desarrolló en un contexto particular, el cual refiere a la pandemia y el aislamiento social. Esto permite entender respuestas de algunos participantes, cuando aluden a que ha sido en estos momentos cuando los videojuegos se han vuelto una manera aún más clara de conectar y relacionarse. Si bien los videojuegos no necesitan

de este tipo de contextos para demostrar su utilidad en lo que respecta a la generación de vínculos o comunicación, si se han utilizado como una manera para poder sobrellevar el confinamiento. Tal como fue mencionado anteriormente por Rehbein citado en Vainstoc (2020) los videojuegos logran reducir los niveles de estrés y ansiedad las cuales aumentan en momentos como este, donde la aislación social se hace presente y las formas de relacionarse ya no son de manera presencial.

A su vez, es importante destacar que las expresiones culturales en donde el videojuego se vuelve relevante van de la mano con ciertas materialidades, las cuales en el contexto actual de la pandemia son claves. Así lo releva Ignacio:

La gente en su casa encerrada tenía que encontrar maneras para poder pasar el tiempo que los sacara de su rutina, la gente que leía un libro podría decir que ya no le apetece o ver la telenovela no le apetece entonces según sus redes y la gente que conoce empiezan a conocer que existen juegos en el mismo celular (Ignacio, p.2)

A partir de lo señalado por el entrevistado logró relevar 2 características: en primer lugar, el videojuego ya se encuentra bien inserto en el imaginario colectivo como una manera en la cual compartir con otro, a su vez de utilizarlos como una forma con la cual distender, tal como era en otros tiempos leer un libro o ver un programa de televisión. Y en segundo lugar, las necesidades previas que existen para poder jugar, ya que, si bien hoy en día nos encontramos en un mundo altamente digitalizado, los juegos siguen requiriendo de algunos aparatos los cuales deben estar al alcance, tales como la consola, el computador o el internet que propicia la facultad que tienen los videojuegos de conectar con otro. Esto fue expuesto por los entrevistados los cuales plantean que:

El acceso a los videojuegos sea mucho más que el que hay hoy, por eso te decía lo del Among Us, es el acceso, la idea es que no sea como algo de una elite porque lamentablemente lo queramos o no hoy en día tener una consola es un privilegio (Ignacio, p.8)

Ante esto se desprende una característica importante del análisis y es la dimensión socioeconómica que implican los videojuegos. Ya que, en la actualidad, contar con los videojuegos implica generar un gasto, ya sea en consolas, computadores, el mismo videojuego o el internet. Y este tipo de gastos van de la mano con el hecho de jugar. Es por ello, que el entrevistado señala que en cierta medida contar con una consola es un privilegio, y eso es así. El poder gastar dinero para comprar dicha consola habla de un poder adquisitivo mayor en comparación a otra persona la cual quiera jugar un videojuego que solo esté disponible en esa consola. Este es el caso de varios juegos pagados y ante esto el mismo entrevistado hace mención de un videojuego el cual es gratuito. Señalo esto último ya que, si bien el poder contar con consola, computador o internet da cuenta de un factor socioeconómico, en la actualidad existen diversos videojuegos los cuales no necesitan ser comprados para poder jugarlos, como es el caso de varios de los denominados eSports. Este tipo de videojuegos vuelve más equitativo el hecho de jugar, pero, aun así, existe el factor del internet o el medio por el cual jugar. En lo que respecta al medio este puede ser el celular como una manera de acceder a dichos videojuegos, ya que, los celulares se encuentran presentes cada vez con mayor normalidad en los hogares, y ante esto los videojuegos han sabido desarrollarse y llegar a estos dispositivos. Tal como señala Ignacio.

en el mismo celular, de hecho, eso es lo bueno que tiene, que en el fondo permite el acceso a personas que no necesariamente están involucradas con las consolas o pc, entonces las posibilidades de acceso también son super importantes frente como al impacto que puedan tener los juegos (Ignacio, p.3)

Gran parte de la industria del videojuego se concentra en el celular. Al ser este un claro ejemplo del avance de las tecnologías los desarrolladores de videojuegos han tenido que llevar los juegos que antes eran disfrutados en computadores o consolas, a dichos dispositivos. Este es el caso de varios eSports, tales como League of Legends el cual ya se encuentra disponible en celular, así también el Call of Duty Mobile, o Fornite. Lo recién dicho, da cuenta que cada vez más los videojuegos podrán ser asequibles para todo

público, tal como señala Giménez y Segura (2015) “los videojuegos están evolucionando para adaptarse plenamente a las necesidades y preferencias de los usuarios en áreas tales como las plataformas de acceso (a través del navegador Web, aplicaciones móviles, etc.), las formas de pago, o los dispositivos de juego (consolas, ordenadores, teléfonos inteligentes, etc.) (p.37). Por lo tanto, si bien se vuelve difícil el poder hablar de videojuegos sin considerar su factor económico, este tipo de avances tecnológicos en donde el celular es cada vez más utilizado y los videojuegos han sido llevado a ellos, hace más asequible la posibilidad de jugar democratizando los videojuegos para que sean del disfrute de todos. En lo que respecta al internet, este se convierte en el factor más fundamental al momento de querer jugar con un otro, ya que es este el que posibilita la conexión con el juego en línea, así como también tus amigos o conocidos con los cuales compartir, por ende, se vuelve indispensable al momento de jugar este tipo de juegos que requieren conexión a internet. Pero aun cuando el internet es un factor fundamental, no evita que se generen el resto de las características que presentan los videojuegos como es la posibilidad de sociabilizar.

Hay que entender que el videojuego si bien se da en este espacio virtual, trasciende a este, ya que, aun cuando el juego no pueda ser jugado por internet, este sigue congregando a las personas a conversar acerca del mismo, comentar jugadas, equipos, estrategias o simplemente hablar del juego, rescatando con ello su carácter socializador. Las personas aún pueden utilizarlo como una manera de hablar de gustos comunes o las emociones que les provoca el jugar o ver este videojuego.

Con el avance de los videojuegos en la actualidad y al ver la relevancia que estos van teniendo en un público más joven, los programas de televisión han llevado los videojuegos a la televisión, transmitiendo las competiciones de los eSports como es el caso de ESPN, ETC, o VIAX, los cuales cuentan con un espacio dedicado exclusivamente a hablar de videojuegos.

Queda en evidencia que los videojuegos se han visto favorecidos por los avances tecnológicos, influyendo cada vez más en los diversos contextos.

Así lo expone un entrevistado cuando menciona que “siento que la pandemia ayudó mucho más a eso, a que como jugar juegos ya sea algo transversal” (Ignacio, p.2). El entrevistado responde esto ya que señala que él ha podido ver las implicancias que tienen los videojuegos para relacionarse con otros, sobre todo en este contexto, donde las relaciones presenciales se perdieron. Él mismo, nos daba el ejemplo de que una compañera de trabajo, mayor que él, les propuso jugar un videojuego el cual se volvió moda en pandemia, llamado Among Us y el cual era posible jugar por medio del celular. Con esto se logra visualizar que aquellos videojuegos que antes eran compartidos por unos pocos se volvieron cada vez más transversales llegando incluso a personas que no eran consideradas tan cercanas al medio. En este sentido el contexto permite al videojuego moldearse de acuerdo con las necesidades de las personas, ya que, al ser este tan versátil y estar tan inserto en la sociedad se abren nuevos espacios en los que el juego adquiere mayor presencia.

En lo que respecta a la investigación lo expuesto hasta el momento ha permitido identificar de mejor forma las principales dimensiones que incitan a los jugadores a seguir jugando y pensar los videojuegos como un medio el cual está inserta en la actualidad a tal grado que abre canales de socialización.

Se responde así al primer objetivo específico planteado en esta investigación, demostrando la utilidad que tienen en los diversos contextos al ser capaces de moldearse a las necesidades de las personas, el alcance cultural con el que cuentan, ya que, se encuentra de la mano con las nuevas tecnologías y las expresiones que estas tienen en los individuos, y las características emocionales que generan tanto al jugarlos en solitario como acompañado. Todas estas características se conjugan con otras sociales permitiendo así la formación de nuevos tipos de relaciones donde la presencialidad juega un papel secundario.

6.2 Comunidades de videojuegos y sus formas de integración

Este apartado hace referencia al segundo ámbito de indagación de esta investigación el cual refiere a las comunidades de videojuegos. Al respecto, aquí se observará cómo las características particulares analizadas previamente se experimenta en colectivo.

La investigación dio como resultado que en estas comunidades existen y se desarrollan experiencias similares a las dadas por los videojuegos a título individual. Aquí se congregan las personas que juegan dichos videojuegos y tienen un gusto similar por estos. A su vez se analizaron las experiencias que tenían los entrevistados en relación a las comunidades de videojuegos y el vínculo que estas generan entre el videojuego y las personas, demostrando su importancia en la conformación de los nuevos tipos de socialización. Esta socialización tal como fue referido anteriormente es propia de esta nueva cultura donde la tecnología juega un rol fundamental, ayudando a generar relaciones fuera de la presencialidad las cuales comparten símbolos, lenguajes y dialectos son propias de estas comunidades.

Aquí quiero detenerme ya que, para este apartado toma gran relevancia la técnica de investigación enunciada con anterioridad, la cual refiere al análisis de los foros o comunidades de videojuegos. A modo contextual los foros son un espacio en internet en el cual las personas pueden hacerse participe con el fin de entablar conversaciones, consultas, respuestas acerca de un tema en común. Para términos de este trabajo se consideraron los foros vinculados a los videojuegos, ya que, en ellos se configura un espacio de encuentro entre pares, en el sentido de que quienes deciden participar de dichos foros tienen gustos similares por los videojuegos, comparten lenguaje, códigos, señales. En los foros se ponen de manifiesto las dimensiones sociales y culturales de los videojuegos, debido a que aquí se conjugan el ámbito social, ya que es donde las personas conversan, dialogan y buscan maneras de jugar juntos y lo cultural, al ser una expresión de los videojuegos, donde se utiliza un dialecto y expresiones propios de los videojuegos. Es por esto por lo que

los foros tienen un papel fundamental a la hora de hablar acerca de las comunidades de los videojuegos y gran relevancia para el análisis de estas.

Es en estas comunidades donde se observa lo expuesto por Eito y Gómez citado en Nieto (2019) una clara identificación de los jugadores con estos espacios, donde se comparten características tales como los símbolos, lenguajes y vestimentas. Lo anterior es relevante al momento de hablar de comunidades, ya que, es en las comunidades donde se dan estas expresiones culturales propias de las nuevas tecnologías. En lo que respecta a los videojuegos estos relevan tantas características propias que se convierten en una manera de identificarse con los mismos, tal como señala Claudio a través de materialidades

Y te tiran figuras, juguetes y cosas que tú justamente te puedas identificar, es muy común ver en la calle gente con estas cosas de algún juego en la mochila, porque es algo que te forma una identidad al final del día que te representa (p.5)

El entrevistado señala lo anterior, ya que, él reconoce que los videojuegos al ser un mundo propio dan cuenta de personajes, historias, palabras que se logran reconocer y son únicas de este mundo (el videojuego), las cuales posteriormente pueden ser utilizadas por los jugadores, y con ello sentirse identificados al expresar de manera física que conocen dicho juego y les gusta un personaje de este a tal punto de llevarlo de alguna forma física, con esto se hace mención al hecho de llevar las características únicas del videojuego a la materialidad, un ejemplo de esto es imprimir un icono del juego, una palabra, un personaje y utilizarlo en vestimentas o de adorno. Ante esto el entrevistado señala que:

Uno igual lo hace por gusto propio, pero hay un valor agregado en donde la comunidad igual valora esos gestos y bueno es que igual siempre hemos querido ser parte de algo, la gente siempre está buscando gustos similares entre ellos (Claudio, p.5)

Con el fin de demostrar que eres parte de una comunidad lo expresan de manera física, ya sea en su vestimenta, algún accesorio o gesto, los cuales

el entrevistado menciona son reconocidos y la misma comunidad le agrega un valor positivo.

Tal como fue expuesto, las denominadas comunidades virtuales toman cada vez más relevancia en la actualidad, ya que, las relaciones sociales que antes se daban de manera presencial se han trasladado al espacio del internet, de manera virtual, generando estas nuevas maneras de relacionarse. Ante esto los videojuegos son comprendidos como un espacio simbólico colectivo en el cual se dan estas nuevas expresiones culturales y de socialización, las cuales van más allá del mismo juego, en donde como fue mencionado se pueden dar tanto relaciones de amistad como afectivas, en base a sus afinidades y alejados de las relaciones presenciales.

A su vez como ha sido exhibido existen códigos propios de la cultura gamer, como son los antes mencionados “F” o “GG”, los cuales están insertos en estas comunidades virtuales de videojuegos. Estos códigos refieren a un uso propio del videojuego el cual es entendido por quienes son cercanos a esta cultura, a su vez son usados en el proceso de socialización entre pares, ya que son parte de un lenguaje cotidiano. Tal como exponen los entrevistados al preguntarles acerca de si lograban reconocer símbolos o códigos propios de los videojuegos y sus comunidades, responden que:

Para elegir los amigos de la U jaja va por ahí, es como una fuente para saber con quién relacionarte, donde hay gustos similares, y justamente ahí pasa ese tema, en donde reconoces a alguien que anda en las mismas que tú. Entonces es eso, hay códigos, muchos códigos y uno no se da cuenta de la cantidad que uno usa, pero es como la cantidad inmensa, el mismo afk es más difícil decirlo en vivo, pero es como ah sí, afk, y lo entiendo “(Claudio, p.5)

De esta manera la cita logra dar cuenta de 2 características importantes a relevar de las comunidades. Estas comunidades virtuales cuentan con expresiones culturales las cuales son entendidas por personas quienes comparten dichos gustos, ya sea en el contexto del juego o fuera de este, para expresarse en la cotidianidad. Y de igual forma el uso que pueden tener este tipo de expresiones, ya que, al ser identificadas dentro de una

comunidad como es la comunidad gamer, da la posibilidad de socializar, entendiendo que quienes logren identificar dichos códigos o símbolos tienen gustos afines, lo cual permite reconocer de buena manera quienes tienen gustos similares y con ello entablar una relación.

Se demuestra por tanto la capacidad de identificación que generan los videojuegos y sus comunidades en las personas, las cuales se ven representadas por sus personajes, influyendo en la manera en que se relacionan con dichas comunidades. Tal como señala el entrevistado al preguntar acerca de la importancia que tienen hoy en día las comunidades de videojuegos.

Yo creo que al Gamer le es importante eso, sobre todo a las generaciones de ahora, ser parte de algo, eso siempre es algo del gamer en sí tu juegas y dices estos son mis juegos favoritos, porque el héroe es de esta forma, y la historia me identifica de esta otra, porque estoy salvando el mundo (Nicolas, p.4)

Con ello se resalta la idea de que los jugadores pueden ver en los personajes que juegan características similares a las suyas, o cuando la historia que presenta el juego es, en algunos aspectos, parecida a lo vivido por el jugador, logrando de esta forma un vínculo aún mayor con el hecho de jugar.

Esta forma de identificación es un claro ejemplo de la manera en los videojuegos otorgan una característica más allá de solo jugar, en donde el uso de los códigos, lenguaje y símbolos da cuenta de un sentido de pertenencia hacia una cultura o comunidad de la cual formas parte, al compartir los gustos por jugar videojuegos y usar el lenguaje propio de estos. Así lo explicita Cristian el cual menciona que “a veces igual es el ser parte de algo, como que al final todos quieren ser parte de algo, y si es algo que te gusta tanto como los videojuegos es como el mejor pack (Cristian, p.5). Logrando reconocer por tanto que los videojuegos dan esta posibilidad de ser parte de algo, entrar en sus comunidades y socializar con gente que tenga los mismos gustos que tú, relevando la importancia que tienen las comunidades de videojuegos para las personas. Como fue mencionado

anteriormente por los entrevistados el ser parte de algo es importante para el ser humano el cual siempre ha vivido en comunidad de ahí su sentido de pertenencia (Causse, 2009), lo cual permite al jugador encontrarse con personas las cuales quieren divertirse y disfrutar del jugar, individuos de la misma edad o no, quienes en un principio nunca considero llegar a conocer pero que se congregaron por el videojuego, permitiendo salir de la cotidianidad de lo conocido e inmiscuirse en un nuevo mundo lleno de personas con las cuales compartir

Ahora bien, en lo que respecta a los foros a diferencia de la comunidad entendida de forma territorial estos son un espacio común y virtual donde las personas se conjugan para hablar, compartir, responder dudas, etc. Las cuales comparten un gusto en común, en este caso los videojuegos.

Como hallazgos importantes que se dieron en esta investigación, destaca el hecho de necesitar postular al grupo con una solicitud de unión, la cual puede ser aceptada o rechazada en función del dueño de dicho foro o grupo, esto funciona como un primer filtro para aquellos quienes quieran ser partícipe de estas comunidades, una vez aceptado se permite interactuar en los foros. Lo anterior da cuenta de una característica dada gracias a la virtualidad y las plataformas utilizadas para interactuar lo cual responde a un manejo de la comunidad que permite que estas sean llevadas de mejor manera. A su vez existen reglas las cuales son explicitadas antes de comenzar a formar parte de dichos foros. Hay que señalar que estas reglas se encontraron en todos los foros en los cuales se realizó la observación de esta investigación. Entre las reglas que considero más pertinentes a señalar se encuentra el hecho de que aquellos que deseen formar parte del grupo no pueden ser "Trolls o Haters", sumado a que no se debe hacer uso del foro para otros fines que no sea compartir acerca de los videojuegos, como puede ser la venta de artículos no relacionados, publicaciones con contenido obsceno, o que sean insultantes. Con ello logró reconocer 2 características importantes a destacar. En primer lugar, el hecho de que existan ciertas normas las cuales deben ser cumplidas para formar parte de dicha comunidad, da cuenta de que si bien este tipo de foros se da en espacios virtuales donde puede

acceder cualquier persona, aun se cuenta con normas las cuales deben ser acatadas para un correcto funcionamiento del foro, entendiendo que si estas no son cumplidas los administradores tienen la facultad de expulsarte de dicha comunidad. Señalar que estos administradores o moderadores en un principio no son elegidos, ya que el administrador es quien crea el foro o grupo, por ende puede ser cualquier persona, pero en lo que respecta a los foros analizados para esta investigación se reconoció la particularidad de que eran aquellas personas reconocidas por los participantes de dichos foros y comunidades como capaces de administrar y moderar los foros de buena manera, los cuales al igual que el resto de participantes también deben cumplir con las normas y reglas impuestas señaladas al momento de solicitar la unión a dichos foros.

Esto es relevante ya que replica ciertas características que se dan en las comunidades tradicionales, dando cuenta de la necesidad de tener normas para que el objetivo principal que tenga propuesto dicho foro pueda ser cumplido y respetado por todos los participantes. Y, en segundo lugar, el hecho de excluir a cierto tipo de personas catalogadas como “Trolls o Haters” términos los cuales refieren a aquellas personas que disturbaban el ambiente de los grupos. Estas personas son catalogadas dentro de la comunidad gamer como quienes sólo están interesados en molestar al resto de personas, los cuales no les importa cumplir los objetivos del juego y solo se dedican a perturbar, dándose tanto en los foros como en los videojuegos. Lo anterior da cuenta que existen actitudes que van más allá del videojuego y no son permitidas dentro de estos grupos, personas las cuales no cumplen con el estándar que plantea la comunidad por lo que deben ser expulsadas. Una manera de comparar estas normativas es posible vislumbrar cuando ocurre una actitud reprochable en la sociedad tradicional quien cometió dicho acto sufre algún tipo de pena, lo anterior llevado a los foros ocurre de igual manera, ya que, al no respetar dichas normas la persona quien infringió estos acuerdos puede ser sancionado o incluso expulsado del grupo.

Hay que señalar que en el contexto de estos foros dentro de las interacciones que más se daban, era la sociabilidad en el sentido de buscar

gente con quien disfrutar de un juego, ya que, este se configuró como un espacio de encuentro, al comprender que en él participan personas que tienen tus mismos gustos, se vuelve más fácil la posibilidad de relacionarte con personas, así como también la búsqueda de equipos para poder jugar. Ocurrió en varias ocasiones al momento del análisis que este espacio era usado por las personas para consultar si alguien quería jugar, buscaba equipo o se ofrecía un espacio en el equipo de alguien. Es pertinente volver a la idea de que los foros analizados, si bien eran de videojuegos, estos tenían un carácter competitivo, referido a que para jugar se necesita de un equipo, por ende, quienes participan de estos foros suelen buscar a personas con las cuales formar estos equipos. A su vez una característica importante es que al igual que en las reglas de la comunidad, quienes buscaban equipo usualmente pedían como requisito que fueran personas amigables, no tóxicas (personas las cuales insultan al momento de jugar o molestan) ni trolls (aquellos que los objetivos del juego no les interesa). Esto señala que las personas que participan en el foro priorizan el poder disfrutar y pasarlo bien al momento de jugar más que ganar, ya que, de no ser así no buscarían equipo en función de la manera en que sean las personas (divertidas, amables, simpáticas, etc. cualidades las cuales se repetían al momento de observar los foros) , sino más bien en su calidad como jugador y de esta forma se releva el hecho de que los foros son un espacio de encuentro y socialización entre pares, pudiendo interactuar entre personas con gustos similares, siempre y cuando se respeten las normas antes mencionadas.

A su vez es importante señalar una de las funciones que cumplen las comunidades dentro de los videojuegos, ya sea en los foros o en eventos presenciales, y es que estas comunidades forman parte importante del ecosistema gamer, ya que, se comprende que los videojuegos necesitan de la comunidad para subsistir, al ser estas comunidades las que reproducen el propio juego. Son las personas quienes a través de un proceso de socialización invitan a más personas a ser parte de los videojuegos, por ende, el mantener a los jugadores activos, informados y

relacionados se incentiva a compartir el hecho de jugar. Así es señalado por el entrevistado el cual señala que:

Vas y públicas en una comunidad, cabros estoy buscando alguien para jugar, y te contesta alguien que está en la misma que tu, y eso no se puede dar presencial, entonces eso igual es distinto, ese plus que tiene internet nos ha favorecido mucho (Claudio, p.4)

Con ello se destaca que la comunidad dentro de los foros puede ser usada para diversos fines, permite una comunicación rápida entre pares, genera relaciones alejado de la presencialidad, y se vuelve el espacio de encuentro en donde se dan expresiones culturales propias de los videojuegos las cuales son parte de los nativos digitales.

Es pertinente para el análisis de esta investigación mencionar ciertas características negativas que pueden presentar las comunidades de videojuegos, ya que, entendiendo que estas comunidades son importantes para el ecosistema que plantean los videojuegos donde la vinculación del jugador con su comunidad juega un rol fundamental para mantener el juego activo, estas pueden llegar a influir de gran manera en los individuos. Ante esto los entrevistados señala que:

Ya lo pasas bien y todo, pero a veces es tan tóxico que te aburre, como que siento que esa no es la idea del juego, aunque tu no quieras, la comunidad te lleva a eso la comunidad del lol ya es demasiado tóxico de por sí, es una mala droga (Cristian, p.3)

El entrevistado señala lo anterior, ya que, la experiencia que se genera al momento de jugar es igual o más relevante que el mismo hecho de jugar, y este ha tenido experiencias negativas en lo que respecta a dicho videojuego sobre todo a las personas con las cuales se está obligado a hacer equipo. Tal como fue expuesto anteriormente, existen dentro del videojuego personas las cuales su objetivo es simplemente molestar, donde si bien no existe mucha información al respecto del porqué del actuar de estas personas, se puede interpretar desde muchas variables tales como falta de motivación, poca importancia al juego (esto ocurre principalmente cuando al momento de jugar al ser de carácter competitivo

se está perdiendo, aquellas personas deciden apresurar la derrota molestando a su equipo, o muriendo de manera intencional) , estas actitudes arruinan la experiencia de juego y esto al volverse algo recurrente se convierte en una característica que tiene la comunidad, desde esta base se señala que la comunidad del League of Legends (LOL) es tóxica, ya que, se da de manera recurrente los insultos entre jugadores. Estos insultos son producidos principalmente cuando el carácter del videojuego es ganarle al equipo rival como ocurre con los eSports, por ende, cuando tu propio equipo está perdiendo, es cuando acontecen estas instancias de toxicidad entre compañeros de equipo, normalmente se catalogarían a estas personas tóxicas como irrespetuosos, pero por el mismo hecho de compartir en estas instancias de videojuegos y como fue explicitado previamente existen expresiones culturales propias del videojuego y el ser una persona “tóxica” o “troll” es proveniente de estas expresiones culturales. Si bien estas actitudes pueden ser sancionadas, esto generalmente no ocurre ya que quien imparte dichas sanciones provienen desde el videojuego y si se contempla que al día se juegan miles de partidas, se vuelve prácticamente imposible lograr reconocer estas actitudes por parte de los desarrolladores de videojuegos, pero sí pueden ser reconocidas por quienes participan del juego, teniendo la posibilidad de reportar dicha actitud aun cuando esta quede sin castigo alguno.

Con ello se retoma la idea planteada anteriormente, en la cual se expresan las reglas que debe cumplir una persona para ser parte de la comunidad dando cuenta del porqué de su existencia, y la importancia que esto tiene para los jugadores, los cuales al momento de buscar equipo priorizan aquellas personas que no cumplan estas características negativas, sino más bien anteponen el pasarlo bien y generar buenas relaciones.

Por tanto, es necesario contemplar una manera en la cual evitar que estas características se presenten al momento de jugar, con el fin de poder relevar los aspectos positivos del juego y lograr compartir e interactuar de buena forma con la comunidad

De este modo se logró cumplir el objetivo específico referido a conocer las experiencias de inserción en comunidades de videojuegos y la manera en que estas comunidades se forman, así como también los usos que se le da a los foros de dichas comunidades y las implicancias negativas que estas pueden tener en las experiencias de juego. En donde quedó en evidencia que estas comunidades conjugan características propias de los videojuegos, desde su cultura hasta sus fines socializadores.

6.3 Implicancias de los videojuegos en la intervención

Una vez expuestas las particularidades de los videojuegos y las características principales de las comunidades, es necesario hacer referencia a las implicancias que los videojuegos pueden tener en la intervención, ya que es aquí donde se espera poder plantear a estos videojuegos como una herramienta a utilizar desde el Trabajo Social relevando las características socioemocionales que estos presentan.

Con lo anterior expuesto se logra reconocer que para la intervención el videojuego, al ser tan versátil, puede llegar a ser utilizado en diferentes ámbitos y de diversas maneras. Ante esto se plantea la existencia de niveles en los cuales los videojuegos pueden incidir en procesos interventivos para el Trabajo Social.

Un primer nivel hace mención del uso del videojuego como un recurso. Para esto se reconoce que los videojuegos son capaces de desarrollar habilidades tanto sociales, emocionales o cognitivas las cuales amplían las herramientas que los sujetos puedan hacer uso en sus diversos contextos. Así lo expresan las siguientes citas, las cuales dan cuenta de ciertos efectos que los videojuegos han tenido en sus vidas.

Para mí me ha ayudado mucho a ser más disciplinado, porque también te puede dar una especie de frustración el hecho de que tu estés practicando algo y no te salga, o por ejemplo tu practicaste mucho y justamente cuando estas peleando no te sale, que eso puede pasar, entonces tú dices, que pasa si yo lo practique mucho

y ahí tú te vas dando cuenta que es un aprendizaje constante (Claudio, p.2)

Igual cuando yo estaba en el colegio siento que me costaba relacionarme con la gente, como hacer amigos, y los juegos si me ayudaron caleta a eso, era mi manera de conectar entonces después al principio necesitaba los videojuegos para conectar, pero luego ya no (Ignacio, p.9)

Estas citas demuestran algunas de las características que se han visto fortalecidas por el hecho de jugar videojuegos, en primer lugar, se encuentra la capacidad que el entrevistado ha tenido de poder mejorar un aspecto personal como es la disciplina gracias al constante esfuerzo y frustración que le generó un videojuego el cual lo incita a practicar en el juego hasta que le salga bien. Y por otro lado, se evidencia un efecto en la capacidad de socialización que han tenido los videojuegos en la vida del entrevistado, al usar a estos como un puente con el cual lograr hacer amigos y formar relaciones, en donde el juego se convierte en un factor común y con ello poder entablar comunicación con sus pares.

Así también es posible plantear estas TICs como una herramienta con la cual desarrollar un correcto manejo de las emociones, en donde el juego se convierte en el medio por el cual los individuos experimentan diversas emociones, ya que, como fue expuesto, estos comprometen emocionalmente al jugar, y así es señalado por un entrevistado.

Sí siento que igual uno aprende cómo a soportar esas cosas, la frustración, si al final es un juego, hay ciertos juegos que te ayudan a eso, a saber, llevar bien ciertas emociones, entiendes que no te puedes enojar con un juego, y al final muchos juegos ayudan a eso, yo cacho que debe haber muchos casos de niños como con problemas de ira o también puede ser un catalizador, ocupan el juego y se enojan más, u otros les sirve para controlar esas emociones, desquitarse jugando (Cristian, p.4)

De esta manera el videojuego se vuelve un recurso con el cual aplicar o mejorar el desarrollo de habilidades o aptitudes que van más allá de solo

jugar por diversión. Un ejemplo de esto refiere a lo planteado por varios entrevistado al consultarles acerca de algún tipo de beneficio de jugar videojuegos. Al respecto, señalan que aun cuando su foco principal era jugar, lograron desarrollar una habilidad como es el manejo del inglés de manera inconsciente. Recuerdan, que en el tiempo cuando ellos empezaron a jugar, estos videojuegos no venían con traducción al español, lo cual y con el fin de poder jugar, necesitaba saber inglés para poder avanzar, esto desarrollo en ellos un hábito de buscar las palabras que no entendían, y de esta forma poder avanzar en el videojuego, cumpliendo sus objetivos.

En mi caso no te puedo decir que hablo inglés, pero si lo puedo entender gracias a los juegos, piensa que en la play 1 no tenías español y tenías que aprender lo que era save y el load, entonces de hecho tú tenías que aprender por ejemplo para ir avanzando (Claudio, p.6)

Lo anterior da cuenta de la implicancia que pueden tener los videojuegos en el desarrollo cognitivo de las personas.

Con lo expuesto hasta el momento a nivel interventivo se abren diversas aristas las cuales abarcar desde el trabajo social. Desde plantear a estos con el fin del desarrollo de habilidades cognitivas en ámbitos educativos, como puede ser el manejo del inglés, la enseñanza de historia, o procesos matemáticos y físicos, hasta el manejo de las emociones o situaciones de estrés, sumado a la posibilidad de socializar con personas las cuales comparten el mismo gusto por los videojuegos.

A su vez, también es posible ver las implicancias que pueden tener los videojuegos al comprender a estos como una práctica que se encuentra en otro contexto, el cual permite establecer amistades y sociabilidad que ayuda a la vida social en general. Con esto se hace referencia al hecho de que el videojuego formula un contexto único, dotado de expresiones culturales propias de esta cultura como su lenguaje, códigos, símbolos, etc. Y procesos de socialización acordes a una comunidad, con lo cual posibilita las interacciones entre sujetos, un sentido de pertenencia e identificación

con el jugar. Estos contextos si bien se pueden dar en instancias presenciales como es el caso de los eventos de videojuegos, también ocurren desde la virtualidad y es en estos contextos donde el Trabajo Social toma gran relevancia, ya que aquí es donde se desarrollan los principales encuentros entre pares. Esto se evidencia también en las palabras de Nicolás quien señala a propósito de participar en eventos presenciales de videojuegos que:

Hay un caso de una chica que iba a los eventos y se cachaba que era como medio autista, como que tenía o asperger, era bien especial porque la veías y te saludaba y se sentaba en su lugar, y jugaba tranqui (...) no hay problema, y le decía que se perdería los premios del evento y no estaba interesada, y seguía yendo, lo pasaba increíble (...) el ultimo evento que ella fue estaba algo enferma, me decía voy al doctor y vengo, y se sentaba igual que siempre, era cuático porque no hablaba con nadie más y luego en los otros eventos más adelante empezó a socializar un poco más y se formaba ese como ambiente, y eso era súper gratificante para uno (Nicolas, p.1)

Se releva de la cita la importancia que tienen estos contextos y espacios donde el jugar conjuga a diferentes tipos de personas, las cuales logran desenvolverse y desarrollarse al mismo tiempo que juegan.

Con ello los videojuegos abren espacios únicos de socialización para fines más prácticos, como puede ser el hecho de vincular a personas que tengan problemas de sociabilidad, con el videojuego, incluyéndolos en comunidades y desarrollando nuevas aptitudes para que este se pueda desenvolver de mejor manera. Como señala Tejeiro (2009), los videojuegos pueden utilizarse para incrementar las interacciones sociales entre niños con espectro autista y niños que no lo presentan, ayudando en su autocontrol y autoestima. Son en estos nuevos contextos donde el Trabajo Social puede incidir en la realización de prácticas las cuales desarrollen nuevas formas de interactuar con otro, donde el foco sea el desarrollo de aptitudes sociales. Esto es relevante ya que, tal como fue expuesto permite

el desarrollo de los individuos a la vez de asumir tanto las normas, cultura y valores de una comunidad. En este tipo de contextos donde se reconoce que el videojuego al ser una instancia compartida intensifica lo generado en dicho espacio, desde las emociones hasta los lazos. A esto último hacen mención los entrevistados los cuales plantean que “el mismo sentir que te puede generar un juego jugando solo cuando lo juegas en compañía esa emoción puede duplicarse o puede contrastarse, pero en el fondo te permite una instancia para que la emoción sea compartida” (Ignacio, p.4) o lo señalado por Cristian (p.4) “ese sentimiento de estar acompañado, que te da aliento para seguir y ganar o lograr el objetivo es algo que se genera solamente al jugar acompañado”. Benjamín mencionó algo similar: “entonces en todo se facilita más el tema, jugar acompañado te abre todo, cuando lo necesitas te da un acompañamiento emocional, social, cuando estas jugando. Lo cual da cuenta de la importancia de reconocer los contextos en donde se generan este tipo de relaciones, relevando las características socioemocionales que de ellos se desprenden, en pos de plantear instancias interventivas que ayuden en la vida social de los individuos. Tal como señala Cristian, quien expone una experiencia en donde un contexto educativo como es la universidad se convirtió en un espacio de socialización por medio del videojuego

recuerdo que mi último año de universidad, alguien donó un Play1 y ese fue como un espacio único, teníamos varias teles en la U y siempre estaban apagadas, y recuerdo que cuando donaron el play 1 de repente tu ibas ahí y ese lado que estaba vacío mucha gente se juntaba a jugar (...) como que el videojuego se convirtió en algo más, genero el espacio para, quizás lo que nunca estuvo durante mucho tiempo una consola de play 1 que estaba guardada en un Cajón de alguien lo trajo ahí y lo convierte en un super buen espacio de compartir (Cristian, p.6)

Lo anterior da cuenta de los usos que pueden tener los videojuegos en diversos contextos en los cuales antes era difícil de dilucidar, ya que, un espacio educativo como es la Universidad se convirtió en un momento de

socialización entre pares, los cuales compartían el gusto por los videojuegos, generando así nuevas relaciones.

Otra forma de analizar el videojuego es al ver a este como un escenario, un espacio social en donde se desarrollan diversos tipos de comunidades, las cuales conjugan diversas expresiones culturales. Entre estos espacios se encuentran los foros, los cuales pueden ser entendidos como una nueva forma de sociedad, en donde las personas se hacen parte de ellos por el hecho de tener gustos afines, desde la virtualidad, siguiendo ciertas normas y compartiendo con personas las cuales de igual manera se identifican con dichos videojuegos. Con ello este espacio social amplía la manera de ver una intervención desde el Trabajo Social, ya que, al comprender como se dan este nuevo tipo de relaciones, en donde la presencialidad juega un papel secundario y la virtualidad toma cada vez mayor relevancia, se releva la necesidad de formar parte de esta nueva sociedad, y así poder intervenir acorde a la actualidad.

Estos espacios sociales conjugan características las cuales desde la profesión no se acostumbra a trabajar como es el no estar en presencia para la intervención. Como fue expuesto en apartados anteriores, la profesión ha estado marcada por un trabajo en terreno con las personas, por lo cual se vuelve relevante el poder desarrollar nuevas aptitudes acordes a la actualidad en lo que respecta al manejo de las TICs en donde el videojuego puede jugar una función primordial en estos nuevos espacios, relevando sus características socioemocionales y culturales.

Para finalizar, otro alcance importante para intervenir desde el Trabajo Social es la idea de cómo hacer que el videojuego sea vivido de una manera más sana, ya que como ha sido expuesto estos contienen aspectos fundamentales tanto positivos como negativos los cuales influyen tanto en la experiencia de juego como en el cotidiano. Por tanto, es importante relevar una forma en la cual potenciar las características positivas y abordar las negativas, con el fin de que estos se vuelvan una herramienta o un medio el cual usar en diversos ámbitos. Así pues, se reconocen diversos tipos de criterios en los cuales trabajar los videojuegos para que estos sean

vividos de manera más sana. En primer lugar, la posibilidad de trabajar directamente con el videojuego el cual tal como fue mencionado en apartados anteriores, debe usarse con ciertas precauciones para evitar que este caiga en un mal uso. Con ello considerar los criterios planteados por la OMS en Ingrassia (2017) los cuales ya fueron señalados anteriormente, referidos a evitar un uso excesivo y con ello resguardar tanto la salud mental, como un deterioro importante en áreas personales, familiares, sociales o educativas.

En segundo lugar, tener presente que, si bien son espacios muy nutritivos para el sujeto, también pueden ser muy dañinos si no son controlados, con ello refiero a un mal uso o manejo de las TICs, tal como menciona García, Goig y Melandro (2016) lograr hacer que el uso de las TICs transforme la información circulante en conocimiento relevante. Lo anterior da cuenta de esta idea de vulnerabilidad planteada en apartados anteriores, la cual hace mención a la necesidad por trabajar una forma en que las TIC puedan ser utilizadas para generar mayores herramientas, habilidades y conocimientos por parte de los jóvenes vulnerables. Si a esto le sumamos la posibilidad de encontrarse en situación de vulnerabilidad, como menciona García, Goig y Melandro (2016), aunque estos jóvenes poseen una destreza tecnológica, y tiempos de utilización similares a los jóvenes que no se encuentran en situación de vulnerabilidad, estos presentan mayores riesgos ante el uso de las TIC. A su vez Echeburúa (2012) identifica que “los riesgos más importantes del abuso de las TIC son, además de la adicción, el acceso a contenidos inapropiados, el ciberacoso o la pérdida de intimidad” (p.438) lo que implica “formar a los jóvenes vulnerables en la utilización de las herramientas tecnológicas y, especialmente, en el desarrollo de las competencias y conocimientos necesarios para un uso constructivo y crítico de las TIC” (García, Goig y Melandro, 2016, p.74). De tal forma que se use el videojuego y sus dimensiones para aprender o desarrollar habilidades positivas en el individuo las cuales permitan superar esta situación de vulnerabilidad. Y así dar cuenta de una manera en la cual los videojuegos puedan funcionar como una herramienta en los espacios cotidianos la cual expanda su uso más allá de solamente el entretenimiento.

Y, por último, es importante destacar las funciones que las comunidades cumplen en los videojuegos. Tal como fue expuesto en estas comunidades existen características las cuales pueden empañar el momento de jugar, como ocurre con los casos de “Trolls, Haters o Flamers” y por ello siguiendo las palabras de los entrevistados hay que resguardar los espacios de comunidad, “evitar su lado negativo, no enganchas en la parte negra de las comunidades” (Nicolas, p.4). El cual menciona esto ya que, existen comunidades altamente tóxicas, que terminan por saturar de momentos negativos la experiencia de juego, por ende, al mantener una buena relación con dicha comunidad, y respetando tanto sus normas como al resto de individuos, se puede desarrollar una manera más sana de usar los videojuegos. Así, se releva una característica importante a considerar en los procesos interventivos, en donde se incentiva la vinculación con estas comunidades, dotando de un sentido de pertenencia a los sujetos e identificación con las expresiones culturales propias de estas comunidades y de esta manera incentivar las características positivas que presentan los videojuegos.

Finalmente, el apartado de análisis me permitió reconocer la importancia que tienen los videojuegos en la actualidad, los cuales configuran tanto relaciones socioemocionales entre individuos como también comunidades, dotadas de una identificación y sentido de pertenencia propios del videojuego, en el cual se dan expresiones culturales en función de las nuevas maneras de mirar lo social, donde las TICs tienen gran relevancia y las subjetividades de los nativos digitales son moldeadas por estas. Así se logran dilucidar características las cuales permiten pensar a estos videojuegos como un medio y herramienta para los procesos interventivos desde el Trabajo Social.

7. Conclusiones

A modo de conclusión, corresponde hacer ciertas reflexiones en torno a las temáticas abarcadas en la investigación. Por ende, se pretende responder a la pregunta que motivó este estudio, la cual refiere a saber ¿De qué manera las dinámicas socioemocionales que se despliegan mediante los videojuegos permitirían considerarlos una herramienta interventiva para el Trabajo Social en la conformación y/o fortalecimiento de comunidad?

La hipótesis planteada refería a saber si: Los videojuegos son espacios relacionales desde los cuales se crea comunidad y por tanto se desarrollan aspectos socioemocionales que podrían configurarse como un recurso para la intervención social

Desde estos lineamientos me permitió generar un análisis abarcando las diversas características que presentan las prácticas de los videojuegos, las cuales tienen gran incidencia en el uso que se les puede dar a estos para plantearlos en un proceso interventivo desde el Trabajo Social. Así, como también las implicancias que tienen las comunidades dentro de los videojuegos y la manera en que los individuos logran Identificarse con ellas.

En base al primer objetivo específico planteado en esta investigación el cual refiere a identificar las principales dimensiones que participan en la producción de emociones las cuales incitan a los jóvenes a jugar videojuegos y generar comunidad. Se logró identificar que los videojuegos tienen un carácter socializador, ya que, este abre las puertas a jugar con otro, entendiendo que en la actualidad estamos insertos en una sociedad altamente digitalizada, la cual permite generar relaciones alejados de la presencialidad, mediante la virtualidad y los nuevos tipos de comunidad como son los foros.

Ante esto se reconoció que los videojuegos al tener una gran relevancia en el mundo actual, sobre todo en los nativos digitales, ya que, son ellos quienes crecieron rodeados de estas tecnologías, permiten abrir nuevos canales con los cuales relacionarse, en donde se comparte un gusto en común como es dicho videojuego, y con ello poder vincularse, comunicarse e identificarse con estos videojuegos y su comunidad. Sumado a esto se

logró reconocer que los videojuegos son capaces de movilizar emociones, lo cual incentiva el jugar con otro, ya que, y en base a lo expuesto en el análisis, esto genera que dichas emociones se intensifiquen, permitiendo así fortalecer las relaciones entre pares. A su vez, esta capacidad socializadora que cuentan los videojuegos se presenta en sus comunidades, tal como se recabo de los foros, los cuales conjugaban a personas con gustos similares, y con ello se daban estos nuevos contextos relacionales, en donde los sujetos que allí participaban buscaban equipos con los cuales formar parte para poder jugar, teniendo como característica común que aquellos equipos fueran amigables, evitando las malas prácticas que se pueden dar en la experiencia de juego, como es en el caso de los Trolls o Flamers. De esta forma la investigación lograba cumplir el supuesto planteado en su comienzo, el cual refería a que estas diversas dimensiones que conjugan los videojuegos permiten socializar.

Entre los hallazgos más relevantes, salió a la luz una característica la cual no era contemplada con la misma importancia en un comienzo y se relevó en base a lo expuesto por los entrevistados. Esta característica se refiere a la dimensión cultural de los videojuegos, ya que es gracias a esta cultura que los jugadores logran identificarse y sentirse parte de dichas comunidades, entendiendo que es en estos espacios donde se formulan características propias como su lenguaje, símbolos, señales, etc. Las cuales dotan a los videojuegos de un sentido de pertenencia único. De esta forma se reconoce que el videojuego se ha convertido en una plataforma comunicacional entre pares. Como fue expuesto estas nuevas plataformas comunicacionales han hecho mutar la idea de comunidad entendida de forma territorial desplazándose al espacio virtual. A su vez se identifica que el internet propició un aumento considerable en el poder jugar de manera multijugador sin la necesidad de estar en presencia, por tanto, se reconoce un cambio generacional masivo gracias a las TICs, el cual trae consigo expresiones propias de los videojuegos, dando cuenta de este cambio cultural donde las generaciones actuales tienen una mayor relevancia.

Con respecto al segundo objetivo específico de esta investigación, el cual contempló conocer las experiencias en las formas de inserción en

comunidades de videojuegos y su relación con estas, se logró dilucidar el hecho de que las comunidades juegan un rol fundamental en el ecosistema de los videojuegos y de igual forma lo reconocieron los participantes de la investigación, quienes señalaban que es en estas comunidades en donde las personas buscan el sentirse parte de algo, formar parte de algo único, como son los videojuegos y con ello lograr identificarse con sus características, ya sean estos personajes o historias, llevando aquello desde el plano virtual al plano físico, como es el hecho de usar accesorios relacionados a estos videojuegos. A su vez estas comunidades tienen ciertos apartados negativos los cuales considerar al momento de pensar los videojuegos desde la intervención, ya que, si bien en las comunidades se conjugan personas con gustos similares, aun así, se reconoce que existen malas prácticas. Entre ellas las referidas a personas las cuales perturban la experiencia de jugar, arruinando la idea de comunidad y perjudicando directamente en la experiencia con dicha comunidad. Ante esto se vuelve necesario el poder plantear procesos interventivos los cuales trabajen una forma correcta de relacionarse con las TICs, lo cual permitiría un buen funcionamiento de las comunidades de videojuegos. De esta forma la intervención se sitúa en la capacidad de desarrollar una ética y actitudes saludables relacionadas a los videojuegos.

Finalmente en relación al tercer objetivo específico de esta investigación el cual refiere a identificar prácticas socioemocionales de los videojuegos que podrían ser un instrumento o recurso para la intervención social, se logró reconocer que los videojuegos presentan una versatilidad la cual es posible moldear en función de las necesidades del proceso interventivo, ya que, y en base a lo expuesto por los entrevistados, estos pueden ser usados para mejorar las relaciones interpersonales de los sujetos, con ello se refiere a las características de socialización antes mencionadas, en donde el individuo desarrolla habilidades sociales y de adaptación de mejor manera, gracias al uso de los videojuegos como una herramienta con la cual compartir con otros pares, los cuales comparten sus gustos por jugar. Sumado a esto existe la posibilidad de que aquellos quienes usen los videojuegos puedan lograr identificarse con sus comunidades, dotándolos

de un sentido de pertenencia y expresiones culturales propias de los videojuegos.

A su vez los videojuegos al ser un medio el cual puede ser contemplado en diversos contextos amplía la posibilidad de llevarlos a ámbitos educativos (enseñanza de un segundo idioma como el inglés, desarrollo de ejemplo relacionados a la física, manejo e inclusión de historia, etc.), contextos de salud (recuperación de habilidades motrices, fines terapéuticos) o ámbitos sociales, fortaleciendo habilidades tanto cognitivas como aptitudes en la formación de vínculos o relaciones interpersonales. Por otro lado, también se relevó la importancia de trabajar en un correcto y sano uso de los videojuegos, ya que, se comprende que estos pueden ser nocivos para los individuos cuando estos son usados sin criterio alguno, abusando de los mismos y perjudicando en el desarrollo óptimo de los sujetos. En base todo lo antes mencionado es que se logró responder al supuesto planteado para este objetivo el cual refería a saber si los videojuegos podían ser usados como un recurso para procesos interventivos, y ante esto se contempló que los videojuegos sí son un buen medio o herramienta con la cual poder intervenir en los jóvenes

En este sentido se comprobó la hipótesis de investigación al lograr dilucidar que los videojuegos son un espacio relacional el cual tienen dinámicas socioemocionales las cuales incitan a los jóvenes a jugar videojuegos, comprendiendo que estos se vuelven un espacio de socialización en donde las emociones se hacen presentes y se intensifican las relaciones que allí se den, sumado al desarrollo de las comunidades en las cuales se dan las expresiones culturales propias de los videojuegos. De manera que para finalizar esta investigación logró relevar las capacidades práctica que tienen los videojuegos considerando así el plantearlas en procesos interventivos, asumiendo el complejo desafío de desarrollar de manera correcta el uso de las TIC, utilizando a los videojuegos como herramienta socializadora, y desarrolladora de habilidades tanto cognitivas como emocionales, en donde el sentido de pertenencia juega un rol fundamental para vincular al jugar con las comunidades y así sentirse parte de ellas, compartiendo lenguajes, códigos, gustos, etc.

8. Recomendaciones para la intervención social

Como se ha podido relevar a lo largo de esta investigación, los videojuegos juegan un rol fundamental en la sociedad contemporánea, donde las TICs toman cada vez mayor relevancia y el uso de estas tecnologías configura una nueva manera de entender la sociedad, donde la virtualidad toma mayor protagonismo en la generación de relaciones, sumado a los nativos digitales los cuales conforman nuevas expresiones culturales acordes a estos avances tecnológicos, evidenciando un entrelazamiento entre las esferas sociales, culturales y tecnológicas que componen la sociedad contemporánea. Ante esto la investigación se desarrolló un campo investigativo exploratorio en relación con el alcance interventivo que pueden tener los videojuegos en las esferas antes mencionadas, relevando sus características positivas vinculadas a la conformación de habilidades socioemocionales en comunidades

Es importante señalar que para términos de esta investigación existió un tercer objetivo específico el cual estaba dirigido a lograr reconocer características de los videojuegos las cuales pueden ser planteadas en ámbitos interventivos desde el Trabajo Social, por ende, en este apartado se realizará una aproximación aún más práctica en función de los hallazgos ya realizados en dicho objetivo, sumado a desafíos los cuales considero necesarios relevar para el Trabajo Social.

En este sentido se realizan las siguientes recomendaciones las cuales van en función de lo señalado anteriormente:

1. Los videojuegos como una herramienta interventiva: como ya fue expuesto se logró reconocer la facultad práctica que tienen los videojuegos en el desarrollo de diversas habilidades o aptitudes de los individuos. Ante esto se hace necesario considerar la formulación de políticas que potencien la integralidad de los videojuegos, reconociendo sus usos prácticos y beneficiosos para los sujetos. Estas políticas pueden estar asociadas al desarrollo social en el recuperamiento o fortalecimiento de comunidades a través de la

generación de lazos, usando de esta forma su factor socializador. Políticas educativas las cuales incentiven un uso novedoso de herramientas pertinentes a la actualidad, políticas enfocadas en el currículum educativo de convivencia escolar de manera más micro incidiendo en el desarrollo de aptitudes socioemocionales de los escolares. Políticas sanitarias enfocadas en el mejoramiento de aptitudes motoras, ojo/mano, rehabilitaciones, etc. Dotando a los establecimientos de la salud de espacios que cuenten con TICs las cuales puedan mejorar o desarrollar diversas habilidades físico/motoras. Esto permite a su vez otorgarle a este ámbito novedoso como es el videojuego abrirse paso en el espacio académico, incentivando investigaciones y usos cada vez más prácticos, incluso de capacitación profesional en torno a las TICs para los Trabajadores Sociales

2. Videojuego como escenario social: tal como fue expuesto se reconoce el videojuego como un nuevo escenario social, donde la virtualidad toma mayor relevancia y es aquí donde se desarrollan nuevos tipos de socialización, los cuales están dotados de expresiones culturales propias que terminan por configurar una comunidad. Desde esta base se asume el desafío de plantear procesos interventivos donde las instituciones busquen formular intervenciones novedosas acordes a la actualidad. Recuperando el factor práctico que tienen los videojuegos estos pueden plantearse como un formato de socialización entre pares de todas las edades. Se reconoce que las instituciones juegan un rol fundamental, ya que son ellas quienes deben implementar una intervención con videojuegos, por lo cual implica lograr un reconocimiento institucional en el trabajo que pueden tener los videojuegos en estos nuevos espacios sociales. Este reconocimiento se refiere a poder plantear en las instituciones los videojuegos como una herramienta capaz de potenciar diversas habilidades ya mencionadas en los sujetos. Por su parte se plantea su uso en instituciones educativas como colegios (talleres de manejo de las TICs por medio de videojuegos, desarrollo ético moral por medio de dilemas

socioemocionales, convivencia escolar). Hospitales en espacios referidos a la kinesiología.

3. Reconocimiento práctico del videojuego en los diversos contextos: un tercer resultado refiere al reconocimiento del videojuego en estos nuevos contextos como una práctica con la cual generar nuevos procesos de interacción entre individuos. Ante esto las recomendaciones son formular propuestas interventivas acordes a dichos contextos. El videojuego al tener este carácter de versatilidad puede moldearse a las necesidades prácticas de la intervención, por ende, sus materialidades también dependerán de aquello. Con esto en mente las intervenciones no deben ser rígidas, sino más bien adecuarse a los objetivos de la intervención, y ante esto tener en consideración el contexto en el cual se interviene (educativo, comunitario, salud, etc.)
4. El videojuego vivido de una manera más sana: Ante este resultado se plantea la existencia de características de los videojuegos y sus comunidades las cuales pueden ser perjudiciales para los sujetos. En este sentido existe una problemática en la relación que los individuos pueden tener con los videojuegos. Con esto las recomendaciones implican el generar una intervención en el reconocimiento de estas características negativas para evitar caer en su abuso y perjuicios, un correcto uso tanto del videojuego como de las TICs para poder transformar información circulante en conocimiento relevante y una relación sana en función de las comunidades para plantear experiencias de juegos óptimas y divertidas.

A su vez se plantean desafíos para la disciplina del Trabajo Social, realizar formación a los profesionales acerca de las TICs, y con ello poder reformular procesos interventivos asociados a la presencialidad con el fin de poder abordar los cambios culturales existentes en la actualidad, donde la virtualidad se presenta cada vez en mayores espacios. Con ello generar procesos de adaptación para profesionales con las nuevas TICs, ya que, al

estar estas cada vez más presentes es importante poder hacer un correcto uso con el fin de lograr llegar a la mayor cantidad de contextos e individuos

A nivel de políticas pensar en la articulación de la importancia que tiene el internet en la actualidad y la falta de éste al pensarse desde factores socioeconómicos, relevando la utilidad que tiene en la sociedad contemporánea, donde las relaciones se dan cada vez más a través de la virtualidad y la información circulante es cada vez mayor.

Y finalmente la necesidad de trabajar en torno a los prejuicios existentes acerca de los videojuegos, los cuales permean las posibilidades de hacer uso de estos en contextos donde los sujetos no estén plenamente informados acerca de los beneficios que estos pueden generar. Con ello se plantea la necesidad de investigar acerca de los prejuicios asociados al jugar, donde tanto los padres como los profesionales desconocen el verdadero potencial que tienen los videojuegos.

9. Bibliografía.

-Abad, B. (2016). Investigación social cualitativa y dilemas éticos: de la ética vacía a la ética situada. EMPIRIA. Revista de Metodología de las Ciencias Sociales, (34),101-119. [fecha de Consulta 31 de Julio de 2020]. ISSN: 1139-5737. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2971/297145846004>

-Acevedo, A. y Chau, J. (2016). APROXIMACIONES A LOS VIDEOJUEGOS Y SU INCIDENCIA EN LAS SUBJETIVIDADES DE LOS JUGADORES LATINOAMERICANOS. Aposta. Revista de Ciencias Sociales, núm. 69, 2016

- Ramírez Grajeda, Beatriz, & Anzaldúa Arce, Raúl Enrique. (2014). Subjetividad y socialización en la era digital. Argumentos (México, D.F.), 27(76), 171-189. Recuperado en 06 de diciembre de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952014000300009&lng=es&tlng=es

-Arciaga, B., García, V., Hernández, M. (2010). Tecnologías culturales, entornos comunicacionales y la reconfiguración del sujeto. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/sine/n34/n34a4.pdf>

-Bardin, L. (1996) Análisis de contenido. Madrid:Akal Ediciones.

- Becerra, G & Simkin, H. (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. Ciencia, Docencia y Tecnología, XXIV(47),119-142.[fecha de Consulta 7 de Diciembre de 2020]. ISSN: 0327-5566. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=145/14529884005>

-Belli, Simone, & López Raventós, Cristian (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14),159-179.ISSN: 1578-8946. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=537/53701409>

-Belloch, C. (2013). Las Tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.). Universidad de Valencia. Recuperado de: <https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>

-Bonet, J. (2006). La vulnerabilidad relacional: Análisis del fenómeno y pautas de intervención. *Redes- Revista Hispana para el Análisis de las Redes sociales*

-Benjumea, C. (2006). Teoría y Método. La teoría fundamentada como herramienta de análisis. *Revista Cultura de los Cuidados*, 20 (2006), pp. 136-140

- Bolaños, L. (2016). El estudio socio-histórico de las emociones y los sentimientos en las Ciencias Sociales del siglo XX. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/815/81543788015.pdf>

-Blanco, F. y Gonzales, C. (2008). EMOCIONES CON VIDEOJUEGOS: INCREMENTANDO LA MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE Teoría de la Educación. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 9, núm. 3, noviembre, 2008, pp. 69-92 Universidad de Salamanca Salamanca, España

-Camacho, C., Pacheco, A., Pereida, M. (2007). El análisis e interpretación de las interacciones en los foros virtuales. *Virtual educa. Brasil*. Recuperado de: <https://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/206-CCR.PDF>

descripción de parámetros orientadores para mejorar la calidad

-Canales, M (2006) *Metodologías de investigación social, introducción a los oficios*, LOM ediciones.

-Casanova, J (06 de abril de 2017). ¿Que son los deportes electronicos?. *as Chile*. Recuperado de: https://as.com/esports/2016/09/16/portada/1473981525_248613.html

-Castells, M. (2001). ¿Comunidades virtuales o sociedad de red? Recuperado de: https://www.academia.edu/5031241/_Comunidades_virtuales_o_sociedad_red

-Castells, M. (2001). Internet y la Sociedad Red. Recuperado de:
http://fcaenlinea.unam.mx/anexos/1141/1141_u5_act1.pdf

-Castillo, L. (2005). Tema 5. Análisis documental. Recuperado de:
<https://www.uv.es/macass/T5.pdf>

-Causse, M. (2009). EL CONCEPTO DE COMUNIDAD DESDE EL PUNTO DE VISTA SOCIO-HISTÓRICO-CULTURAL Y LINGÜÍSTICO. *Ciencia en su PC*, 3, 12-21.

-Coloma, A. (2018). Proyectos de vida de Estudiantes del CEME: Significados en torno a la Educación Superior. Universidad Alberto Hurtado, Chile.

-Channel News. (octubre, 2015). Videojuegos en Chile. Se diversifican las opciones para los gamers, Revista Channel News. Recuperado de:
<http://www.emb.cl/channelnews/articulo.mvc?xid=2923>

Chico, V. (2016). eSports: Un fenómeno emergente liderado por League of Legends. Recuperado de:
https://www.academia.edu/29944558/eSports_Un_fenomeno_emergente_liderado_por_League_of_Legends

-Darley, A. (2000). Visual digital culture. Surface play spectate in the new media genres. New York: Rovledge

-Eneba (10 de diciembre de 2020). Los números de League of Legends Worlds 2020 han sido revelados por Riot Games. Blog Eneba. Recuperado de: <https://www.eneba.com/blog/es/los-numeros-de-league-of-legends-worlds-2020-han-sido-revelados-por-riot-games/>

-Etxeberria, F. (1998). Videojuegos y Educación. Comunicar. Recuperado de:
https://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_02/n2_art_etxeberria.htm

-Fernandez, N. (2018). Efectos de los videojuegos en adolescentes a nivel emocional. Recuperado de:

https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/150348/Osa_Fernandez_Norman.pdf?sequence=1&isAllowed=y

-Ferrando, J. (2008). Cultura, videojuegos y comunidades virtuales: redescubriéndose a través del ocio electrónico. Recuperado de: <http://transparenciaactiva.cultura.gob.cl/uploads/marcoNormativoDocDerogacion/2541e376f3a233e783b4925263bc3752416bdf25.pdf>

- García, F., Portullo, J., Romo, J., y Benito, M. (s/f). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. Universidad de País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)

Giménez, M. & Segura, J. (2015). LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS Y DEL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO COMO FUTURO MOTOR DE LA INDUSTRIA EN ESPAÑA. FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES.

-Gonzales, F. (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios.

-Hernández, R., Fernández, C., Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación. Sexta edición. Ediciones Punta Fe. México.

-Ingrassia, J. (22 de diciembre de 2017). La OMS reconoce al trastorno por videojuegos como un problema mental. Infobae. Recuperado de: <https://www.infobae.com/salud/2017/12/22/la-oms-reconoce-al-trastorno-por-videojuegos-como-un-problema-mental/>

-INJUV (2019). Encuesta Nacional de juventud 2018. Santiago, Chile. Instituto Nacional de la juventud. Recuperado de: <http://www.injuv.gob.cl/storage/docs/9°>

-INJUV. (Lunes 06 de enero, 2019). 9na Encuesta Nacional De Juventud 2018. Recuperado de: <http://www.injuv.gob.cl/noticias/9encuesta>

-Jensen, H. (2012). La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. Paradigmas. 4, 39 - 72

-Lacasa, P., García, M., & Herrero, D. (2011). Aprender en mundos digitales. Revista Infancias Imágenes, pp. 74 - 83

-Marcouse, G. (2019). La libertad en coma. Contra la informatización del mundo. Recuperado de: https://edicioneselsalmon.files.wordpress.com/2019/05/extracto_-la-libertad-en-coma.pdf

- Lagos, L., Soto, G., Vallejos, P. (2016). APRENDIZAJE SOCIOEMOCIONAL Y SU RELACIÓN EN EL APRENDIZAJE Y DESARROLLO INFANTIL. UNIVERSIDAD FINIS TERRAE FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA FAMILIA

-Mata, L. (2020). La observación en la investigación cualitativa. Ivestigaligia. Recuperado de: <https://investigaliacr.com/investigacion/la-observacion-en-la-investigacion-cualitativa/>

-Mayring, P.(2000) Qualitative content analysis. Forum qualitative social research, 1(2) Recuperado Octubre 10, 2002, de la World Wide Web: <http://qualitative-research.net/fqs/fqs-e/2-00inhalt-e.htm>

-Mellado, J. (2018). Worlds 2018: ¡Récord de audiencia en la historia del League of Legends! Esport Maniacos. Recuperado de: <https://www.esportmaniacos.com/league-of-legends/worlds-2018-record-de-audiencia-en-la-historia-del-league-of-legends/>

-Miranda, X. (2016). La comunidad virtual como espacio de intervención para el Trabajo Social. Elementos de análisis desde el ámbito de la salud mental. Universidad de la Rioja. Recuperado de: https://publicaciones.unirioja.es/catalogo/online/CIFETS_2016/Monografia/pdf/TC471.pdf

-Melandro, M., García, F., Goig, R. (2016). El uso de las TIC en el ocio y la formación de los jóvenes vulnerables. Revista española de pedagogía año LXXIV, nº 263, enero-abril 2016, 71-89. Recuperado de: <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2016/02/el-uso-de-las-tic.pdf>

- Rehbein, C. (lunes 11 de mayo, 2020). Videojuegos: récords de venta y uso online en medio de la pandemia. Publimetro. Recuperado de: <https://www.publimetro.cl/cl/noticias/2020/05/11/videojuegos-pandemia.html>
- Rodríguez, E. (2002) Jóvenes y Videojuegos. Espacio, significación y conflictos. Madrid: FAD- Injuve
- Rodriguez-Sickert C., Domínguez P., Undurraga E.A., & Zubizarreta. (2008). Camino al Bicentenario: Propuestas para Chile. Chapter X, pp. 305-329. Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica.
- Rozales, R. (2014). Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana. Recuperado de: [Dialnet-DinamicasDeldentidadYRepresentacionEnLaCulturaGame-5791069.pdf](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5791069)
- Rubilar, G. (2009) ¿Cómo hacen investigación los trabajadores sociales? Primera aproximación a las experiencias de investigación de una generación de profesionales chilenos.
- Sandi, J., Sanz, V. (2020). Juegos serios para potenciar la adquisición de competencias digitales en la formación del profesorado. Revista Educación, 44(1), 471-489. Recuperado de: <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v44i1.37228>
- Siles, I. (2005). Internet, virtualidad y comunidad. Revista de Ciencias Sociales (Cr), vol. II, núm. 108, 2005, pp. 55-69
- Sirimarco, M. y Spivak, A. (2019). Antropología y emoción: reflexiones sobre campos empíricos, perspectivas de análisis y obstáculos epistemológicos. Recuperado de: <https://www.scielo.br/pdf/ha/v25n54/1806-9983-ha-25-54-299.pdf>
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundada. Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.

-Super Data. (2019). 2019 Year In Review: Digital Games and Interactive Media. Recuperado de: <https://www.superdataresearch.com/reports/2019-year-in-review>

-Tejeiro, R. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Comunicación, N°7, Vol.1, año 2009, PP. 235-250. ISSN 1989-600X. Recuperado de: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y

-Tubella, I. (2004). La construcció de la identitat a la societat xarxa. El cas de Catalunya. Coneixement i Societat, (4), pp. 44-63. Recuperado de: <http://www.raco.cat/index.php./Coneixement/article/view/18342>

10. Anexos

10.1 Tabla1: Clasificación de los videojuegos según el contenido

Género	Subgénero
Arcade	Lucha (uno contra uno y “Beat´em up”) Disparos o “shooters”
Plataformas	
Aventura	De acción De sigilo De terror
Aventura gráfica	
Rol o RPG	
Estrategia	En tiempo real Por turnos
Deportivo	Tradicional de conducción Tradicional (resto) Wii
Simulación	Instrumental o Tecnológica Social Construcción Cuidado animal Musical Otros
Puzzle	
Habilidad mental	
Juegos clásicos	

(Fuente: García, B. 2009).

10.2 Tabla 2: Matriz de vaciado de contenido

Ámbitos de indagación	Categorías conceptuales	Subcategorías	Citas
Particularidad de las dimensiones	Sociales	Vínculos entre jugadores	“si, definitivamente, a ver, yo tengo amigos desde WoW desde los comienzos, o sea 10 años por lo menos desde que me cambio al servidor latino y ahí conocí amigos que tengo hasta el día de hoy” (Nico) ... “ y tengo amigos

del
videojuego

de la época de cuanto partí que fue hace 13 años atrás, que nos hemos juntado y son amistades de verdad, tengo casos de amigos que se han casado que vivían uno en Venezuela y después se fue a Canadá, ahora los 2 viven en Canadá, eso es muy común sobre todo en las Guilds o comunidades gringas” (Nico)

“porque claro yo soy Ned, porque en el juego mi personaje se llama así y me dejaron como Ned, por lo mismo también la comunidad mía se llama Ned Blog, y claro ahí uno está jugando y haciendo amistades” (Nico)

“y de hecho hay gente que iba y le daba lo mismo ganar, pero iban por los cabros, porque se conversa del juego, de otras cosas, interactúan y con eso yo me doy pagado” (Nico)

“forme muchos amigos hasta el día de hoy, y si voy a Venezuela, o Canadá o USA o México o Argentina, tengo un lugar donde estar, y no nos hemos visto en persona, pero nos mandamos cosas, y seguimos conversando, la amistad es verdad, no es una cosa solo virtual, ya no es algo de solo el juego, problemas personales, animados, mensajes, ya es otro estilo de relación que se forma, lo único que nos separa es la distancia” (Nico)

“sí les gusta el mismo juego ya ahí tienes un enganche, eso ya genera un vínculo, intereses

compartidos, que no pasa solo con mis videojuegos, películas, libros música, yo creo que es exactamente lo mismo, la típica, que estos es muy típicos, que música te gusta, que escuchas, y eso es con intenciones para saber que puedo esperar del otro” (Ignacio)

“el mero hecho que para el mayor porcentaje de la población sea importante al momento de iniciar una conversación o conocer a alguien ya hace que el juego que también forma parte de un interés, se vuelva un incentivo para generar un vínculo” (Ignacio)

“sí obvio yo he conocido gente, por ejemplo, por el tema online particularmente he conocido mucha gente que jamás me imagine que iba a conocer y de todas edades de mí misma edad o a veces cabros chicos y que se han dado vínculos super bacanes, quizás no amistad, pero sí compañero de juego” (Ignacio)

- “el primer grupo donde forme parte que fue LOL Chile, ahí como que están todos mis amigos, me acuerdo de que llegue en la media al colegio y todos jugaban LOL entonces era como ya, jugar lol o quedarse fuera del grupo, entonces por eso uno se va incluyendo en ciertos juegos” (Cristian)

-“si, siento que son como una vía para conocer más personas, aparte de tus amigos “ (Cristian)

“igual siento que son un buen medio para ..., porque no se de repente no es lo mismo estar ahora en pandemia como conversando por teléfono con tu amigo que hacerlo mientras juegas” (Cristian)

“totalmente se hace el medio perfecto yo creo, como aparte ahora siento que antes era más complejo porque si no tenías para jugar los implementos, audífonos o cosas así para conversar con el team, ahora es más sencillo, tienes más medios” (Cristian)

“las últimas veces que he jugado con amigos, aprovechamos el tiempo de jugar también para conversar de nosotros, cómo estamos, cómo nos ha ido con la pandemia, que hemos hecho, ocupamos el juego como una vía, es como la oportunidad perfecta para salir de lo común, hacer algo entretenido y aparte estás conversando con tu amigo, pasándolo bien jugando, ya no es solo como jugar, es como un medio para todo eso”(Cristian)

“además de ciertas relaciones que uno tiene que hacer en una comunidad de motivar a la gente y además de afrontar problemas y

solucionarlos lo más rápido posible y también de alguna forma me ha ayudado a generar relaciones desde los 13 años” (Jorge)

“bueno es que yo cuando estaba en octavo básico, típico que niño nuevo llega con un juego y todos lo jugamos, entonces había un grupito de 5 personas y nos dedicamos a jugar “ (Jorge)

“online podría decir que si, he formado una comunidad de 500 personas y me ha servido para generar o integrarme en otros juegos, por ejemplo un amigo de la comunidad me acerco al Apex Legends y por ahí ahora hacemos comunidad y por ejemplo un amigo que no conozco de cara pero siempre le he ayudado en su formación, tareas, criterios, en parte computacional igual, y yo le he ayudado” (Jorge)

“yo actualmente tengo un amigo que es bastante cercano que yo a él no lo conocía físicamente, coincidimos jugando por LOL y después entre nos hablando, bueno sabía que tenía un amigo en común y una vez jugando lol entre nosotros hablamos de la U, donde estábamos, de un ramo y de un profe y yo le dije oye tu estas en cálculo 2 con el tanto tanto

y me dijo, yaaa en serio? y al otro día nos conocimos en persona “ (Benjamin)

“yo juego con mi ex pareja, también compartimos mucho rato jugando LOL y ahí como que en vez de llamarnos por celular nos metemos a jugar lol y conversamos de todo y también he conocido gente de afuera, tengo un grupo de amigo con los que jugamos ranked y ellos son de Uruguay y Argentina que los conocí por el LOL, coincidimos jugando y nos hicimos amigo” (Benjamin)

“Y por otro lado jugando CS Go, me hice varios amigos Chilenos que regularmente nos comunicamos, nos juntamos y con ellos también hasta el día de hoy conversamos, nos conocemos solo por redes sociales pero todo partió por compartir en juegos” (Benjamin)”

“yo conozco varios que son pareja y se conocieron en los videojuegos y a veces son pareja a distancia que se han visto un par de veces pero su contacto es el videojuego” (Benjamin)

“si, osea yo sinceramente no me veo encontrando polola en el lol pero es posible, ocurre y mucho, amistades si definitivamente, algo mayor se puede dar, si existen ejemplo

			<p>pero depende del tipo de persona, pero de poder se puede” (Benjamin)</p> <p>“a no ser que los vengas recién conociendo o eres el nuevo, también pasa, pero tú te sientes como conectado digámoslo así de hecho es cuático porque te dicen, ya mira este tipo juega con tal y tal como, o juega de esta forma, y ahí una empieza una especie de coaching y se da mucho lo de un entrenador que ayuda al boxeador, es como muy parecido, pero va por ahí, entonces de que hay conexiones, vínculos, si, ocurre “ (Klaudio)</p> <p>“, al menos nosotros tenemos un grupo donde nosotros jugamos en un equipo de 5, entonces siempre nos estamos comunicando y justamente es gracias como al LOL que nos podemos como relacionar, en donde éramos 5 desconocidos por así decirlo, yo al menos soy el puente de ese grupo “ (Klaudio)</p>
		<p>Relaciones que se dan a propósito de jugar con un otro</p>	<p>“y de hecho hay gente que iba y le daba lo mismo ganar pero iban por los cabros, porque se conversa del juego, de otras cosas, interactúan y con eso yo me doy pagado” (Nico)</p> <p>“no he llegado al punto de conocer a las personas cara a cara, pero si hablar con ellos, juntarse en el juego a hacer ciertas cosas, y ahí</p>

crear comunidad, que esos son como mis amigos del juego” (Cristian)

“no se si personalmente he formado, pero sí conozco casos de que mucha gente se han hecho grandes amigos por el LOL, han conocido mucha gente como en ese juego, también incluso de pololeo, como que siento que igual se da harto, aparte es como el lol tiene una comunidad tan grande que si o si de repente encuentras gente que es como afín a ti, tiene gustos parecidos” (Cristian)

“ese sentimiento de estar acompañado, que te da aliento para seguir y ganar o lograr el objetivo “(Cristian)

“un amigo que no conozco de cara, pero siempre le he ayudado en su formación, tareas, criterios, en parte computacional igual, y yo le he ayudado” (Jorge)

“yo por ejemplo jugaba en el 2008 o 2010 y aún recuerdo el nombre del server, administradores, o incluso hablo con ellos no todos los días, pero se mantiene el contacto” (Jorge)

“amigas sí, pero fraternales es más difícil no es por ser machista pero muy pocas mujeres

juegan los juegos que me gustan en cambio en LOL es más unisex digamos, pero en tiempos de amistades sí, he logrado generar amistades por los videojuegos, por ejemplo con los de la comunidad em hablo con 20 personas aunque después de 10 años se van perdiendo el contacto, aun converso con 10 personas que yo considero mis amigos, aunque ellos no me conozcan la cara por ejemplo” (Jorge)

“sí, podemos conversar, por ejemplo, yo como que apadrine a un niño que era como medio callado digamos, y él está en la época de tercero o cuarto medio donde no sabía qué hacía o donde estaba parado, yo lo intente ayudar con consejos, tips” (Jorge)

“sabes lo he pensado bastante, creo que si se sienten las mismas emociones pero a mí me pasa que cuando uno está acompañado las emociones son más potentes “ (Benjamín)

“entonces cuando uno está con alguien las sensaciones son como compartidas, las alegrías son más alegres y los enojos más enojos (Benjamín)

“porque tengo a mis amigos de la U, de hecho un amigo y su hermano y además mi primo, y otro amigo del colegio, siendo que sin este

			<p>juego no nos hubiésemos juntado, ni porsiacaso, por suerte en mis cumpleaños si es que, porque justamente yo soy la unión de ellos, entonces pucha en ese sentido si se puede formar esta comunicación, este compartir, me cachai, de hecho se nota mucho porque cuando yo no estoy los cabros ya tienen una relación, ya nos manejamos como con Código, nuestras tallas internas, y todo ese tema” (Klaudio)</p>
		<p>Sentido de pertenencia</p>	<p>“para formar parte de algo igual, entonces uno tiende a jugar con los amigos, entonces el juego igual sirve para relacionarse con un otro” (Cristian)</p> <p>“A veces igual es el ser parte de algo como que al final todos quieren ser parte de algo, y si es algo que te gusta tanto como los videojuegos es como el mejor pack” (Cristian)</p> <p>“totalmente de acuerdo, hay gente que logra identificarse con la comunidad al hacerse el personaje y se vuelve como parte de él, por lo menos para esa comunidad, son chinos y hacen de chinos “(Jorge)</p> <p>“De hecho puede ser muchos, la gracia es que posterior a que pase la lucha yo al menos siempre doy un gesto, que es dar la mano, al empezar y al terminar sea el resultado que sea. Es una cosa de respeto, de respeto mutuo, yo al menos lo intento practicar mucho, igual yo estoy intentando crear una comunidad de</p>

juegos y justamente se basa en ese pilar”
(Claudio)

“entonces era igual super Brígido porque como que invitaba a los amigos a la casa y les decía oye Juégale una a mi hijo y yo ahí, entonces esas cosas así son bacanes porque al final tu formas una especie de lazo con tus juegos favoritos “(Claudio) eso igual es cuático porque te sientes representado por ellos por ejemplo tu fondo de pantalla que salga el personaje que más ocupas, siempre estás como ligado y le vas tomando cariño a estos elementos que te dan el juego” (Claudio)

“Y te vas dando cuenta que tu entorno igual empieza a tener estas cositas, de coleccionar monos, ves que ya forma parte de una comunidad, la comunidad de los jugadores y pueden hablar de cosas similares, de los mismos gustos” (Claudio x3)

“De hecho por ejemplo los juegos más grandes como el LOL tiene esos premios que también te incentivan a jugar, o la comunidad de LOL Chile tenía esos encuentros en el parque O’Higgins donde daban premios oficiales, torneos de la U entonces que pasa, tu llegas a tu casa y quieres jugar, porque compartiste todo el día con gente que está en la misma que tu “(Claudio)

“fae ha hecho mucho por las comunidades al permitir hacer estos como grupos, tanto en torneos como sorteos, o lo que se da ahora es mucho Discord, para que la gente se una y empiece a ver qué es lo que pasa, a participar y sentirse parte de algo, poder identificarse con la comunidad, yo encuentro que en el gaming al menos tenemos esa ventaja donde tú puedes ir y decir, oye juego tal cosa y llega un amigo que juega otra cosa y ahí se van conectando con más gente y de la nada creaste una pequeña comunidad “ (Claudio)

“de hecho las grandes como empresas lo saben y te tiran figuras, juguetes y cosas que tú justamente te puedas identificar, es muy común ver en la calle gente con estas cosas de algún juego en la mochila, porque es algo que te forma una identidad al final del día que te representa “(Claudio)

“uno igual lo hace por gusto propio, pero hay un valor agregado en donde la comunidad igual valora esos gestos y bueno es que igual siempre hemos querido ser parte de algo, la gente siempre está buscando gustos similares entre ellos “(Claudio)

“ya es como un público fijo, que a ellos les llamara la atención el among us no era como sorpresa porque están en una edad que el jugar, el ser parte como de estar dentro de la comunidad de videojuegos es muy alto” (Ignacio)

“yo creo que al Gamer le es importante eso, sobre todo a las generaciones de ahora, ser parte de algo, eso siempre es algo del gamer en sí tu juegas y dices estos son mis juegos favoritos, porque el héroe es de esta forma, y la historia me identifica de esta otra, porque estoy salvando el mundo” (Nico)

“se encuentran a sí mismo y lo pasan la raja, 2 horas escribiendo cosas en buena onda, es importante, necesitan pares también como para demostrar, conocerse, hay gente que no tiene esa capacidad social implícita para estar al frente de una cámara o algo así me imagino que por lo mismo la gente ve mucho streamer, se identifica yo no tengo esa personalidad” (Nico)

“hace 2 días atrás encontré una artista y fui a preguntarle en persona, y me convenció completamente, le deje pagado que me dijera el día para ir, y me voy a tatuar algo del WOW que es un Druida, un Oso, y que se identifica mucho conmigo” (Nico)

			<p>“ha significado tanto para mí el juego en muchos sentidos, y me identifico con un personaje del juego, con una cosa interna, interna mía y de nadie más y tampoco es algo de ñoño, es solo por mi vola, y como me identifica quiero tenerlo en mí” (Nico)</p>
	Emocional es	Tipos de emociones	<p>“El mismo juego que te causa frustración a veces te genera sensaciones contrarias, alegrías, buenos momentos, risas, entonces como que siento que eso es lo que hay dentro del juego, a veces lo pasas muy mal y otras super boca y son esas cosas las que te atrapan igual” (Cristian)</p> <p>“como que lo ocupaba aparte de distraerme lo usaba como para escapar del encierro de la casa, y salir de lo cotidiano igual siento que muchos juegos te dan eso, escapar del espacio físico e introducirte a otro virtual, que finalmente causa sentimientos o ciertas emociones que te benefician como alegría” (Cristian)</p> <p>“donde tenía que competir contra alguien que tenía el medio computador, no tenía por donde entonces al ser competitivo claramente te frustra, pero por ejemplo en otro juego como el Apex donde es más divertido para jugar, es otro tipo de emociones, yo por ejemplo invite a jugar a un amigo y el primer día mato como a 10 personas porque él era seco jugando casi</p>

			<p>profesional, pero eso igual es motivante porque te ayuda a querer mejorar “(Jorge)</p> <p>“ya por un tema más pasional donde se genere una pasión donde apoyas a tu equipo o te sientes identificado con los eSports, pasa mucho, tú ves gente gritando cuando están en los mundiales o jugando, tú lo ves y la gente saltando y volviéndose loco” (Claudio)</p> <p>“totalmente, para mí la comunidad y cómo puede interactuar las emociones ya sea de felicidad, alegría o disgusto para mi es lo fundamental” (Ignacio)</p> <p>“uno espera buenos gráficos, pero ya estamos llegando al tope de los gráficos, no sé, yo sé cuántas veces grite cosas de juegos, anuncios, era una euforia colectiva igual, me emocione mucho con el Final Fantasy 7, porque me trae recuerdos de la infancia igual” (Nico)</p>
		<p>Vinculación de las emociones con el jugar</p>	<p>“digo que no porque un juego sea muy feliz o otros muy tristes, más oscuros, siempre yo digo que la historia es lo importante a lo mejor el camino puede ser un poco triste o feliz pero siempre el vaivén de emociones es una montaña rusa, jugar un videojuego es una montaña rusa” (Ignacio, p.3)</p>

“cuando chico me pasaba eso, como querer ganar, quizás no era profesional, pero existía ese ambiente de competitividad, de superarse y dar lo mejor de ti” (Cristian)

“igual todo esto de los videojuegos se dio como una necesidad de que hacer con mi tiempo porque cuando yo estaba en Octavo básico me peleé con mis papas y yo como que me encerré en mi pieza con un computador” (Jorge)

“donde tenía que competir contra alguien que tenía el medio computador, no tenía por donde entonces al ser competitivo claramente te frustra, pero por ejemplo en otro juego como el Apex donde es más divertido para jugar, es otro tipo de emociones, yo por ejemplo invite a jugar a un amigo y el primer día mato como a 10 personas porque él era seco jugando casi profesional, pero eso igual es motivante porque te ayuda a querer mejorar “(Jorge x2)

“por ejemplo estar o en el LOL igual estar 40 minutos jugando una partida y perderla en el último momento si da rabia, salen esas emociones que a veces son buenas u otras no tanto “(Jorge)

“bueno yo diría que es una gran pasión que tengo en verdad les dedico hartos tiempo, pero

para mí todos los juegos son distintos, por ejemplo, hay juegos que sirven caleta para relajarse, matar el tiempo, pasar el rato, el tiempo de ocio en verdad, algo como ver videos en YouTube, y es netamente entretención, ocio “(Benjamín)

“de todo en verdad, alivio, o tensión, puedo estar relajado, me da felicidad y alegría también cuando juego algo y me sale bien alguna cosa, todo en general que se relaciona con éxito es felicidad y alegría, emoción, miedo igual a veces los juegos causan de todo, hay tantos y variados que depende mucho del juego y lo que estás buscando en el juego y también depende de tu propio estado de ánimo, o del desempeño de uno, cuando juego mal ahí es cuando más me da rabia” (Benjamín)

“sabes lo he pensado bastante, creo que si se sienten las mismas emociones, pero a mí me pasa que cuando uno está acompañado las emociones son más potentes “(Benjamín x2)

“entonces cuando uno está con alguien las sensaciones son como compartidas, las alegrías son más alegres y los enojos más enojos “(Benjamín)

“yo creo que solamente el tema de comunicación quizás es algo siempre pero eso en todo sentido, en el acompañamiento por así decirlo social o emocional de poder conversar con la otra persona “(Benjamín)

“en los juegos de pelea como te he ido contando, entonces ahí hay una sensación de mucha competitividad siempre, tienes que estar siempre concentrado, entonces que es lo que te provoca, te provoca que te alimenta ese bichito de querer ganar” (Claudio)

“pero, así como tienes esos sentimientos de frustración donde te desconcentras un poco, te desestabiliza más que nada, tienes también estos sentimientos de victoria” (Claudio)

“sí porque es este bichito de la adrenalina, en donde tú te empiezas a hacer un poco adicto a eso, a sentir esas cosas y pasa mucho porque te insta a seguir jugando” (Claudio)

“hay juegos que lo están haciéndose para que tengan esta finalidad que te generen esto de remontar una partida como en el caso de los juegos de pelea. Y esto te insta como a no perder la esperanza, y así tu podrías hacer esta como come back épicos en donde la gente

suelta su euforia, porque igual es un espectáculo "(Claudio)

"ya por un tema más pasional donde se genere una pasión donde apoyas a tu equipo o te sientes identificado con los eSports, pasa mucho, tú ves gente gritando cuando están en los mundiales o jugando, tú lo ves y la gente saltando y volviendo loco" (Claudio)"

"que para mí es un tema super importante y si no juego con gente el propio juego te genera un vínculo hacia él y eso yo lo vive jugando solo, porque en el fondo los juegos en solitario de aventuras con historias más o menos bien armadas, para mi si te metes en el juego es como un libro, en el libro haces inmersión te cuentan una historia, y de hecho hasta yo podría decir que hasta en un cierto aspecto incluso un videojuego es mejor" (Ignacio)

"veo que ocurren cosas que pasan en el juego la vinculo a cosas que me han pasado a mí y me traen recuerdos y eso lo comento" (Ignacio)

... "entonces eso el juego permite despertar recuerdos, emociones que te permiten si es que tú lo estás viendo con más gente, puedas vincularlos cosa de que la gente diga si también me ha pasado o te digan que es triste, F, momento sad, cosas así" (Ignacio)

	Culturales	<p>Características propias de los videojuegos (códigos)</p>	<p>“si todo el rato, yo creo que ya se volvió parte del léxico, desde el GG, hay tecnicismos en general, bueno siempre he hablado spanglish, pero independiente de eso, es como usar siempre términos conocidos por todos, como de la cultura, que usamos siempre y no nos damos ni cuenta” (Nico) ... términos en ingles llevados al español, farmeando, o raideando, salen esos términos, o el rushea, ya es algo propio, no es un término del juego solamente es algo que usas a diario” (Nico)</p> <p>“ya lo tienes parte de y tu puedes interactuar cuando alguien tiene el mismo lexico, porque le entiendes la misma jerga” (Nico)</p> <p>“ah sii, totalmente eso en las clases si sobre todo, te permite darle una bajada para que puedas hablar el mismo idioma con ellos” (Ignacio)</p> <p>“siento que sobre todo en el LOL había unos conceptos que no cachaba, antes se usaba mucho el OP, no si eso esta OP, el GG también, como que ya no lo uso tanto, pero esos usaba hartoo igual son cosas que quedan como en la cultura, por ejemplo a mi polola a veces la invitaba a jugar LOL y nunca se entusiasmó pero igual conocía los conceptos, los GG, los entendía” (Cristian)</p> <p>“no es como que sea algo raro usarlo fuera del juego, no es como que sea una persona distinta a como soy jugando, sino que al final soy un reflejo de y si con mis amigos usamos los</p>
--	------------	---	--

mismos términos en las partidas, porque no usarlo cuando conversamos fuera del juego” (Cristian)

“en términos competitivos la respuesta sería sí, pero en cambio en público la idea es generar comunidad hablando porque en el competitivo te tienes que informar que es lo que haces, a quien mataste, donde va, ese tipo de cosas” (Jorge)

“ah sí, por supuesto, en el año 2014 cuando estaba en cuarto medio y el juego de moda era el LOL entonces eran esos símbolos de GG o goodgame que todos cachamos, ahora últimamente podría reconocerlos y cómo sigo a streamers extranjeros los voy cachando, además igual los voy usando en mi vida cotidiana.” (Jorge)

“sí completamente, cuando escucho un F logró interpretar bien el mensaje, aunque la persona que está en frente mío no lo entienda” (Jorge)

“sí totalmente, jajaja el GG o el F, mucho, por ejemplo fuera del videojuego sin dudas, me he dado cuenta que tomo muchas palabras de otras regiones para usarlas acá, el dodgear, o chasear, hay muchos términos que los escucho de otros lados y los uso acá pero fuera del juego si se ocupan harto igual, el GG o F, el Wp, cosas así, se volvió como parte del vocabulario, de la cultura de este juego yo puedo hablar con alguien que juega LOL y hablamos de otra cosa

pero uso sus términos y me entienden, entonces aprovecho de hacer eso” (Benjamín)

“Entonces dependiendo del juego va a ser como la relación que tenga, por ejemplo, yo tengo amigos con los que solamente juego juegos de pelea y justamente hay una relación de respeto, pero no así amistad porque amistad es distinto, pero si el respeto es otra cosa, es como no sé, es como códigos que uno tiene, y demás que me entiendes, no todos los con que juegas tienen que ser tu amiga, pero ahí están igual.

“(Claudio)

“Hay términos que son propios de los juegos, como el GG o FF, o compañerismo Op” (Klaudio)

“Y te vas dando cuenta que tu entorno igual empieza a tener estas cositas, de coleccionar monos, ves que ya forma parte de una comunidad, la comunidad gamer y pueden hablar de cosas similares, de los mismos gustos” (Klaudio)

“escuchas una conversacion del juego y te das cuenta de una, como que la gente al común no le importan estos terminos, pero tu dices, como que tal y tal cosa jajaja. Entonces cosas como esas te das cuenta, hay hartas cosas de ese estilo, palabras tipicas, como de la cultura gamer “ (Klaudio)

“como que es propio del videojuego, se da mucho que tu cuando entras a una parte nueva donde no conozco y digo algo por ejemplo el

			<p>mismo F, y alguien te queda mirando es como aaaah ya el sabe jajaja, como que saben altiro el codigo entonces ahí hay como una relación que se puede dar, o ya ahí pregunto hace cuanto juegas tal cosa, o que juegas, palabras como el GG. Son estos términos que están muy acuñados a nosotros “(Claudio)</p> <p>“Para elegir los amigos de la U jaja va por ahí, es como una fuente para saber con quién relacionarte, donde hay gustos similares, y justamente ahí pasa ese tema, en donde reconoces a alguien que anda en las mimas que tu. Entonces es eso, hay códigos, muchos códigos y uno no se da cuenta de la cantidad que uno usa, pero es como la cantidad inmensa, el mismo afk es más difícil decirlo en vivo pero es como ah sí, afk, y lo entiendo “(Claudio)</p>
		<p>Influencia del videojuego en la vida personal</p>	<p>“nunca yo he visto esto como un vicio, a ratos tal vez en ciertas edades sí, me quedaba pegado, pero para mí siempre fueron más cosas positivas que negativas las que me traían los juegos” (Ignacio)</p> <p>“En ese sentido el juego se convierte en ese espacio donde ocurren cosas que tú puedes contar a tus amigos, en algo anecdótico, entonces ya empezó a ser parte de nosotros, yo como gamer lo digo, es como algo muy mío, se volvió como algo arraigado en mí, algo que es como cultural.” (Claudio)</p>

“De hecho te das cuenta al tiro, te das vuelta, lo escuchas y sabes al tiro, es que son códigos que están inmerso en nosotros “(Claudio)

“y es algo muy propio, propio de esta cultura que se ha ido armando en torno a los juegos de hecho las grandes como empresas lo saben y te tiran figuras, juguetes y cosas que tú justamente te puedas identificar, es muy común ver en la calle gente con estas cosas de algún juego en la mochila, porque es algo que te forma una identidad al final del día que te representa” (Claudio)

“luego ya me las compraba yo, con clases particulares, mi platita, también en mi colegio mientras yo estudiaba me contrataron como reemplazante ahí me compre el play 3, luego la play 4 y la switch, y desde ahí ya se volvió parte de mi” (Ignacio)

“donde a diferencia de años atrás, como en los 90 o inicios de los 2000, el jugador de videojuegos era como el nerd o el ñoño y estaba dentro como de un estereotipo social, la rata y eso igual se utiliza, aunque mucho más asociado a un meme que a algo despectivo como ante” (Ignacio)

“sí, definitivamente, ponte tú en mi caso personal, así como ya dejando de lado la comunidad, para mi ponte tú el WOW me cambio la vida yo estuve hace varios años atrás entre 4 o 5 años en cama por un problema en la

			<p>espalda que me opere 3 veces y lo único que podía hacer era jugar WOW acostado” (Nico)</p> <p>“y dentro del juego encontré un consuelo del cual yo me conectaba y me preguntaban, como estas, como te sientes, estas bien? hagamos algo, y ahí claro me podía mover sin problemas, era un en boca, podía hacer millones de cosas sin problemas., no se piensa que yo no podía ir al baño fácil, tenía muchos problemas para ir, entonces había un punto donde ni siquiera podía salir de la casa y el juego a mi me ayudo a pasar todo ese tiempo en otra, como me ayudaban, me distrae, podía conversar y soltarme un poco “ (Nico x2)</p> <p>“ahí te das cuenta que tiene una relaciona, te das cuenta que te encariñas con ciertos personajes, es muy raro y también la gente la gente se casa a través del juego” (Nico)</p>
	Contextuales	Software y necesidades	<p>“por ejemplo el counter strike go me complicaba ya que me sentía disminuido porque tenía un computador más o menos malo, donde tenía que competir contra alguien que tenía el medio computador, no tenía por donde entonces al ser competitivo claramente te frustra” (Jorge)</p> <p>“ya si pero ese es un tema ya más complejo yo encuentro, lo que pasa es que el juego de pelea en sí necesita mucho de que los 2 tengan una buena conexión o al menos medianamente equilibrada” (Claudio)</p>

			<p>“en el mismo celular, de hecho, eso es lo bueno que tiene, que en el fondo permite el acceso a personas que no necesariamente están involucradas con las consolas o pc, entonces las posibilidades de acceso también son super importantes frente como al impacto que puedan tener los juegos” (Ignacio)</p> <p>“que el acceso a los videojuegos sea mucho más que el que hay hoy, por eso te decía lo del Among Us, es el acceso, la idea es que no sea como algo de una elite porque lamentablemente lo queramos o no hoy en día tener una consola es un privilegio” (Ignacio)... “eso sería lo ideal, a lo mejor ya no se ira hoy como con el computador, porque el pc se le entrega en los colegios municipales, entonces hoy en día podríamos decir que tienen un pc en su casa, pero sería bueno que fuera más asequible que se liberaran más juegos como no sé qué ojala más compañías hagan cosas free to play” (Ignacio)</p>
		<p>Presencialidad o falta de esta</p>	<p>“en mi comunidad no se podía hacer de forma física porque como era de Antofagasta era difícil, muchos eran de Iquique y en mi comunidad había 3 o 4 personas que eran de Antofagasta, pero yo por miedo no quería involucrarme físicamente y decía que estudiaba en Santiago” (Jorge)</p> <p>“por ejemplo con los de la comunidad em hablo con 20 personas, aunque después de 10 años se van perdiendo el contacto, aun conversó con</p>

10 personas que yo considero mis amigos, aunque ellos no me conozcan la cara por ejemplo” (Jorge x2)

“definitivamente los uso bastante para compartir con otras personas, sobre todo este año de pandemia que para compartir es más difícil, lo he vivido los carretes online, donde jugamos pinturillo, todas las reuniones pasan por un juego para pasar el rato “(Benjamín)

“yo encuentro así como yo al menos que he estado siempre inmerso la generación que quizás vivió los 90 lo puede como reconfirmar o asegurar este punto porque antes se daba mucho que se formaba mucho al comunidad en los juegos arcade “(Claudio)

“sí, de hecho ahora se está dando mucho por Zoom incluso, donde yo fui me invitaron a un cumpleaños y dijeron, yaa juguemos un juego del Jack Box, como juegos de fiesta, y todos jugando con la pantalla de Zoom, entonces ahí también tienes un lazo, pero es distinto a los otros juegos porque tu no estas compitiendo contra otro equipo, sino que tu estas jugando por mucha diversión al igual como lo que podría ser un poco antes cuando sacaban un Twister, de juegos de mesa o suelo algo así” (Claudio)

“vas y públicas en una comunidad, cabros estoy buscando alguien para jugar, y te contesta alguien que está en la misma que tú, y eso no se puede dar presencial, entonces eso igual es

distinto, ese plus que tiene internet nos ha favorecido mucho” (Claudio)

“si obvio yo he conocido gente, por ejemplo, por el tema online particularmente he conocido mucha gente que jamás me imagine que iba a conocer y de todas edades de mí misma edad o a veces cabros chicos y que se han dado vínculos super bacanes, quizás no amistad, pero si compañero de juego” (Ignacio)

“hago reseñas de sus juegos, de todos los juegos, cobertura Blizzcon, asisto a sus eventos presenciales, ya que había una necesidad de juntarse unas ciertas promociones que eran solo físicas donde se pueden conseguir Skins y cosas especiales para el juego, y de ahí empecé a formar una comunidad de eventos “ (Nico)

“pero como que se perdió esa costumbre antigua de mi época en donde se juntaban los tarreos, y ahí antes era como esa costumbre de ir a los lugares a congregarse ahora como todo es tan online es más impersonal aún más, sobre todo con el discord ya no se necesita estar presente ni tener pc, es cosa de tener un celular, se ha perdido mucho eso, cuesta que la gente se congregate” (Nico)

“es difícil igual como juntar los tiempos, cuantas veces me ha pasado que nos vamos a jugar y pasa algo que te tienes que ir, todo eso gracias a que es como online, pero antiguamente te juntabas a jugar era una junta y compartidas,

			<p>pasabas toda la tarde o fin de semana, y era un campamento, y ahora es tan impersonal, entonces eso me pasa con el online, como que a veces se motiva pero luego como es tan fácil estar conectado o no estarlo, se es más fácil dejar de lado “ (Nico)</p> <p>“igual es importante ordenar las cosas para que no se pierda el sentido, en la comunidad cuando es por internet es tan impersonal y como que le pierdes corazón, es llegar y borrar, te puedes salir y chao, no hay contacto real “(Nico)</p> <p>“aunque tiene muchas cosas positivas, conocer gente rápido, comunicarse, cosas de ese estilo, pero igual es tan impersonal, que falta el contacto como de 1 a 1. No es que sean malas las comunidades pero hay que evitar el lado negativo, no enganchar en la parte negra de las comunidades” (Nico)</p>
		<p>Avances tecnológicos e influencia en la cotidianeidad</p>	<p>“bueno tal vez como yo hago juegos online físicamente no, pero en tele comunidad o comunidad virtual no sé cómo decirle, la respuesta sería sí, pero físicamente la respuesta sería no por ejemplo en mi comunidad yo vivo en Antofagasta y gente de mi comunidad también vive en Antofagasta y para ellos yo le dije que vivía en Santiago por ejemplo, porque es difícil manejar una comunidad tan grande, por ejemplo si doy mi nombre uno lo pone en el Servel y sale mi dirección, sale todo y como no sé a quién va</p>

esa dirección podría hacerme un daño o no se”
(Jorge)

“creo yo que a pesar de que sea viejo y tenga mi familia o pareja, los videojuegos siempre estarán ahí, yo creo que van a ser una de las cosas que le inculque a mi hijo y dudo que lo deje “(Benjamín)

“si es que igual es un cambio generacional que se van dando, los que nosotros nos dedicamos a jugar y crecimos en todo eso yo me sorprendo cuando asumo que gente que es de una generación mayor está jugando porque esa persona no crece con los juegos, no así con gente de ahora” (Benjamín)

“si

, bueno relación si la hay, yo encuentro que si sobre todo ahora con los juegos en línea, lo que pasa si es que el tema es de qué forma tú te podrías relacionar con el otro dependiendo del juego es la forma en la que tu te relacionas

“sí, de hecho, ahora se está dando mucho por Zoom incluso, donde yo fui me invitaron a un cumpleaños y dijeron, yaa juguemos un juego del Jack Box, como juegos de fiesta, y todos jugando con la pantalla de Zoom, como lo que podría ser un poco antes cuando sacaban un Twister, de juegos de mesa o suelo algo así”
(Klaudio x2)

“la rapidez, la rapidez con la que encuentras gente, ahora sobre todo con el hecho de que la

gente no tiene tiempo, entonces tu cuando quieres jugar tiene que ser al tiro, entonces tiene que ser ahora, y tu vas y que te sale más rápido, vas y publicas en una comunidad, cabros estoy buscando alguien para jugar, y te contesta alguien que está en la misma que tu, y eso no se puede dar presencial, entonces eso igual es distinto, ese plus que tiene internet nos ha favorecido mucho” (Claudio x2)

“siento que la pandemia ayudo mucho más a eso, a que como jugar juegos ya sea algo transversal” (Ignacio)

“después a la semana siguiente colegas del colegio una colega muy amiga de biología sin que yo le dijera nada va y nos escribe en el grupo de amigos, teniendo 40 años podemos jugar Among Us, entonces cuando mi colega de 40 años me dice eso esta wea ya se masifico, sin decirles nada, solo lo comparto en mis historias de repente, pantallazos, o clips del canal pero jamás como que algo importante y ahí ya se volvió algo transversal” (Ignacio)

“y la gente que conoce empiezan a conocer que existen juegos en el mismo celular, de hecho, eso es lo bueno que tiene, que en el fondo permite el acceso a personas que no necesariamente están involucradas con las consolas o pc, entonces las posibilidades de acceso también son super importantes frente como al impacto que puedan tener los juegos” (Ignacio)

			<p>“pero como que se perdió esa costumbre antigua de mi época en donde se juntaban los tarreos, y ahí antes era como esa costumbre de ir a los lugares a congregarse ahora como todo es tan online es más impersonal en más, sobre todo con el discord ya no se necesita estar presente ni tener pc, es cosa de tener un celular, se ha perdido mucho eso, cuesta que la gente se congregate” (Nico x3)</p>
		<p>Características de la pandemia en el jugar</p>	<p>“no nunca es que es más complicado donde vivo en Antofagasta, aunque por ejemplo si me gustaría participar, poder ir y compartir o conocer más cosas, siempre he pensado ir a ver un campeonato de lol, veo mucho del deporte, sus ligas chilenas, latinas, o españolas, veo harto competitivo más ahora en pandemia” (Benjamín)</p> <p>““si, de hecho, ahora se está dando mucho por Zoom incluso, donde yo fui me invitaron a un cumpleaños y dijeron, yaa juguemos un juego del Jack Box, como juegos de fiesta, y todos jugando con la pantalla de Zoom, como lo que podría ser un poco antes cuando sacaban un Twister, de juegos de mesa o suelo algo así” (Claudio x3)” (Claudio)</p> <p>“hoy en día producto de la pandemia me motive a hacer el canal de Twitch ahí juego lo que me pide la comunidad, hago votaciones y trato de que no los haya jugado yo y ahí me han salido juegos que yo jamás conocí a” (Ignacio)</p>

			<p>“siento que la pandemia ayudó mucho más a eso, a que como jugar juegos ya sea algo transversal” (Ignacio x2)</p> <p>“la gente en su casa encerrada tenía que encontrar maneras para poder pasar el tiempo que los sacara de su rutina, la gente que leía un libro podría decir que ya no le apetece o ver la telenovela no le apetece entonces según sus redes y la gente que conoce empiezan a conocer que existen juegos en el mismo celular” (Ignacio)</p> <p>“pero hacer el canal, jugar y que gente te esté viendo, siento que ha sido una de las mejores decisiones que he podido tomar en la pandemia, me logro desconectar de una manera” (Ignacio)...”, ha sido un regalo y me ha permitido desconectarme un poco de todo lo negativo que ha traído la pandemia el canal” (Ignacio)</p>
<p>Formas de integración a comunidades</p>	<p>Experiencias en comunidades</p>	<p>Interacción con comunidades de videojuegos</p>	<p>-“entonces encontré bacán, porque de chico me gustan los videojuegos, entonces bacán que alguien hable de estos temas en Chile, porque siento que a diferencia de otros países como USA o España, es algo super precario, cache que tenía un canal propio y hacia streams y bueno ahí cuando podía veía los Lives” (Cristian)</p> <p>“bueno en mi infancia sí, yo por ejemplo formaba foros y participante de foros e incluso</p>

ganaba reputación digamos como un usuario del mes “(Jorge)

“por ejemplo Play Balong donde habla Tomas 4 horas, yo me quedo 4 horas porque el tema me interesa y participó en el chat” (Jorge)

“en mi comunidad no se podía hacer de forma física porque como era de Antofagasta era difícil, muchos eran de Iquique y en mi comunidad había 3 o 4 personas que eran de Antofagasta, pero yo por miedo no quería involucrarme físicamente y decía que estudiaba en Santiago” (Jorge x2)

“generalmente yo hablo lo necesario y no me gusta hablar mucho o compartir con personas que no conozco porque no se quien está detrás del computador, dependiendo de la comunidad “(Jorge)

“, yo que forme una comunidad todo por detrás hay todo como algo global que me ha servido en mi vida universitario digamos que ser como un líder, tener liderazgo de formar un grupito de amigos y guiarlos” (Jorge)

“yo creo que es un tema de la cantidad de llegada, una comunidad presencial no creo que tenga una llegada tan grande como algo online, una de face por ejemplo, si estas en una comunidad de 100 personas en tal lado, no hablas con las 100 personas, o no te escucharían a ti, pero en cambio si lo haces por Internet puedes tener más llegada a esas

personas, y más información, todos te pueden ver “(Benjamín)

“El tema de los chat igual en los juegos pasa mucho, como que te alimenta a seguir participando activamente en los juegos online “
(Claudio)

“y justamente ahí empieza a nacer una comunidad, y cuando la comunidad se mantiene viva para el juego es lo mejor que le puede pasar, porque es lo que mantiene vivo al juego, los dibujos, las conversaciones del juego, entonces mantener siempre a la comunidad activa” (Claudio)

“face ha hecho mucho por las comunidades al permitir hacer estos como grupos, tanto en torneos como sorteos, o lo que se da ahora es mucho Discord, para que la gente se una y empiece a ver qué es lo que pasa, a participar y sentirse parte de algo, poder identificarse con la comunidad, yo encuentro que en el gaming al menos tenemos esa ventaja donde tu puedes ir y decir, oye juego tal cosa y llega un amigo que juega otra cosa y ahí se van conectando con más gente y de la nada creaste una pequeña comunidad “ (Claudio)

“si tu estas inmerso en una comunidad es más probable que te pase esto en cambio si juegas solo o no sigues páginas que te recuerden que existe este juego tu no vas a estar tan pendiente, de hecho hay mucha gente que deja juegos sin terminar porque justamente le dan a

otro juego, no es que no haya dejado de jugar, solamente que para el juego dejo de ser interesante, esa es la importancia de la comunidad, a ti te permite estar siempre más atento a lo que pasa dentro del juego “ (Claudio)

“uno igual lo hace por gusto propio, pero hay un valor agregado en donde la comunidad igual valora esos gestos y bueno es que igual siempre hemos querido ser parte de algo, la gente siempre está buscando gustos similares entre ellos” (Claudio)

“mira con el tema de Internet la verdad es que no me gusta, si bien estoy metido en grupos no es que interactúe mucho, porque lo que uno pone todo es trolearse y es terrible, ahí tu ves lo mas malo de la gente y de repente es como mucho, te estoy consiguiendo cosas y tú me estas criticando la promoción que hago, y bueno uno dice como filo pero nunca falta esa gente “(Nico)

“aunque tiene muchas cosas positivas, conocer gente rápido, comunicarse, cosas de ese estilo, pero igual es tan impersonal, que falta el contacto como de 1 a 1. No es que sean malas las comunidades, pero hay que evitar el lado negativo, no enganchar en la parte negra de las comunidades” (Nico x2)

“ porque si enganchas ahí es un lado muy distinto, hay que tomarlo como con respeto y con ojo, el hecho de meterse en una comunidad igual implica saber cómo interactuar o tomarse

		<p>las cosas, porque te puedes ir a otro lado y te empiezan a molestar, a decir cosas y la fama de internet y ese tipo de cosas son así, se forman memes por lo mismo, de la noche a la mañana ocurren cosas, es cosa de un screenshot y cagaste, eres bulleado por millones, entonces es un arma de doble filo” (Nico)</p> <p>“yo conocí una comunidad del juego que era full una familia, una familia entera, mamá, papá, abuelos, tíos, la guild entera era la familia jugando WoW, era algo para no creer” (Nico)</p>
	<p>Experiencias de participar en comunidades de videojuegos</p>	<p>hay un caso de una chica que iba a los eventos y se cachaba que era como medio autista, como que tenía o asperger, era bien especial porque la venas y te saludaba y se sentaba en su lugar, y jugaba tranqui, no hay problema, y yo como que me acercaba y como soy administrador del evento, siempre me gusto estar en contacto con la gente y tengo como esa capacidad aunque la gente lo dude jajaja y me acerca a preguntar si quería participar del evento en los torneos y me decía que no, que ella venía a sentarse a jugar, no hay problema, y le decía que se perdería los premios del evento y no estaba interesada, y seguir yendo, lo pasaba increíble” (Nico)</p> <p>“ha costado un poco que la gente venga a los eventos versus a eventos pagados, ya que la gente no confía mucho donde piensan que por ser gratis no es nada bueno” (Nico) ... “ha sido</p>

un proceso bastante largo, pero gracias a dios me ha ido bien en los eventos, fueron más o menos 400 personas cada evento durante el año entero, son pocas personas en comparación a otros eventos más grandes pero igual el juego viene de un declive de la curva de Hearthstone y fue igual la reunión más grande de toda Latinoamérica” (Nico)

“Si, mira lo único malo que tienen los videojuegos actualmente es que hay mucha gente que mancha el ambiente, las comunidades se tratan de robar las comunidades, al creerse algo que no es, se lleva los frutos y gente como uno que trata de hacer las cosas bien para la gente y de repente las empresas no te dan toda la bola que uno quisiera” (Nico)

“yo siempre intento pelear con la compañía para soltar más premio, o cosas entretenidas para la comunidad cosa de que vayan a compartir gratis “(Nico)

“la última vez se pusieron a cantar Pool McCartney y yo quede sin entender nada, fue algo de ellos, y todos cantando, fue algo genial po, y ahí tú dices ya, esta cosa te llena no tiene ningún pago en efectivo, pero tiene un valor afectivo distinto, genera cosas y ves cambios

que dices, pucha sabes estaba cagado y viene para acá y me desconcentre, puede ver las cosas de otra manera y algunos me dicen mira no pari, me ayudan mucho cuando estoy muy mal” (Nico)

“es algo que se te impregna, y es lo que me doy cuenta en los casos presenciales, yo te cachaba de nickname en los torneos y que buena onda, como que se rompe un hielo, se forma una cuestión, se necesita decir que no soy el único que hablo de cartas, y las mecánicas, o parches yo lo he visto, como conversan de sus cosas, como hablan con pasión” (Nico)

“se encuentran a si mismo y lo pasan la raja, 2 horas escribiendo cosas en buena onda, es importante, necesitan pares también como para demostrar, conocerse, hay gente que no tiene esa capacidad social implícita para estar al frente de una cámara o algo así me imagino que por lo mismo la gente ve mucho streamer, se identifica yo no tengo esa personalidad” (Nico)

-“bueno me pongo a pensar en LOL Chile y habían eventos para juntarse presencialmente, entonces todo lo online se llevó como a algo más presencial” (Cristian)

“igual de repente uno como que quiere jugar con otras personas, entonces estar en una comunidad grande te da esa posibilidad, esa ventana de poner, oye alguien se anima a jugar algo, y ahí además que alguien te acompaña y juega contigo, entonces ahí también se pueden formar amistades, eso es lo bonito de estar en comunidad, a veces no te lo esperas y generas amigos” (Cristian)

“cuando estabas jugando y se burla el rival tienes más ganas de ganarle, sobre todo en el lol, a veces ese juego es demasiado toxico, 19:50 ya lo pasas bien y todo, pero a veces es tan toxico que te aburre, como que siento que esa no es la idea del juego, aunque tu no quieras, la comunidad te lleva a eso” (Cristian)

“ser parte de la comunidad, tienes al apoyo detrás, sabes que si algo sale mal te pueden putear, pero si algo sale bien vas a recibir la aprobación de los demás “(Cristian)

“y también hay otras comunidades como de counter que son comunidades medias tóxicas, como la del LOL” (Jorge)

“por ejemplo, en el counter uno entraba en un canal de comunicación y podía hablar cualquiera, donde sé que van a ser personas de

mi edad y chilenos, ese tipo de comunidad no era tóxica porque compartimos lo mismo” (Jorge)

“yo por ejemplo jugaba en una comunidad de counter donde era necesario hablar, si no ni te pescaban, esto igual me ayudo a sacar personalidad porque tenía que comunicarme, imagínate 12 o 13 años y necesitabas hablar para compartir “(Jorge)

“por ejemplo el LOL hablo lo justo y necesario al ver el chat con tanta toxicidad, en cambio en las comunidades que yo forme a través de discord no hay problema en compartir “(Jorge)

“en counter había personas que me llevaba como 20 años y nunca fue como muy cercano, afectivo con los demás, entonces yo aprendí de ese error y intente formar otro tipo de comunidad” (Jorge)

“es compartir info y también se hacen pseudo campeonatos, entonces más que nada va por ese lado, compartir info y experiencias, o muy de repente competir “(Benjamín)

“si son bacanes, son entretenidas y me gustan bastante por el tema de que se puede compartir

varias cosas, mucha información y buen contenido y siempre en el buen ambiente” (Benjamín)

la interacción, el poder interactuar con más personas que no conoces, o ver distintas realidades, compartir información es lo que más se valora el poder compartir es lo mejor, e igual esos grupos te ayudan a hacer las cosas más rápido, como buscar equipo” (Benjamín)

“formar vínculos entre esta misma comunidad es muy interesante porque al menos en los juegos de pelea como yo te cuento todos están compitiendo, pero a la vez todos tienen un respeto entre ellos” (Claudio)

“a no ser que los vengas recién conociendo o eres el nuevo, también pasa, pero tú te sientes como conectado digámoslo así de hecho es cuatito porque te dicen, ya mira este tipo juega con tal y tal como, o juega de esta forma, y ahí una empieza una especie de coaching y se da mucho lo de un entrenador que ayuda al boxeador, es como muy parecido, pero va por ahí, entonces de que hay conexiones, vínculos, si, ocurre” (Claudio x2)

“Y te vas dando cuenta que tu entorno igual empieza a tener estas cositas, de coleccionar

monos, ves que ya forma parte de una comunidad, la comunidad ganar y pueden hablar de cosas similares, de los mismos gustos” (Claudio x2)

“De hecho por ejemplo los juegos más grandes como el LOL tiene esos premios que también te incentivan a jugar, o la comunidad de LOL Chile tenía esos encuentros en el parque O’Higgins donde daban premios oficiales, torneos de la U entonces que pasa, tu llega a tu casa y quieres jugar, porque compartiste todo el día con gente que está en la misma que tu” (Claudio x2)

“la rapidez, la rapidez con la que encuentras gente, ahora sobre todo con el hecho de que la gente no tiene tiempo, entonces tu cuando quieres jugar tiene que ser altiro, entonces tiene que ser ahora, y tu vas y que te sale más rápido, vas y publicas en una comunidad, cabros estoy buscando alguien para jugar, y te contesta alguien que está en la misma que tu, y eso no se puede dar presencial, entonces eso igual es distinto, ese plus que tiene internet nos ha favorecido mucho” (Claudio)

“Bueno yo hago stream, entonces ahí yo perfectamente soy un desconocido, por ahora jajaa, la cosa es que aun así yo siendo

			<p>desconocido he conocido gente que me ha ido apoyando y te lo juro yo no tengo ninguna relación con ellos pero van y me dejan su comentario” (Claudio)</p> <p>“totalmente, para mi la comunidad y como puede interactuar las emociones ya sea de felicidad, alegría o disgusto para mi es lo fundamental” (Ignacio x2)</p> <p>“entonces la comunidad lejos es lo más importante, para mí lo más importante del canal, las interacciones que se dan, si me dicen que haga algo lo hago, siempre he pensado que son la base de poder construir lo que estoy haciendo” (Ignacio)</p>
	<p>Experiencias en solitario</p>	<p>Relación con el videojuego</p>	<p>que éramos el mejor guild del servidor, y yo era como el número 2 de mi clase entonces no era cualquier cosa y para llegar ahí tuve que hacerme un nombre, conseguir equipo, experiencia y llevarme muchas puteadas, y es como ya, no era un juego, era un trabajo” (Nico)</p> <p>“ya lo pasas bien y todo, pero a veces es tan tóxico que te aburre, como que siento que esa no es la idea del juego, aunque tu no quieras, la comunidad te lleva a eso la comunidad del lol ya es demasiado tóxico de por sí, es una mala droga” (Cristian)</p>

“por ejemplo el LOL hablo lo justo y necesario al ver el chat con tanta toxicidad, en cambio en las comunidades que yo forme a través de discord no hay problema en compartir “(Jorge x2)

“que los juegos me han ayudado caleta para mantener ocupada la mente cuando no estuve muy bien anímicamente, eran temas anímicos muy fuertes los videojuegos me ayudaban a salir un poco de eso, me enfocaba tanto en el juego que pasaba a segundo plano lo demás” (Benjamín)

“para mi me ha ayudado mucho a ser más disciplinado, porque también te puede dar una especie de frustración el hecho de que tu estés practicando algo y no te salga, o por ejemplo tu practicaste mucho y justamente cuando estas peleando no te sale, que eso puede pasar, entonces su dices, que pasa si yo lo practique mucho y ahí tú te vas dando cuenta que es un aprendizaje constante “(Claudio)

“ya por un tema más pasional donde se genere una pasión donde apoyas a tu equipo o te sientes identificado con los eSports, pasa mucho, tú ves gente gritando cuando están en los mundiales o jugando “(Claudio)

“si, yo creo que los juegos me han esto como de sobre todo cuando era más chico, que existiera este formato en los juegos las vidas, y que pierdes la vida y vuelves a intentar y de nuevo y de nuevo hasta que pasas el nivel te tiene metido, uno o dos o tres días, hasta pasarlo eso me llevo en mi experiencia personal a desarrollar mi perseverancia, y bueno quizás la vida no es un juego porque en verdad no es que tengamos muchas vidas, pero si hablamos de oportunidades o intentos de hacer algo eso si existe, eso si se puede replicar, y si no lo conseguiste buscas otro camino quizás no lo pensaste bien pero buscar la forma y nuevas formas para avanzar” (Ignacio)

“igual cuando yo estaba en el colegio siento que me costaba relacionarme con la gente, como hacer amigos, y los juegos si me ayudaron caleta a eso, era mi manera de conectar entonces después al principio necesitaba los videojuegos para conectar, oye juguemos bla bla bla, pero después ya no po, la amistad se formó, podía hacer amigos sin la necesidad de los videojuegos como que en el fondo fue la manera en que despertó esa característica en mi, la posibilidad de conectar con gente” (Ignacio)

			<p>“y dentro del juego encontré un consuelo del cual yo me conectaba y me preguntaban, como estas, como te sientes, estas bien? hagamos algo, y ahí claro me podía mover sin problemas, era un wn boca, podía hacer millones de cosas sin problemas., no se piensa que yo no podía ir al baño fácil, tenía muchos problemas para ir, entonces había un punto donde ni siquiera podía salir de la casa y el juego a mi me ayudo a pasar todo ese tiempo en otra, como me ayudaban, me distrae, podía conversar y soltarme un poco” (Nico)</p>
		<p>Experiencia s de jugar en solitario o acompañad o</p>	<p>“jugar solo yo creo que la gran diferencia es que la misma emoción o el mismo sentir que te puede generar un juego jugando solo cuando lo juegas en compañía esa emoción puede duplicarse o puede contrastarse pero en el fondo te permite una instancia para que la emoción sea compartida cosa que te des cuenta oh piensa lo mismo que yo, o no parece que no piensa igual, yo siento que te da una mirada diferente del mismo juego” (Ignacio)...</p> <p>“jugar el mismo juego solo o jugarlo de manera cooperativa es como ver un libro por segunda vez y darte cuenta de partes que no captaste la primera vez solo por el hecho de haber jugado solo” (Ignacio)</p> <p>“ese sentimiento de estar acompañado, que te da aliento para seguir y ganar o lograr el objetivo “(Cristian x2)</p>

“ponte tu en abril Juega el Death Stranding y estar como en un proceso encerrado, sin poder salir y jugar un juego tan amplio y ves paisajes bacanes, como que lo ocupaba aparte de distraerme lo usaba como para escapar del encierro de la casa, y salir de lo cotidiano igual siento que muchos juegos te dan eso, escapar del espacio físico e introducirte a otro virtual, que finalmente causa sentimientos o ciertas emociones que te benefician como alegría”
(Cristian x2)

“comunicacionalmente hablando formar comunidad, formar una red de amigos digamos que si sale un juego nuevo okey vamos todos a ese juego “(Jorge)

“entonces en todo se facilita más el tema, jugar acompañado te abre todo, cuando lo necesitas te da un acompañamiento emocional, social, cuando estas jugando y te ayuda a tener una comunicación más efectiva para el juego”
(Benjamín)

“bueno si de hecho siempre cuando juego rankeds con amigo, se le agrega competitividad al asunto, entonces tenemos que estar bien”
(Aludió)

			<p>“si, por eso te digo pueden interactuar de manera local, si juegas con ellos, te permite compartir un rato agradable si algo les gusta o no, compartir una victoria una derrota, o en el caso de que te vean jugando que eso se puede hacer local pero es más fome, como estar donde mismo y que todos lo vean jugar es aburrido pero en stream es otra la índole, y es bacana lo disfrutas mucho más, porque a veces tu sientes que te emocionas pero a veces es plano, de repente justo alguien en el chat comenta algo que vio y te dice, viste eso? y yo de Que, queee, entonces al final es como agregarle mas aderezo, te despiertas más la emoción de manera compartida que hacerlo solo” (Ignacio)</p>
<p>Implicancias de los videojuegos en la intervención</p>	<p>Videojuego o como herramienta interventiva</p>	<p>Reconocimiento del uso de los videojuegos</p>	<p>Igual tengo amigos que aprendieron ingles por los videojuegos porque no estaban en castellano ni traducidos y cuando tu querías jugar necesitabas buscarlo, o comprar esas revistas con los tips para el juego, ahora es cosa de usar Google y te sale de todo del juego, secretos y esas cosas” (Nico)</p> <p>“si y es conocer gente, a mucha gente, a lo largo de estos años osea a muchos amigos, he conocido amigos que no están, que fueron y que vendrán, osea gente de la misma comunidad mia donde puedo invitar a tomar algo y la gente se motiva, y conversamos,</p>

entonces me permitió conocer gente realmente buena” (Nico)

“pero al mismo tiempo el interactuar con gente con todo te hace algo bastante especial, de que ayuda, pero tienes que saber como balancearlo” (Nico)

“el ultimo evento que ella fue estaba algo enferma, me decía voy al doctor y vengo, y se sentaba igual que siempre, era cuáticos porque no hablaba con nadie más y luego en los otros eventos más adelante empezó a socializar un poco más y se formaba ese como ambiente, y eso era super gratificante para uno” (Nico)

“se empezó a formar una comunidad super buena, y tu dices gente que se veía super inadaptada se adaptaba con temas de comunidad, a su ritmo” (Nico)

“en el último evento que participo ella me dijo, voy a participar del torneo, y tu ves la foto de una chica super tímida entonces es impresionante y hasta el día de hoy me habla, se forma algo super especial, y no nos conocemos de nada, ninguna relación de ningún tipo pero tan solo por los videojuegos se

dio ese en común el videojuego entrelazo
“(Nico)

“la gente en videojuego hay muchas que tienen problemas sociales de interacción, se creen los personajes, se creen las historias, el juego, y necesitan como romper un poco y decir sabes que, yo en el juego soy esto yo soy tanto nivel, o leyenda no sé cuánto, y eso les da cierto estatus” (Nico)

“es algo cuáticos, es un tema no menor, como funcionan, y como te digo yo he conocido de todo tipo, de gente normal jugando, o gente que tiene problemas como de interacción social y que su mejor forma de interactuar es a través del juego” (Nico)

“y algo más práctico es el inglés, yo aprendí inglés por los videojuegos, antes venían todos en inglés en los 90 todo en inglés, me pasaba los juegos en inglés y no cachaba nada, pero preguntaba, veía el diccionario, y así iba aprendiendo, yo aprendí inglés por los juegos, luego llegó el doblaje pero la mayoría de mi inglés fue por juegos y películas subtituladas entonces me ayudó de varias formas” (Ignacio)

“cómo te digo, el juego es un rompehielos, es como encontrarte a gente no se en una

convención de anime, o de dibujos, o no se en mi caso más relacionado de la ciencia, juntarse con gente que comparte intereses, el compartir intereses siempre es un puntapié para generar una relación ya sea de amistad o de pareja, para mi el videojuego no está ajeno a eso el videojuego es una puerta, son muchas puertas, un canal de comunicación, una herramienta para poder comenzar primero una conversación y si después eso evoluciona bacán” (Ignacio)

“al principio claro es como no tenía problema de que cualquier persona jugara, pero con el tiempo el canal me fue dando un poco más de confianza con respecto a gente que recién conozco porque antes no lo hacía, y yo siento que se abren canales, el juego abre canales” (Ignacio)

“entonces de todas maneras si y no solo en online también de repente en lo local, quizás esto no es tan visible ahora por la pandemia pero por ejemplo a veces cuando había juntas familiares yo sacaba la consola para los más jóvenes, los primos ponte tu y de repente gente extra que llegaba que era el pololo de o la polola de y se sumaba, entonces también te genera un espacio de interacción, abre una puerta, es como un rompe hielo, entra en el

mundo de una persona que no conoces de una manera más amigable, más diferente” (Ignacio)

-”si, siento que son como una vía para conocer más personas, aparte de tus amigos” (Cristian x2)

-” igual siento que son un buen medio para ..., porque no se de repente no es lo mismo estar ahora en pandemia como conversando por teléfono con tu amigo que hacerlo mientras juegas, es una actitud más distinta y más lúdica, y eso igual beneficia a pasarlo mejor y a distraerse un poco”(Cristian x2)

“como que lo ocupaba aparte de distraerme lo usaba como para escapar del encierro de la casa, y salir de lo cotidiano igual siento que muchos juegos te dan eso, escapar del espacio físico e introducirte a otro virtual, que finalmente causa sentimientos o ciertas emociones que te benefician como alegría” (Cristian x3)

“sí siento que igual uno aprende cómo a soportar esas cosas, la frustración, si al final es un juego, hay ciertos juegos que te ayudan a eso, a saber llevar bien ciertas emociones, entiendes que no te puedes enojar con un juego, y al final muchos juegos ayudan a eso, yo cacho que deben haber muchos casos de

niños como con problemas de ira o también puede ser un catalizador, ocupan el juego y se enojan más, u otros les sirve para controlar esas emociones, desquitarse jugando”(Cristian)

“todos lo pasaban bacana porque era algo nuevo en ese espacio, salida de lo común, era tan entretenido juntarse e irse a jugar, y veías que había gente esperando para jugar, porque había 2 tipos viciados, era entretenido ver eso, como se generó ese espacio de compartir” (Cristian)

“totalmente hubiera sido como super innovador, y algo que como que igual muchos juegos te ayudan a ... digamos me acuerdo de que conocí mucho de mitología griega gracias al Age Mithology, y eso te va interesando ciertos temas, entonces muchos juegos que podrían ayudar a ciertas cosas” (Cristian)

“y bueno yo he formado una comunidad de más o menos 60 personas y activas han llegado a ser 500, lo cual me ayudó a aprender programación, hacer páginas web, diseño gráfico, y diseño audiovisual” (Jorge)

“además de ciertas relaciones que uno tiene que hacer en una comunidad de motivar a la gente y además de afrontar problemas y

solucionarlos lo más rápido posible y también de alguna forma me ha ayudado a generar relaciones desde los 13 años” (Jorge x2)

“en comunidades estamos jugando el juego que yo hice, entonces si nos aburrimos ya nos vamos 10 personas a LOL mientras que las otras 40 personas siguen ahí en su mundo, nosotros nos vamos a compartir en otros juegos o simplemente a hablar” (Jorge)

“yo que forme una comunidad todo por detrás hay todo como algo global que me ha servido en mi vida universitario digamos que ser como un líder, tener liderazgo de formar un grupito de amigos y guiarlos, me ha servido mucho por ejemplo en el inglés, de programación, tenía que saber de visión de vídeos, de fotografía, entonces los videojuegos me han dado herramientas que yo he utilizado en mi vida laboral” (Jorge)

“me han ayudado a solucionar problemas rápidamente ya que si te están apurando 40 personas en solucionar un problema uno tiene que hacerlo lo más rápido posible y eso me pasó en los videojuegos” (Jorge)

“definitivamente los uso bastante para compartir con otras personas, sobre todo este

año de pandemia que para compartir es más difícil, lo he vivido los carretes online, donde jugamos pinturillo, todas las reuniones pasan por un juego para pasar el rato “ (Benjamín x2)

“más ahora en pandemia, con mis compañeros igual, y cuando me juntaba a jugar con mis compas de carrera nos ponemos de acuerdo si me ayudaban, o les contaba en que iba, les contaba de la pega y nos ponemos al tanto de todas las cosas como que el juego era el canal para conversar “(Benjamín)

“que los juegos me han ayudado caleta para mantener ocupada la mente cuando no estuve muy bien anímicamente, eran temas anímicos muy fuertes los videojuegos me ayudaban a salir un poco de eso, me enfocaba tanto en el juego que pasaba a segundo plano lo demás “ (Benjamín x2)

“también los uso como una herramienta de competitividad, el lol por ejemplo me ha ayudado caleta a ser competitivo en el buen sentido, el estar jugando y mejorar, exigirse, practicar, descubriendo nuevas cosas, me fuerza a ir mejorando constantemente entonces creo que para todo el que quiera esta la opción de usarlo de alguna manera diferente tanto para diversión u ocio o como salir de la realidad

y despreocuparse o alimentar la competitividad que algunos tenemos “(Benjamín)

“sí, igual va de lo que te decía, puede interactuar con los videojuegos, abrir el mundo y conocer más personas como me ha pasado a mí, he conocido gente que no tenía idea que podía conocer pero que ahora conozco por los juegos” (Benjamín) “yo creo que los juegos sirven para intentar y abrir el mundo con desconocidos o conocidos y este es la excusa perfecta para interactuar” (Benjamín)

“por un lado competitivo me ha ayudado mucho a mejorar mentalmente, la fortaleza mental te ayuda caleta, aunque puede parecer no importante el tema de poder tener un espacio donde relajarte, distender, tener un momento de ocio para toda persona es super importante y creo que eso los videojuegos ayudan caleta 2 (Benjamín)

“entonces si, de que tú puedes conocer así gente digamos a través de una comunidad gamer, si se puede, interactuar con ellos, si definitivamente” (Klaudio)

“También igual usamos como el juego en una forma de conversar un poco, se vuelve como la herramienta y así vamos formando los lazos

entonces cuando jugamos juntos existe esa confianza igual, como que se arma un complemento con el otro y te empiezas a conocer mucho con esa otra persona, entonces igual si piensas que no nos vemos hace rato y como siempre estamos hablando no nos damos ni cuenta, no se pierde el lazo, y esta cuestión de compartir tanto en el juego nos da una especie de conexión donde vas aprendiendo del otro “ (Claudio)

“en mi caso no te puedo decir que hablo inglés, pero si lo puedo entender gracias a los juegos, piensa que en la play 1 no tenías español y tenías que aprender lo que era save y el load, entonces de hecho tu tenías que aprender por ejemplo para ir avanzando” (Claudio)

“entonces viéndolo así, me sirvieron mucho y bueno igual ahora los videojuegos como que no buscan enseñarte algo, algunos de Nintendo si, por ejemplo, te enseñan a como moverse, por ejemplo, los juegos de baile, que te enseñan cosas de ese estilo, o ejercitarte entonces son varias las posibilidades que tienen” (Claudio)

“yo en mi caso me planteo cosas y las cumplo, si me dicen hace 100 cosas, las divido ya 50 hoy y 50 mañana, y no podría dejarlas sin hacer

en esos días, y eso igual es algo que me dio los videojuegos, mucha persistencia” (Claudio)

“también hay personas que mejoran en cuanto a lo social, hay personas que en los juegos hablan mucho, y en persona no tanto, pero quizás con eso se puedan ir atreviendo más, son pequeños cambios que te da el hablar con otros, la comunicación, el saber cómo desarrollarte en distintos puntos de tu vida, esas son como las cosas super rescatables” (Claudio)

“ahora lo que igual hay que tener cuidado es la adicción que se puede generar, sin un control sano puede ser algo perjudicial” (Claudio)

“porque en el libro el contacto siempre es externo eres como un ser omnipresente al que se le entrega un historia, en cambio en el juego tu participas de la historia aun cuando este juego es lineal o tienes que tomar decisiones igual tienes tu quien tiene el control, aunque te lleve el juego a un cierto camino para que el destino sea algo que esta predeterminado o sea algo que se arme en función de tus decisiones igual lo estas moviendo tú, tu estas saltando, moviendo el cuchillo entonces esa inmersión te permite adentrarte mucho más en el juego” (Ignacio)

“de a poco con todo esto del canal me di cuenta de que podía meter los videojuegos en mis clases mucho más que ante “(Ignacio)

“ah si, totalmente eso en las clases si sobre todo, te permite darle una bajada para que puedas hablar el mismo idioma con ellos” (Ignacio x2)

“sí con la clase en verdad, con la clase directamente y porque sería algo interactivo sería como ir a un laboratorio” (Ignacio)

“alguien no me acuerdo quien decía que siempre en la educación para que el aprendizaje sea significativo y el aprendizaje llegue el aprendiz tiene que estar dispuesto a aprender, tener la puerta abierta y una para eso sirve la motivación, el cómo le vas a mostrar la clase y en este caso usar una serie o un juego el propósito de ambas es el mismo abrir la puerta, cuando tu vinculas la clase con la emocionalidad ya sea como voy a disfrutar, estoy feliz, me gusta, entretenido entonces abres la puerta también a que el aprendizaje pueda entrar, a mi lo que me permite el juego es eso” (Ignacio)

“los juegos abren puertas normalmente de la emocionalidad y te permiten compartir

			<p>experiencias y al compartir tu aprendes, porque aprendes del otro” (Ignacio)</p>
		<p>Formulación de propuestas interventivas desde el Trabajo Social</p>	<p>mira yo la verdad es que como parte recreativa lo encontraba genial, si en mi época hubiera existido algo interactivo para aprender o fomentar, yo creo que lo peor que me pudieron hacer cuando chico era leer libros que yo no quería leer, y decía como fomentas a alguien leer el Don Quijote, hay gente que le puede gustar pero dices, si hubiera habido un juego llamado Don Quijote que te enseña ciertas cosas, y te quedas con el bichito y te dicen hay un libro y ahí llegas al libro” (Nico) ... “eso sería entretenido de verlo en los colegios, como introducir la tecnología así, como meter temas tan fomes que para mí en lo personal el Mio Cid, me aburría mucho, como lo metes y eso podría ser con un juego para verlo de otra forma y le quitas lo tedioso, yo creo que eso sería interesante verlo” (Nico)</p> <p>“si vamos a analizar o usar un ejemplo de energía cinética que bacana seria llevar eso a un juego, onda pasarle el control a un estudiante y decirle ya mira, balancéate, que le pasa al Spiderman porque pasa eso, cuando avanza, que debiese hacer yo para llegar más lejos” (Ignacio)</p> <p>“el juego para que a ti te guste la física tiene que ser cercana, entonces si con cierto movimiento tu predices que el tipo se va a balancear y llegar</p>

a cierta altura es porque eso podría pasar, como que se lleva a la realidad, entonces eso me gustaría a futuro entonces si bien ya lo he llevado algo me gustaría evolucionarlo y no solo eso, si igual hay varios juegos que usan las físicas para mostrar más o menos lo que esta pasando, Mario, te juro es cosa de ponerse a buscar y tú dices, ya aquí podemos hablar de gravedad, de la fuerza, del movimiento, etc.” (Ignacio)

“como justo le hacía clases a segundo medio, tenía una prueba online y hace poco estaba el peak de Among Us e hice una prueba tematizada en este juego” (Ignacio)”

“yo solo dije en el Among Us que las tareas sean preguntas, con eso ya te puedo hacer una prueba, para que pueda ser significativo para el estudiante tiene que ser algo transversal que le haga sentido y le haga eco” (Ignacio)

“sí, hubiera sido interesante igual, recuerdo que mi último año de universidad, alguien donó un Play1 y ese fue como un espacio único, teníamos varias teles en la U y siempre estaban apagadas, y recuerdo que cuando donaron el PLay 1 de repente tu ibas ahí y ese lado que estaba vacío mucha gente se juntaba a jugar” (Cristian)

“como que el videojuego se convirtió en algo más, genero el espacio para, quizás lo que nunca estuvo durante mucho tiempo una consola de play 1 que estaba guardada en un Cajón de alguien lo trajo ahí y lo convierte en un super buen espacio de compartir, de pasarlo bien, aparte era como un espacio que la U es para ir a estudiar, si bien estudias allá es como otro foco el que tiene, entonces otorgarle un espacio de libertad fue como bacana”(Cristian)

“ya es como algo más llamativo, al estar jugando y al mismo tiempo estar aprendiendo, siento que muchos juegos me han enseñado demasiadas cosas que las he podido usar en mi día a día desde historia, he mejorado mucho la motricidad ojo mano, el reflejo, todo eso ayuda hartito entonces son un buen medio para...”
(Cristian)

“yo estudié en un colegio que tenía tecnología y no tenía nada de tecnología, hacia almohadas que no tenía nada que ver con tecnología entonces me hubiera gustado y me gustaría enseñar en términos de docencia enseñar a través de videojuegos, aprender distintas herramientas o enseñarlo a través de estos”
(Jorge)

“por ejemplo lo que mencionaba, la clase que hacia el Tomas, creo que es importante y creo que sería una buena opción de repente para algunos ramos de estos que son a elección el poder tener la opción de querer aprender más de los videojuegos, saber más de su historia, me hubiera gustado tener un ramo isa en la U, y poder haber optado a tomar un ramo sobre los videojuegos, eso me hubiera gustado, o en el inglés también, es como lo que me pasa con las canciones “ (Benjamín)

“de hecho yo tenía una asignatura que era computación, que preparaban el si es así, era super experimental porque era como una especie de rol, donde para pasar las etapas tenías que ir multiplicando o sumando, y de hecho nos ponen como eso en clases de computación, tu jugabas y aprendías al mismo tiempo” (Claudio)

“en cuanto a aprender cosas, porque tu cuando quieres jugar algo y te encuentras esta barrera idiomática tu por lo menos vas a aprender algo de inglés para seguir jugando” (Claudio)

“hubiese sido bacana igual que la profe de inglés me dijera, ya jueguen esto y pasen hasta esta etapa, todo en inglés para ir aprendiendo o te hubiese tirado conceptos y ya,

complementado con el juego, en la U incluso hay profes que te dicen, ya Batman tiene que recorrer todo el mapa de la ciudad gótica y necesita apoyo policía, si necesita recorrer tantos metros cuantos carros necesita y cosas así, entonces todas estas cosas así a ti al final te dan más ganas de seguir aprendiendo, donde es más divertido, y no es tan cuadrado, así no te aburres, pensando que en este momento hay tantos estímulos que te distraen”
(Claudio)

“tienes esta vía de hacerlo entretenido, o te hacen lo mismo, pero ejemplos fomes, si estos ejemplos fueran vinculados a cosas más de la cultura quizás, sería otra cosa, y eso igual se puede considerar una especie de juego, porque aprender algo entretenido y usando personajes de la cultura más pop, eso también extrapolarlo a un juego sería muy bacana, o que no te dejen pasar una etapa si no haces tanta suma”
(Claudio)

“Pero bueno yo lo que más veo es aprender inglés que es como lo más aplicado que tú puedes hacer, ahora acertijos matemáticos también sería bacana, cosas que te enseñen, los mismos silent Hill tenían hartos puzles y si a eso le pusieras matemática, historia, biología, las plantas están compuestas por tales cosas según lo que tu vayas leyendo puedas ir

			<p>contestando, ahora la recepción si tiene que ser muy difícil en cuanto a una persona si no lo encuentra interesante, entonces si una persona no le gusta no lo va a jugar con ganas o motivación” (Claudio)</p>
--	--	--	--

10.3 Consentimiento Informado

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nombre del Proyecto: Intervenciones socio emocionales desde los videojuegos

Investigador Responsable: Eduardo Cristobal Silva Henriquez

Docente guía: Carolina Rojas

Afiliación del Proyecto: Carrera de Trabajo Social, Departamento de Trabajo Social, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Alberto Hurtado.

Estimada/o Participante:

Usted ha sido invitada/o a participar en el estudio "Intervenciones socio emocionales desde los videojuegos" a cargo de la investigadora/el investigador Eduardo Cristóbal Silva Henriquez, estudiante de quinto año, de la Carrera de Trabajo Social de la Universidad Alberto Hurtado. El objeto de esta carta es ayudarlo a tomar la decisión de participar en la presente investigación.

¿Cuál es el propósito de esta investigación?

Este estudio busca conocer las posibilidades interventivas que se pueden generar a través del uso del videojuego como herramienta para la intervención social, comprendiendo que estos poseen características las cuales potencian habilidades relaciones y emocionales en los sujetos. Para ello es relevante la participación de jugadores activos de videojuegos con carácter competitivo, ya que, ellos otorgaran sus experiencias en relación a las dimensiones que utilizan el videojuego"

¿En qué consiste su participación?

Consiste en participar de una entrevista y grupo de discusión la cual será grabada para su utilización posterior en función de un análisis con fines de esta investigación. Las entrevistas contemplan un tiempo de duración de 20 minutos aproximadamente, mientras que el grupo de discusión contempla 1 hora. Los participantes serán contactados vía internet en publicaciones relacionadas a los videojuegos y sus comunidades.

¿Cuánto durará su participación?

Para la realización de las entrevistas, se contempla una pura sesión con duración de 30 minutos. Estos encuentros se realizaran de forma virtual por una plataforma que a usted le acomoda con el fin de evitar negativas y acordar un espacio ameno para ambos, resguardando la confidencialidad.

El grupo de discusión contempla un tiempo estimado de entre 45 – 60 minutos, realizando de forma online en una plataforma que acomode a la mayoría de los participantes (a definir)

¿Qué riesgos corre al participar?

No existen riesgo al participar de esta investigación debido a que toda la información recabada será presentada bajo el anonimato del o la participante.

¿Qué beneficios puede tener su participación?

Los beneficios directos de este estudio para usted, son el construir un espacio de reflexión en torno a los tópicos mencionados, reconociendo las características particulares que otorgan los videojuegos a los jóvenes, y las habilidades que de ellos se pueden desprender, tanto a nivel social como emocional.

¿Qué pasa con la información y datos que usted entregue?

La información recopilada tanto de las entrevistas como el grupo de discusión será de carácter confidencial, por ende se asegura que las grabaciones que se den en ambos espacios será tamizadas, imposibilitando vincular identidades específicas.

El acceso a la información es de responsabilidad de Eduardo Cristóbal Silva Henríquez y será compartida únicamente con el o la docente guía Carolina Rojas

¿Qué pasará con el material de registro de la investigación?

Los registros de transcripción se guardarán en una carpeta digital de la computadora del investigador personal. Los audios, será guardados en la misma carpeta digital, con un código diferente a la transcripción, y serán mantenidos por dos años (una vez finalizada la investigación), para posteriormente ser eliminados. En el caso de los consentimientos informados (este documento) una vez firmados, serán guardados en la

oficina de la investigadora principal (dependencias de la Universidad Alberto Hurtado), bajo custodia personal del estudiante

¿Es obligación participar? ¿Puede arrepentirse después de participar?

Usted NO está obligada/o de ninguna manera a participar en este estudio. Si accede a participar, puede dejar de hacerlo en cualquier momento sin repercusión alguna.

¿A quién puede contactar para saber más de este estudio o si le surgen dudas?

Si tiene cualquier pregunta acerca de esta investigación, puede contactar a Javiera Olivares, Coordinadora Académica de la Carrera de Trabajo Social de la Universidad Alberto Hurtado, al correo electrónico jolivares@uahurtado.cl, así como también con el encargado de la investigación al correo eduardo.cristobal98@gmail.com

HE TENIDO LA OPORTUNIDAD DE LEER ESTA DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO, HACER PREGUNTAS ACERCA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, Y ACEPTO PARTICIPAR EN ESTE PROYECTO.

Firma del/la Participante

Fecha

Nombre del/la Participante

Firma de la Investigadora Principal

Fecha

(Firmas en duplicado: una copia para el participante y otra para la investigadora principal)

