



**Lo que significa jugar: experiencias y significados de los videojuegos en jóvenes adultos en
la ciudad Medellín**

Trabajo de grado para optar por el título de Psicología

Giorgio Armando Lo sie sen Montoya

Asesor

Ernesto de Jesús Solano León

Corporación Universitaria Lasallista

Facultad de ciencias sociales

Psicología

Caldas, Antioquia

2025

Agradecimiento

Quiero agradecer a mis familiares por apoyarme en todo los procesos de mi vida, a mi hermano por abrirme la puerta al mundo de los videojuegos, a mis tíos y primos que jugaban conmigo en mi infancia, a mi mamá que me ha apoyado en mis hobbies, a mi tía que gracias a ella puedo estudiar psicología.

A mis amigos por aceptarme como soy, especialmente a Alejandro Franco, quien me apoyo en los momentos más difíciles de esta investigación y que además se ofreció como primer entrevistado.

También un enorme agradecimiento a mi asesor Ernesto quien sin él este trabajo no seria ni la mitad de lo que es, ya que me impulso a seguir investigando sobre un tema que era de mi interés, sin él mi proceso de trabajo de grado hubiera sido el triple de tedioso. Así que de todo corazón le doy mi agradecimiento.

Resumen

Los videojuegos son una forma de entretenimiento con una relevancia creciente en la cultura contemporánea. Este estudio tuvo como objetivo comprender los significados construidos en torno a los videojuegos en tanto práctica cultural en seis adultos jóvenes. A través del método de teoría fundamentada se organizaron los relatos de Panko, Jorge, Luci, Camm, Liuny y Giorgio, de manera que la codificación selectiva arrojó tres categorías: los usos y apropiaciones, el significado biográfico y las relaciones sociales para poder interpretar cómo se articulan los videojuegos en las vidas de los participantes. Se pudo encontrar que el significado de los videojuegos tiene una gran variabilidad entre participantes por los usos y apropiaciones que tienen en la vida cotidiana en combinación con contextos y prácticas (refugio emocional, medio para socializar, medio para profesionalizarse, competir, etc.). También tienen una importancia en la formación de la identidad, en la medida en que se adhieren al repertorio de rasgos autorreferenciales de los participantes. Igualmente, la práctica de los videojuegos es indisociable de sus aspectos sociales, encontrando una relevancia de la familia, los amigos y las comunidades. La relación videojuegos-familia es una novedad de este estudio que no se encontró en el estado del conocimiento. Se sugiere realizar estudios con participantes más diversos y abundantes, ampliar la relevancia del impacto de las primeras experiencias y significados personales, y focalizándose en procesos semiótico-identitarios como la elección del *nickname* y otras decisiones estéticas.

Palabras Clave: Prácticas Sociales, Identidades Sociales, Videojuegos, Teoría Fundamentada, Adulter Joven

Abstract

Video games are a form of entertainment that has acquired increasing relevance in contemporary culture. This study aimed to understand the meanings built around video games as a cultural practice among six young adults. Drawing on a grounded theory methodology, narratives from Panko, Jorge, Luci, Camm, Liuny, and Giorgio were organized. After selective coding, three categories were identified: uses and appropriations, biographical meaning, and social relationships, to organize and understand how video games are articulated within the participants' lives. Findings indicate that the meanings vary considerably across participants, as a function of the ways in which video games are used and appropriated in everyday life in combination with specific contexts and practices (emotional refuge, means for socializing, pathway to professionalization, competition, etc.). Video games also play an important role in identity formation, insofar as they become part of the participants' repertoire of self-referential traits. Likewise, the practice of gaming is inseparable from its social dimensions, with family, friends, and communities emerging as particularly relevant. The relationship between video games and family appears as a novel contribution of this study, as it was not identified in the existing body of knowledge. Future research is recommended with more diverse and larger samples, expanding the analysis of the impact of early experiences and personal meanings, and focusing on semiotic-identity processes such as nickname choice and other aesthetic decisions.

Keywords: Social Practices, Social Identities, Video Games, Grounded Theory, Early Adulthood

Tabla de Contenido

Contenido

Lista de figuras.....	7
Lista de tablas.....	7
Resumen.....	3
Abstract.....	4
Introducción.....	8
Planteamiento del problema.....	10
Pregunta de investigación.....	12
Objetivos.....	12
General.....	12
Específicos.....	12
Justificación.....	13
Referentes teóricos.....	14
Cultura e identidad.....	14
La cultura y los usos y apropiaciones.....	15
Videojuegos como cultura e identidad.....	15
Tendencias sobre estudios sobre videojuegos y cultura.....	16
Estado del arte.....	18
Metodología.....	22
Ruta de investigación.....	22
Tipo de investigación.....	22
Enfoque.....	22
Participantes.....	23
Técnicas de producción de los datos.....	25
Plan de análisis.....	25
Resultados.....	28
Categoría: Significado biográfico de los videojuegos.....	31
Primera experiencia.....	31
El nickname.....	33
Motivos por los que seguir jugando.....	34
Profesionalizar los videojuegos.....	36

Categoría: Relaciones sociales y videojuegos	37
Relación entre los videojuegos y los familiares	37
Relaciones de amistad y videojuegos	39
Comunidades de videojuegos	43
Categoría: Usos y apropiaciones.....	44
Usos de los videojuegos en la vida cotidiana ser hardcore o ser casual	44
Juegos competitivos	46
Los juegos que juego me representan.....	48
Discusión y conclusiones	50
Referencias.....	54
Anexos	57
Anexo 1: Guía inicial de entrevista semiestructurada	57

Lista de figuras

Figura 1 <i>Mapa de categorías y subcategorías</i>	28
--	----

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Sistema categorial inicial</i>	26
---	----

Introducción

Los videojuegos actualmente se han consolidado como uno de los fenómenos culturales más relevantes de la cultura contemporánea. De acuerdo con la Entertainment Software Association (2023), el 91% de los jóvenes adultos entre 18 y 34 años juega videojuegos de forma regular, lo que demuestra su presencia cotidiana y su impacto social. En Latinoamérica, el fenómeno es igualmente significativo: el 72% de los jóvenes urbanos juega semanalmente (Federación Latinoamericana de Videojuegos, 2022), y en Colombia cerca de siete de cada diez jóvenes entre 18 y 28 años consumen videojuegos por entretenimiento, socialización o competición (Ministerio TIC, 2023). Estas cifras muestran que jugar videojuegos actualmente es una práctica extendida alrededor del mundo.

Los videojuegos son espacios donde se configuran significados, identidades y formas de relación. Muriel y Crawford (2024) sostienen que los videojuegos deben entenderse como prácticas culturales con capacidad de producir experiencias simbólicas y narrativas que influyen en la identidad del jugador. La cultura se comprende como un sistema de significados compartidos que orienta las prácticas y formas de interpretar el mundo (Palacio et al., 2003), mientras que la identidad es un proceso dinámico construido mediante la interacción entre lo social y lo subjetivo (Giménez, 2004). Los videojuegos se ubican en este espacio donde los jugadores reinterpretan las experiencias en comunidades, las emociones generadas por jugar y elaboran significados en torno a los videojuegos, e integran esto dentro de su historia personal y su identidad.

Actualmente aún se observan vacíos importantes en el estudio de los videojuegos en adultos jóvenes, especialmente en contextos locales como Medellín. La mayor parte de las investigaciones globales se centra en infancia, adolescencia o en enfoques que privilegian los efectos cognitivos o conductuales del juego, dejando de lado las experiencias biográficas, familiares y relacionales que estructuran la práctica de jugar. Además, el ecosistema gamer de Medellín en expansión a través de comunidades, eventos y espacios culturales requiere investigaciones situadas que permitan comprender cómo los jugadores significan su relación con los videojuegos en su cotidianidad (Rey Vásquez, 2022).

En respuesta a este vacío, el presente estudio tiene como propósito comprender los significados que seis adultos jóvenes de Medellín atribuyen a los videojuegos como práctica cultural, considerando tres dimensiones principales: Los significados biográficos asociados al

juego, Las relaciones sociales como familia, amigos y las comunidades, y los usos y apropiaciones que dan los jugadores a los videojuegos. El estudio se desarrolla desde un enfoque cualitativo interpretativo y se utiliza la metodología de teoría fundamentada propuesta por Strauss y Corbin (2016), que permite que las categorías emergentes se construyan desde los relatos de los participantes.

Desde la mano de un jugador, este estudio busca comprender a aquellos quienes los videojuegos han hecho parte importante de su vida, la intención de este trabajo es la comprender al jugador y darles importancia a sus experiencias personales. Demostrar que los videojuegos no solo son un medio de entrenamiento, sino que es un fenómeno que ha influenciado enormemente en la vida de los participantes y que puede ser mucho más, para aquellos que conocen el medio leerán de qué manera ha impactado los videojuegos en la cultura y los participante, y para aquello que no conozcan el medio descubrirán hasta que punto puede significar este medio en la vida de sus jugadores.

Planteamiento del problema

Los videojuegos en la actualidad son uno de los fenómenos culturales más influyentes a nivel mundial. De acuerdo con el Entertainment Software Association (2023), el 91% de los jóvenes adultos entre 18 y 34 años juega videojuegos de manera habitual, lo que evidencia que la importancia que tienen en la vida cotidiana. En Latinoamérica los videojuegos tienen un papel significativo. Según la Federación Latinoamericana de Videojuegos (2022), el 72% de los jóvenes de zonas urbanas juega videojuegos semanalmente, lo que ubica a la región entre las de mayor crecimiento en participación digital y consumo interactivo. Y en Colombia los datos del Ministerio TIC (2023) muestran que aproximadamente 7 de cada 10 jóvenes entre 18 y 28 años consume videojuegos de forma frecuente, ya sea por entretenimiento, socialización o competencia. Bajo este contexto los videojuegos se establecen como un espacio de interacción conformado por una gran parte de la población joven adulto.

Considerando lo anterior, en la revisión de estudios que se han ocupado recientemente de investigar alrededor de los videojuegos se ha descubierto El estudio *“La construcción de la imagen corporal y los videojuegos en red”* mostro como los videojuegos no son solo entretenimiento, sino también un instrumento en la construcción simbólica del cuerpo ideal de cada uno (Muros, López de la Varga, y Navia Manzano, 2024), El estudio *“El ‘otro’ lado del gaming: experiencias de gamers en la cultura de los videojuegos”* se encontró que la identidad de los jugadores no es homogéneo, sino que cambia según los contextos culturales, además mostrar la sexualidad y su relación entre videojuegos, pertenencia y comunidad (Ruberté-Maldonado, 2021), el estudio *“La mente en mis manos: experiencias y significados de estudiantes adolescentes con videojuegos de acción violentos (VAV)”* permite entender que el significado de los videojuegos violentos dependen del contexto y de la vivencias personales, es decir, que los efecto de estos juegos varían según el jugador (Collazo González, 2021). El estudio *“Maneras de juego: formas de apropiación, usos y significados sociales de los videojuegos para niños y niñas del Área Metropolitana Centro Occidente (Risaralda–Colombia)”* muestra como los videojuegos pueden ser herramientas para desarrollar la habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los niños (Echeverri & Velásquez, 2021).

El estudio *“Análisis del videojuego League of Legends como medio de interacción y socialización durante el confinamiento por COVID-19”* explora como los videojuegos funcionan como redes de apoyo psicosocial en situaciones de crisis como la del confinamiento por covid-19 (Camacaro Araujo, 2022). Finalmente uno de los estudios más influyentes en esta

investigación fue de Muriel y Crawford “*Los videojuegos como cultura*” plantean que los videojuegos deben entenderse como practica cultural donde los jugadores construyen significados e identidades y que la identidad del jugador es diversa y depende del contexto.

Con este contexto propuse este estudio con el fin de analizar la importancia de los videojuegos en la vida diaria de los participantes, que función cumplen en su día a día y que lugar tienen en su desarrollo personal. Esto lo propuse entendiendo cultura como un sistema de significados compartidos y una producción subjetiva que cada persona transforma desde su historia (Palacio et al., 2003; González Rey, 2008). La identidad la asumí como un proceso dinámico que surge de la relación entre lo social y lo individual (Giménez, 2004). Los usos y apropiaciones los entiendo como la forma en que las personas integran y transforman los productos culturales en su vida cotidiana. Y los videojuegos los entiendo como una práctica cultural que produce significados, influye en la identidad y participa en la vida social de los jugadores” (Muriel & Crawford, 2024).

Este estudio es valioso porque permite visibilizar lo significados que adultos jóvenes dan a los videojuegos. La investigación aporta a comprender cómo los videojuegos participan en la construcción de identidad, las relaciones sociales y la vida cotidiana. También es útil porque muestra como los jugadores resignifican el acto de jugar videojuegos más allá de ser un hobby, con usos como la gestión emocional, la socialización y la creatividad. Proponiendo una mirada situada desde la subjetividad de los jugadores y sus experiencias

Realizarlo en Medellín es pertinente porque en la actualidad en la ciudad hay un ecosistema en crecimiento alrededor de los videojuegos impulsando eventos centrados solamente en este fenómeno como Gamers Med¹, que reúne comunidades y competencias centradas en los e-sports². Sin embargo, a pesar de esta apuesta en los videojuegos existen pocos estudios centrados en la población de jugadores en Medellín.

En conjunto, este estudio no solo aporta conocimiento académico, sino que también puede mejorar la comprensión social de los videojuegos como una práctica cultural legítima y diversa, abriendo posibilidades para futuras investigaciones, políticas culturales o iniciativas educativas relacionadas con el mundo digital.

¹ Gamers Med es un evento de Medellín dedicado a la cultura de los videojuegos y los e-sports, que reúne competidores, comunidades y actividades centradas en el juego competitivo.

² Los e-sports son competiciones organizadas de videojuegos en las que jugadores o equipos participan de manera profesional o semiprofesional bajo reglas establecidas.

Pregunta de investigación

¿Cómo son los significados construidos en torno a los videojuegos como práctica cultural en seis adultos jóvenes de Medellín y Área Metropolitana?

Objetivos**General**

Comprender los significados construidos en torno a los videojuegos como práctica cultural en seis adultos jóvenes de Medellín y Área Metropolitana.

Específicos

Interpretar los significados identitarios atribuidos a la práctica de los videojuegos en la autodescripción y continuidad biográfica.

Analizar el papel que desempeñan diversos tipos de relaciones sociales (familia, amistad y comunidad) en la constitución de los videojuegos como práctica social.

Describir los usos y apropiaciones del videojuego en la vida cotidiana actual de los participantes.

Justificación

Este estudio es pertinente porque los videojuegos se han convertido en una práctica cultural central en la vida de muchos jóvenes, pero aún existe poca investigación que explore sus significados desde la subjetividad de jugadores adultos jóvenes en Medellín. Aunque la literatura reconoce que los videojuegos son prácticas culturales que producen significados e influyen en la identidad (Muriel & Crawford, 2024), la mayoría de los estudios se enfocan en efectos o análisis técnicos, dejando un vacío respecto a cómo se integran en la biografía y la vida cotidiana.

Se beneficiarán de esta investigación el campo de la psicología y los estudios culturales, al aportar una comprensión situada sobre las formas en que los videojuegos funcionan como espacios de socialización, gestión emocional e identidad. Esto coincide con la idea de que la cultura es un sistema de significados compartidos y una producción subjetiva que cada persona transforma desde su historia (Palacio et al., 2003; González Rey, 2008). También puede ser útil para docentes, profesionales de la salud mental y actores del ecosistema gamer local, al visibilizar prácticas y significados poco reconocidos socialmente.

Mi principal motivación al hacer el estudio es investigar sobre que significados le dan los jugadores a los videojuegos, que papel juegan estos en su vida diaria y en su historia personal, esto bajo la creencia personal de que para investigar sobre los videojuegos, se tiene que entender porque la persona juega videojuegos y que significados les da a estos.

Finalmente, el estudio llena un vacío en el conocimiento al documentar aspectos poco explorados, como el papel de la familia, las dinámicas locales de juego, los usos cotidianos y la construcción identitaria en torno al videojuego. Con ello, contribuye a reconocer los videojuegos como una práctica cultural significativa en la vida de los jóvenes de Medellín, coherente con la tendencia que entiende al videojuego como expresión cultural (Rey Vásquez, 2022).

Referentes teóricos

Cultura e identidad

La cultura según Palacio, Correa, Díaz y Jiménez (2003) puede entenderse como un sistema compartido de significados, símbolos y valores que producen realidad social dentro del grupo, la cultura es el espacio donde el individuo y los grupos se reconocen como parte de un colectivo. La identidad es el resultado de procesos de intersubjetividad y representación social, es decir, la identidad cultural surge de los lazos sociales con la comunidad y las representaciones compartidas, la identidad no es algo fijo, sino que es cambiante y dinámica, por lo tanto, cambia en relación con las interacciones social del individuo con el grupo y sus significados simbólicos.

Giménez en su texto *“Cultura e identidades”* habla sobre la relación entre la identidad y la cultura y como la identidad es la unión entre lo socialmente compartido, elementos que son el resultado de pertenecer a una cultura y un grupo, junto a lo “individualmente único” que es aquello que distingue al individuo de los demás. Además, adoptan “atributos caracteriológicos” como disposiciones, hábitos, tendencias, actitudes y capacidades. (Giménez, 2004)

La cultura según Fernando González Rey es un producción simbólica-emocional humana, es decir las personas las generan, transforman y reinventan constantemente, por lo tanto la cultura es algo completamente subjetivo, la cultura es un construcción de la realidad humana como Gonzales Rey menciona: “Aceptar la cultura como la producción de realidades humanas cuyas prácticas y valores no pueden ser comprendidos desde fuera de ella, implica aceptar su carácter subjetivo y reconocer que las realidades humanas son subjetivas y no racionales.” (González Rey, 2008, p. 19). Por esto la cultura no es algo que se herede, sino una creación pasiva personal con base a la historia de vida y de forma continua.

Para González Rey la psicología no puede analizarse por fuera de la historia, de los símbolos y de las representaciones que constituyen la cultura. Por lo tanto, para estudiar la cultura y su relación con la psicología se debe reconocer que el individuo es “sujeto productor de sentidos subjetivos y de espacios propios de subjetivación” en su vida social (González Rey, 2008, p. 231), es decir, se debe de tener en cuenta que la subjetividad de cada persona y la subjetividad se organiza en la cultura y al mismo tiempo se expresa diferenciadamente en cada sujeto.

La cultura y los usos y apropiaciones

Uno de los conceptos extra disciplinarios relevantes para el estudio de la cultura y la constitución de identidades es el de *Usos y Apropiaciones*. Este término se utiliza en la tradición de los estudios de recepción en ciencias de la comunicación para estudiar cómo grupos humanos interactúan con medios de comunicación, con sus mensajes y contenidos, en términos de cómo el rol que cumplen estos medios en la vida cotidiana es integrado y transformado en el universo simbólico que estos grupos ya poseen. Es decir, qué se hace con los mensajes y productos culturales (Jensen & Rosengren, 1997). Esta apropiación puede ser completamente distinta de aquella pensada en el momento de creación de un determinado producto cultural difundido por medios de comunicación. Así, se entiende el videojuego como producto cultural que tiene usos y apropiaciones que pueden ser completamente distintos de aquellos predeterminados en el momento de su creación.

Usos y apropiaciones significa que cada persona al interactuar con los medios toma de su historia de vida y resignifica la información. Es decir, el consumidor no es un receptor pasivo, sino un receptor activo que transforma la información a través de sus experiencias de vida y de su contexto. El consumo de éstos dista mucho de ser homogéneo para la gente. Los públicos se dividen en un gran número de grupos bien diferenciados por variables socioeconómicas, demográficas y culturales. Cada grupo —a pesar de la distancia geográfica entre sus miembros— interactúa de cierta manera con ciertos tipos de mensajes de los medios: “las personas van ubicándose en ciertos gustos musicales y en modos divergentes de elaboración sensible, según las brechas generacionales, y las distancias económicas y educativas”. (García Canclini citado por Lozano, 2007, p. 187)

Videojuegos como cultura e identidad

Una vez explorados los términos de cultura, identidad y su relación con la psicología, podemos centrarnos en el principal objeto de este estudio: Los videojuegos. Muriel y Crawford en su libro *Los videojuegos como cultura* (2024) se adentran en la relación entre la cultura, la identidad y los videojuegos. Actualmente los videojuegos son un fenómeno cultural que influye en el ámbito social y participa en la producción de significados, prácticas y procesos sociales de los jugadores, además ha trascendido su propio medio, actualmente es común ver la influencia de la cultura del videojuego en ámbitos como la educación, la medicina, la vida diaria, las redes sociales, etc. Esto es conocido como video ludificación, proceso que aplica elementos, lógicas y dinámicas del videojuego en campos externos, por lo tanto, los videojuegos en la actualidad afectan significativamente en la sociedad moderna (Muriel & Crawford, 2024).

Los videojuegos para Muriel y Crawford (2024) aportan en la construcción de identidad del jugador principalmente al ser fenómenos sociales que, a través de diversos aspectos, permite que a las personas construir una identidad en base a jugar videojuegos o construir un identidad de la persona que juega videojuegos (Muriel & Crawford, 2024).

Uno de estos aspectos es la “naturaleza activa del jugador”, es decir el jugador esta más “directamente implicado que los consumidores de otros medios” (King & Krzywinska, 2006, como se citó en Muriel & Crawford, 2024, p. 219) los videojuegos no solo permiten al jugador ser representado, sino que permite al jugador construir nuevos significados, que aportan en cómo se identifica y como entiende el medio y a los demás.

Muriel y Crawford (2024) hablan en como la construcción de comunidades refuerzan la identidad y el sentido de pertenencia, gracias al intercambio de opiniones, sensaciones, emociones, significados e interacciones. Sin embargo, consideran erróneo referirse a los jugadores como una comunidad global, cuando en realidad 2 comunidades enfocadas en los videojuegos pueden ser completamente distintas y sin ningún aspecto en común más allá de jugar videojuegos, por lo que hace que definir la identidad de un jugador sea complejo:

Todo lo que hemos dicho hasta ahora convierte la identidad del jugador en un enigma. La identidad de jugador es, de esta manera, una categorización de identidad que no define la identidad de quienes son definidos por ella. Como cualquier acertijo, la identidad del jugador es complicada y está llena de contradicciones: ¿una definición no definitoria? ¿Una identidad que no da sentido de identidad? Por sorprendente y contradictorio que parezca, este es el corolario de la identidad del jugador (Crawford, 2024, p. 243).

Lo que si dejan claro durante Muriel y Crawford (2024) es que los videojuegos en la era moderna son fundamentales en la construcción de la identidad para aquellos que se consideran jugadores y en la influencia en aumento de los videojuegos en la sociedad moderna.

Tendencias sobre estudios sobre videojuegos y cultura

Rey Vásquez (2022), menciona como se ha investigado lo videojuegos, sobre los enfoques de los autores al analizar e investigar los videojuegos, y como ha dado lugar a debates por el enfoque más adecuado para investigar los videojuegos, como el debate entre ludólogos (Los videojuegos deben estudiarse como juegos, centrándose solo en las reglas, jugabilidad, mecánicas y como el jugador interactúa con ellas) y narratólogos (Los videojuegos son formas de contar historias, aunque no cuenten con una historia lineal, generan estructuras narrativas y

traen significados culturales), o debates sobre los efectos positivos o negativo y por últimos debates sobre las influencia de los videojuegos en la cultura (Rey Vásquez, 2022).

También menciona como en Colombia poco a poco crecen las investigaciones alrededor de los videojuegos y sobre la necesidad de estudios en el contexto latinoamericano debido a que las investigaciones principalmente provienen del norte y occidente global, pero principalmente hace énfasis en la necesidad de estudios científicos rigurosos desde perspectivas diversas en Latinoamérica, en específico en contexto de Colombia (Rey Vásquez, 2022).

Rey Vásquez (2022) menciona tres tendencias principales en la investigación actual: El problema del videojuego (Debate ludólogos vs narratólogos), los efectos del videojuegos (Usos positivos y negativos) y el videojuego como expresión cultural (Los videojuegos son un reflejo cultural y afecta a la cultura).

Mi investigación está dentro de la tendencia de videojuego como expresión cultural, en esta tendencia se entiende el videojuego como un medio con la capacidad de persuadir y expresar ideas, además hace énfasis en los videojuegos como un medio social, donde se crean comunidades para socializar entre los jugadores, por lo tanto, el significado de los videojuegos son el resultado de una construcción de interacciones sociales, y los videojuegos influyen y persuaden las decisiones de los jugadores (Vásquez, 2022).

Estado del arte

Los artículos se obtuvieron del año de publicación 2020 – 2025, se utilizó Google Académico como buscador. Las palabras clave fueron: videojuegos, investigación cualitativa, usos sociales, experiencias, vivencias.

Del artículo de Muros, López de la Vaga y Navia Manzano (2024) sobre “La construcción de la imagen corporal y los videojuegos en red”, en donde buscaban comprender la relación entre la representación de los avatares (Representaciones simbólicas del jugador dentro del videojuego) en los videojuegos con la autopercepción y los ideales físicos en 3 participantes (Muros et al., 2024). El estudio se enfocó concretamente en comprender acciones o lógicas que guían las decisiones que el jugador toma.

El estudio se hizo con tres participantes de 13-14 años, residentes en España, pero con un origen cultural externo, su enfoque es de análisis de Teoría fundamentada, donde usaron entrevistas individuales semiestructuras y conversaciones con los familiares para recoger la información. (Muros et al., 2024)

Las categorías en las cuales dividieron el estudio fueron: Motivación y actitudes de juego, Influencia familiar en el acceso y tiempo de práctica de videojuegos, Percepción de la imagen corporal y acciones para cambiarla, Elección de avatares y referencias sociales de cuerpo ideal, Consumo como medio de cambio del cuerpo y Referentes y reconocimiento de familiares de cuerpo ideal. Lo que hallaron fue la influencia positiva que tienen los videojuegos sobre las conductas, acciones y percepciones de la imagen corporal, el deporte y la salud, Y como ha ayudado en la visión del deporte como como un elemento que ayuda en la mejora de salud y de la imagen corporal, al acercar la imagen corporal percibida con la imagen del cuerpo ideal (Muros, López de la Varga, y Navia Manzano, 2024).

Del artículo de Ruberté-Maldonado (2021) “El “otro” lado del gaming: experiencias de gamers en la cultura de los videojuegos”, donde la principal meta era explorar las representaciones sociales, analizando aspectos como la identidad, la comunidad y representaciones dentro de la cultura del videojuego con respecto a su orientación sexual en Puerto Rico (Ruberté-Maldonado, 2021). Se utilizó un enfoque cualitativo, mediante la metodología de análisis temático. Se entrevistó a 15 hombres con orientación sexual homosexual mayores de 21 años, se tomó la información mediante entrevistas semiestructuradas (Ruberté-Maldonado, 2021).

El estudio dividió sus resultados en las siguientes categorías: La experiencia de ser gaymer, los gaymers como comunidad, la relación con la identidad, representación de gaymers, la relación con Puerto Rico, la comunidad del gaming y la representación de personajes LGBTQ en los videojuegos. Hallaron que la identidad de los “gaymers” no es única, sino que varía según el contexto social y personal, por el significado y la relevancia que le da cada participante al término “gaymer” (No se tiene un origen claro del término “gaymer”, y el uso varía dependiendo del participante hay quienes han escuchado hablar del término con anterioridad y los que nunca lo habían escuchado con anterioridad) cambia dependiendo de los contextos sociales y los vividos, así como la interacción dentro de la comunidad cambia debido al contexto en el que se juega y al contexto social de cada persona (Ruberté-Maldonado, 2021).

Del artículo de Collazo González (2021) “La mente en mis manos experiencias y significados de un grupo de estudiantes adolescentes con el uso de los videojuegos de acción”, Donde el objetivo fue comprender la experiencia de los adolescentes con videojuegos de acción violentos, centrándose en la experiencia propia de cada participante, evitando prejuicios y preconcepciones previas. Se enfocó en explorar como lo jóvenes experimentan estos juegos, el significado que le dan y cómo influye en sus emociones, comportamientos y relaciones sociales (Collazo González, 2021)

Se uso la metodología cualitativa, bajo un enfoque fenomenológico, Participaron ocho estudiantes entre los grados noveno a duodécimo y la recopilación de datos fue mediante la entrevista semiestructurada (Collazo González, 2021).

El autor abrevia con VAV los “videojuegos de acción violentos”. La investigación fue dividida en las siguientes categorías: La atracción por los VAV, experiencias de satisfacción con los VAV, la comunidad y los VAV, experiencias de aprendizaje con los VAV, los VAV y las emociones, los VAV y los padres, los VAV y los estudios, la tendencia al enganche, la narrativa también cuenta y la hostilidad en los lobbies. Entre los hallazgos es la gran variedad de experiencias que los adolescentes tiene frente a videojuegos de acción violentos, desde jugar por diversión a jugar por competir y como es su uso, pudiendo llegar a un uso excesivo que impacte en el rendimiento académico, la influencia que tiene el ambiente en la familia y en la escuela en la relación que se construye con los VAV que puede llevar a conflictos por el uso, sobre el uso de VAV permite la creación de comunidades que aumenten las interacciones sociales y el cómo en algunas ocasiones estos espacios o las propias comunidades entorno a estos juegos generan un ambiente de toxicidad que afecta a la experiencia del videojuego. (Collazo González, 2021).

Del artículo de Echeverri y Velásquez (2021) “Maneras de juego: formas de apropiación, usos y significados sociales de los videojuegos para niños y niñas del Área Metropolitana Centro Occidente de Risaralda-Colombia”, donde su principal objetivo es comprender desde la experiencias de los niños qué lugar ocupan los videojuegos en su vida cotidiana, principalmente centrándose en analizar los usos, los significados sociales y las formas de apropiación de los videojuegos (Echeverri & Velásquez, 2021).

Se uso la metodología cualitativa, bajo un enfoque etnográfico, los participantes fueron ocho niños con un rango de edad entre los ocho y doce años conocidos previamente por los investigadores y la recopilación de datos fue mediante observación participante, registros de diarios de campo y entrevistas semiestructuradas (Echeverri & Velásquez, 2021)

La investigación fue dividida en 2 categorías según el uso y significado que dan a los videojuegos que incluían: El videojuego para crear vínculos, Videojuegos simuladores de aventura, Video-jugar cooperativamente, Video-jugar para aprender, Video-jugar para evitar el aburrimiento y disipar los tiempos de soledad y Video-jugar competitivamente. Y según la forma de apropiación de los videojuegos, es decir, como hacen suyo los videojuegos esta categoría constaba de las siguientes divisiones: Objeto/juguete de entretenimiento, Objeto/juguete productor de emociones, Objeto/juguete para el juego individual, Objeto/juguete de aprendizaje por vía de la experiencia, Objeto/juguete de consumo sofisticado, Objeto/juguete que representa mi propio avatar, Origen de nuevos repertorios de lenguaje, Planeador de estrategias y Premio/estímulo familiar. El principal hallazgo de este estudio es que los niños no asumen un papel pasivo frente a los videojuegos, sino que los resignifican y transforman activamente para integrarlos en su experiencia infantil. Los participantes revelan que los juegos no sólo les sirven de entretenimiento, sino que también funcionan como herramientas importantes para su desarrollo social al fomentar vínculos, cooperación y competencia, y cognitivos al facilitar aprendizajes informales y el desarrollo de estrategias. También, la investigación hace énfasis en la importancia de incorporar la perspectiva de los niños y lo importante que es entender cómo ellos mismos resignifican y se apropian de los videojuegos para obtener una visión más comprensiva de su impacto en la infancia (Echeverri & Velásquez, 2021).

Del estudio de Camacaro (2022) “Análisis del videojuego League of Legends como medio de interacción y socialización durante el periodo de confinamiento por la pandemia del COVID-19.”, el principal objetivo fue analizar cómo a través del videojuego las personas pueden continuar el proceso de interacción y socialización, en este estudio mediante el videojuego League of Legends y en el contexto de la pandemia (Camacaro Araujo, 2022). Se uso la metodología cualitativa, bajo un enfoque fenomenológico, los participantes fueron 5 jugadores frecuentes de

League of Legends durante la pandemia de nacionalidad venezolana y mayores de edad y la recopilación de datos fue mediante entrevistas semiestructuradas. (Camacaro Araujo, 2022).

El estudio encontró las siguientes categorías: La presencia de League of Legends en la dinámica cotidiana del usuario, League of Legends como escenario de interacción y socialización y el significado de las experiencias de juego en el contexto del videojugador. El hallazgo central del artículo es la importancia del videojuego, en este caso League of Legends, en la construcción y mantención de vínculos en el contexto de la pandemia en donde el único espacio para socializar era a través de los medios digitales, y como los videojuegos pueden ser “refugios emocionales” espacios donde descargar las emociones y sentirse acompañados en momentos difíciles como el confinamiento, los videojuegos se vuelven “espacios seguros” en donde los jugadores pueden interactuar con otros, expresar emociones y tener un sentido de pertenencia, no es solo jugar, también es compartir con amigos y ser parte de una comunidad. Por eso es por lo que en el contexto de la pandemia los videojuegos fueron un soporte para hacer frente al aislamiento, un medio para canalizar las emociones y mantener la interacción con el otro (Camacaro Araujo, 2022).

Metodología

Ruta de investigación

Este estudio utiliza la ruta de investigación cualitativa, que se caracteriza por su enfoque interpretativo, inductivo y flexible. El principal objetivo es comprender la realidad desde la perspectiva de los participantes, a través de sus interpretaciones y qué significados otorgan a las experiencias (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018). Según los autores, “La investigación desde la ruta cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su ambiente natural y en relación con el contexto” (Hernández-Sampieri & Mendoza Torres, 2018, p. 390).

El motivo principal por el que esta investigación usa el modelo de investigación cualitativa es por su principal enfoque en la persona y en cómo sus experiencias lo transforman en lo que es hoy en día, con la investigación cualitativa se busca comprender como un fenómeno, en este caso los videojuegos, influye en la vida de cada persona, esto a través de escuchar las experiencias de cada uno y los significados que da cada uno a las experiencias.

Se eligió este enfoque debido a que la intención de este estudio es profundizar en las experiencias y significados que dan los jugadores a los videojuegos y su importancia en sus vidas diarias

Tipo de investigación

Esta investigación es el tipo interpretativa, la investigación interpretativa busca encontrar que sentidos y significados le otorgan las personas a los fenómenos y situaciones (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018), para Sandoval la investigación interpretativa trata de comprender el mundo desde el punto de vista de los actores de este, teniendo en cuenta el lenguaje, el contexto y las interpretaciones de los fenómenos sociales (1996).

Esta investigación la cual busca comprender la experiencia y los significados que dan los *gamers* a los videojuegos y por medio de esto entender cuál es la importancia de los videojuegos en la vida diaria, se tiene que comprender los contextos culturales y personales.

Enfoque

Esta investigación usa el enfoque de teoría fundamentada, la teoría fundamentada es una metodología cualitativa cuyo principal objetivo es generar una teoría a partir de datos empíricos, es importante que el investigador no comience con una teoría preconcebida, sino que permita que la teoría surja por los datos recolectados dentro de un área de estudio, esto para que la teoría que surja sea lo más cercano a la “realidad”. Es más inductiva, sistemática y rigurosa a

comparación con otras metodologías cualitativas, sin embargo, no es un conjunto de pasos rígidos, es más una guía flexible que busca comprender estructuras social, patrones del comportamiento y la experiencia, partiendo siempre de los datos observados. (Strauss & Corbin, 2016).

Para comprender la teoría fundamentada hay que comprender los principios de “concepto”, “código” y “codificación”. Los conceptos son la base de la teoría, son palabras o frases que representan una idea y surgen a partir de que el investigador etiqueta o nombra a acciones, experiencias o fenómenos narrados durante la entrevista que representan los significados encontrados en ellos, y el código es la unión de varios conceptos que tiene un origen común. La codificación, como proceso analítico, permite formar la teoría por medio de los datos, que se fragmentan, se conceptualizan y posteriormente se integran para formar la teoría. La codificación se divide en tres etapas: Primero la codificación abierta en donde los datos se descomponen y se examinan buscando similitudes y diferencias, a las cuales se le asignan conceptos. Ya se pasa a la segunda etapa codificación axial que se organizan de forma sistemática los conceptos en categorías y subcategorías según su relación, explorando la relación entre cada una. Y por último la codificación selectiva es el proceso de refinar e integrar la categorías para formar un esquema teórico. (Strauss & Corbin, 2016).

Este estudio en un primer momento iba a usar la fenomenología hermenéutica como metodología principal, sin embargo, se decidió cambiar a teoría fundamentada, debido a que, era más cercano a la manera de pensar y de trabajar del investigador, lo que facilitaba y mejoraba la comprensión de la información y la estructuración del trabajo.

Participantes

Se entrevistaron 6 personas, con un rango de edad de entre 20 y 25, que vivan en Medellín y que jueguen frecuentemente videojuegos. Este rango de edad se escogió por la disponibilidad y oportunidad, esto debido a que tengo contacto con un grupo de gamers jugadores que cumplen con este rango de edad, lo que facilita el acceso a esta población.

El primer participante es Panko, estudiante de ingeniería informática, de 22 años. Prefiere los videojuegos con historias y juegos competitivos. Se apasiona con los videojuegos a partir de sus espacios de socialización con sus primos, y afianzó el *hobby* a través de los videojuegos competitivos online. Vivió una experiencia competitiva sería el año pasado, a manera de un torneo, donde pudo explorar lo que era ser un jugador profesional. Actualmente su videojuego favorito es *Hollow Knight*, por la riqueza de su ambientación e historia, y desea ser desarrollador de videojuegos.

Jorge tiene 23 años, está estudiando ingeniería informática. Principalmente prefiere los juegos de estrategia y gestión de recursos. Juega principalmente para interactuar con amigos. A muchos de ellos los ha conocido mediante jugar videojuegos y ha tenido malas experiencias con los familiares, ya que considera que la familia no comprende este *hobby*. Pese a todo, a través de los videojuegos ha logrado crear un espacio de interacción con su padre.

Luci tiene 25 años, es también un estudiante de ingeniería informática. Su familia siempre ha valorado los videojuegos y estos se encuentran presentes en las interacciones familiares. Su género favorito son los juegos de gestión de recursos y él ha estado en muchos grupos y comunidades orientadas a los videojuegos. Actualmente, su grupo de amigos más cercano los conoció a través de jugar videojuegos, logrando profundizar una relación estable que con otros grupos anteriores.

Camm tiene 21 años. Es una estudiante de comunicación y entretenimiento digital. Comenzó a jugar videojuegos en la adolescencia, principalmente debido a la pandemia de Covid-19. Era una persona muy social, pero debido al aislamiento la única manera de interactuar con sus amigos era a través de los videojuegos. A partir de allí, los juegos se hicieron importantes por el contacto social que este significa, aunque no los tiene como hábito individual.

Liuny tiene 19 años y es un estudiante de ingeniería informática. Juega principalmente juegos competitivos. Conoció los videojuegos en su niñez a través de jugar juegos de celular con los niños de su unidad residencial-vecindario. Recientemente participó en un torneo de Valorant, evento en que conoció a la comunidad de este videojuego en Medellín. Actualmente sigue compitiendo, pero dedica muchas más horas en su carrera profesional y trabajo. Ha promovido la cultura *gaming* en su universidad, ya que organiza torneos de juegos más casuales como Mario Kart, y juegos de pelea, entre otros.

Giorgio tiene 23 años, y es un estudiante de psicología, y el investigador a cargo de este trabajo. Sus géneros favoritos son RPG por turnos, principalmente de temática de fantasía. Conoció los videojuegos al ver a su hermano mayor jugar y al jugar con él. Su familia es muy cercana a los videojuegos. Se autodescribe como una persona con dificultades para conectar con las personas, pero a través de los videojuegos ha logrado conectar con otras personas y hacer amistades. Pese a que no juega juegos competitivos, su preferencia por estos está dada por aquellos que le permiten encarnar narrativamente otras maneras de ser. Su principal motivación para realizar este estudio como investigador principal fue la oportunidad de investigar en Trabajo de Grado en Psicología sobre una práctica social frecuentemente devaluada y con que se identificase a nivel personal, buscando develar y visibilizar la importancia que tiene en las

vidas de las personas. Esto bajo la convicción de que no se puede entender los videojuegos sin entender primero por qué las personas juegan videojuegos.

Técnicas de producción de los datos

Este estudio usa entrevista semiestructurada como método de recolección de información, Flick define entrevista semi estructurada, como una entrevista caracterizada por combinar una estructura base con una flexibilidad para adaptarse a cada entrevistado (Flick, 2007), en esta entrevista a pesar de tener un guion o una guía de preguntas se permite salir de este en favor de lo que sucede durante la entrevista, lo que hace que la entrevista sea más una conversación con el entrevistado, en donde la flexibilidad del entrevistador es lo más importante.

La entrevista semiestructurada es muy útil al recolectar información cualitativa, debido a que, al ser más informal y flexible, permite al entrevistado hablar de su experiencia de forma más profunda y facilita al entrevistador no cortar la reflexión del entrevistado, al poder flexibilizar la entrevista y preguntar según el momento del entrevistado y no según el guion establecido

Plan de análisis

El plan de análisis que se usó en esta esta investigación correspondiendo a la metodología elegida es la codificación. La codificación es el proceso por el cual los datos recogidos se convierten en una teoría y está compuesto por 3 fases: Codificación abierta, Codificación axial y Codificación selectiva (Strauss & Corbin, 2016).

En la codificación abierta se descomponen los datos en conceptos a los cuales se les asigna un nombre, estos conceptos se agrupan en categorías según sus similitudes, cada categoría se analiza según sus atributos y características. Es importante durante esta fase mantener un enfoque abierto y flexible a la hora de descomponer y conceptualizar para evitar imponer preconceptos propios (Strauss & Corbin, 2016).

En la segunda etapa, la codificación axial se reorganizan los datos divididos durante la codificación abierta y relacionar las categorías con subcategorías con el fin de crear explicaciones más complejas, en esta etapa se define un fenómeno central en el cual se conectarán las categorías y subcategorías que permitan comprender en fenómeno y sus consecuencias, es importante registrar las ideas, las relaciones y las explicaciones que surjan durante el proceso para formular las diversas relaciones entre categorías. (Strauss & Corbin, 2016).

Por último, la codificación selectiva, etapa final en la que se busca integrar y refinar los datos obtenidos de las anteriores etapas para formar la teoría, es esta se elige un categoría

principal o central la cual conecta y explica las demás categorías, durante esta etapa se desarrolla un esquema teórico que explica las relaciones entre la categoría central y las demás categorías y subcategorías (Strauss & Corbin, 2016).

Hay otros dos conceptos en la codificación para tener en cuenta los cuales son: La comparación constante y la saturación teórica. La comparación constante es un proceso es el cual se comparan de forma sistemática las categorías con los datos y con otras categorías, esto con el fin de validar y extender las categorías, además de descubrir nuevos conceptos y nuevas relaciones pasadas por alto en un primer análisis. Y la saturación teórica es cuando ya no emergen más conceptos, categorías y relaciones, por lo tanto, ya no es necesaria ampliar la recolección de datos, esto significa que se ha logrado una comprensión profunda de cada categoría, sin embargo, no significa que para realizar la teoría se tiene que alcanzar si o si la saturación teórica (Strauss & Corbin, 2016). Esto se puede ver en la Tabla 1.

Tabla 1

Sistema categorial inicial

Categorías	Subcategorías iniciales
Significado de los videojuegos	Relevancia en la vida ¿qué tan importante es? Videojuegos ¿Han ayudado en algo?
Relaciones Sociales	Familia y videojuegos – relaciones familiares Grupos de amigos Grupo de juegos (amigos específicamente para jugar) Pertener a una comunidad de jugadores (ejemplo, e-sports, rol, cards, dificultad...)
Cómo se toman los videojuegos – Usos y apropiaciones de los videojuegos	Ser hardcore o ser casual Competir y significados de la competición

Categorías	Subcategorías iniciales
¿Para qué juega?	

Resultados

En este apartado se presentan los resultados de las entrevistas en términos de las categorías, siendo las categorías: Significados de los videojuegos, Relaciones sociales y Usos y apropiaciones.

Figura 1

Mapa de categorías y subcategorías para Significados Biográficos

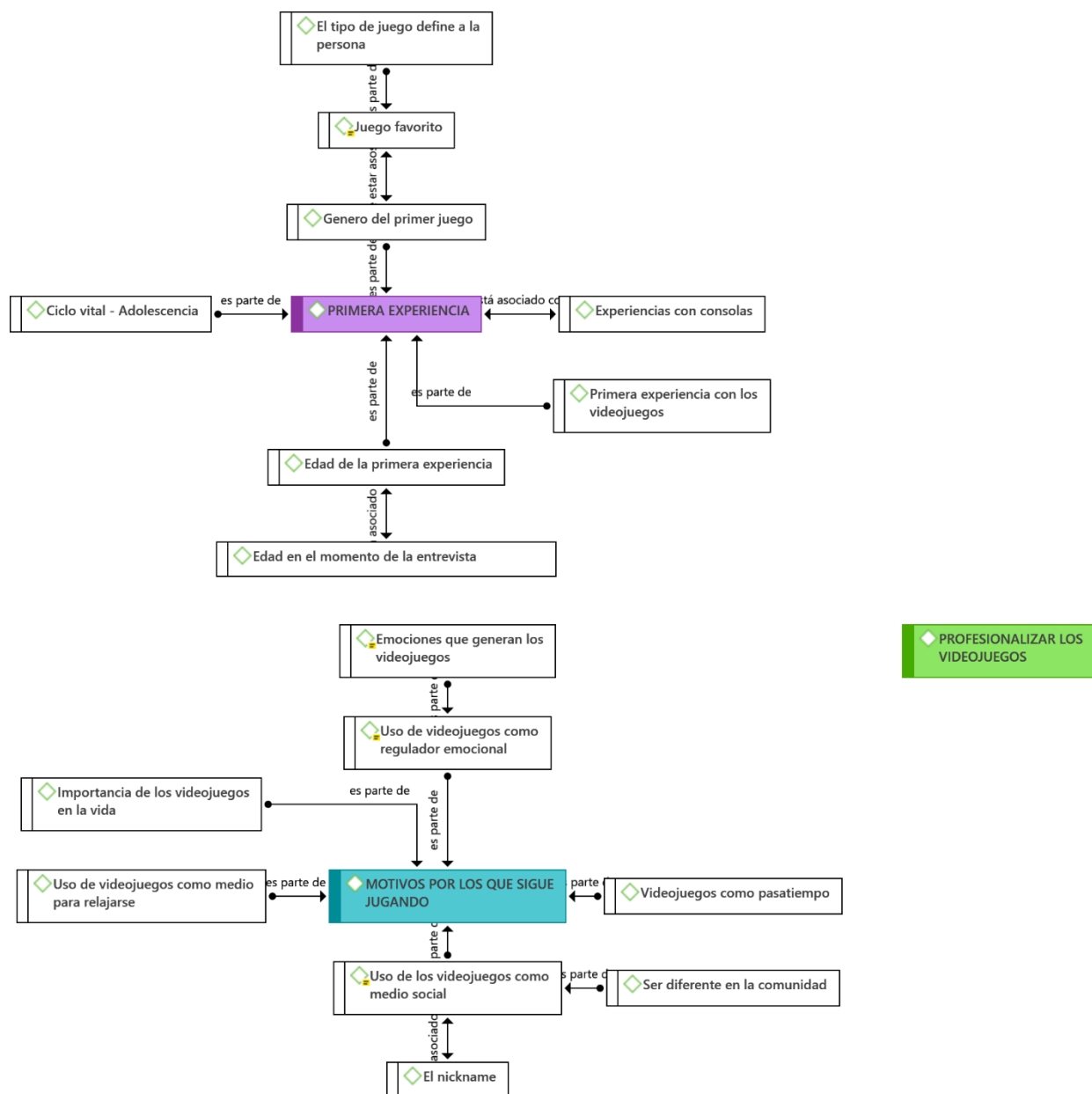


Figura 2

Mapa de categorías y subcategorías para Relaciones Sociales

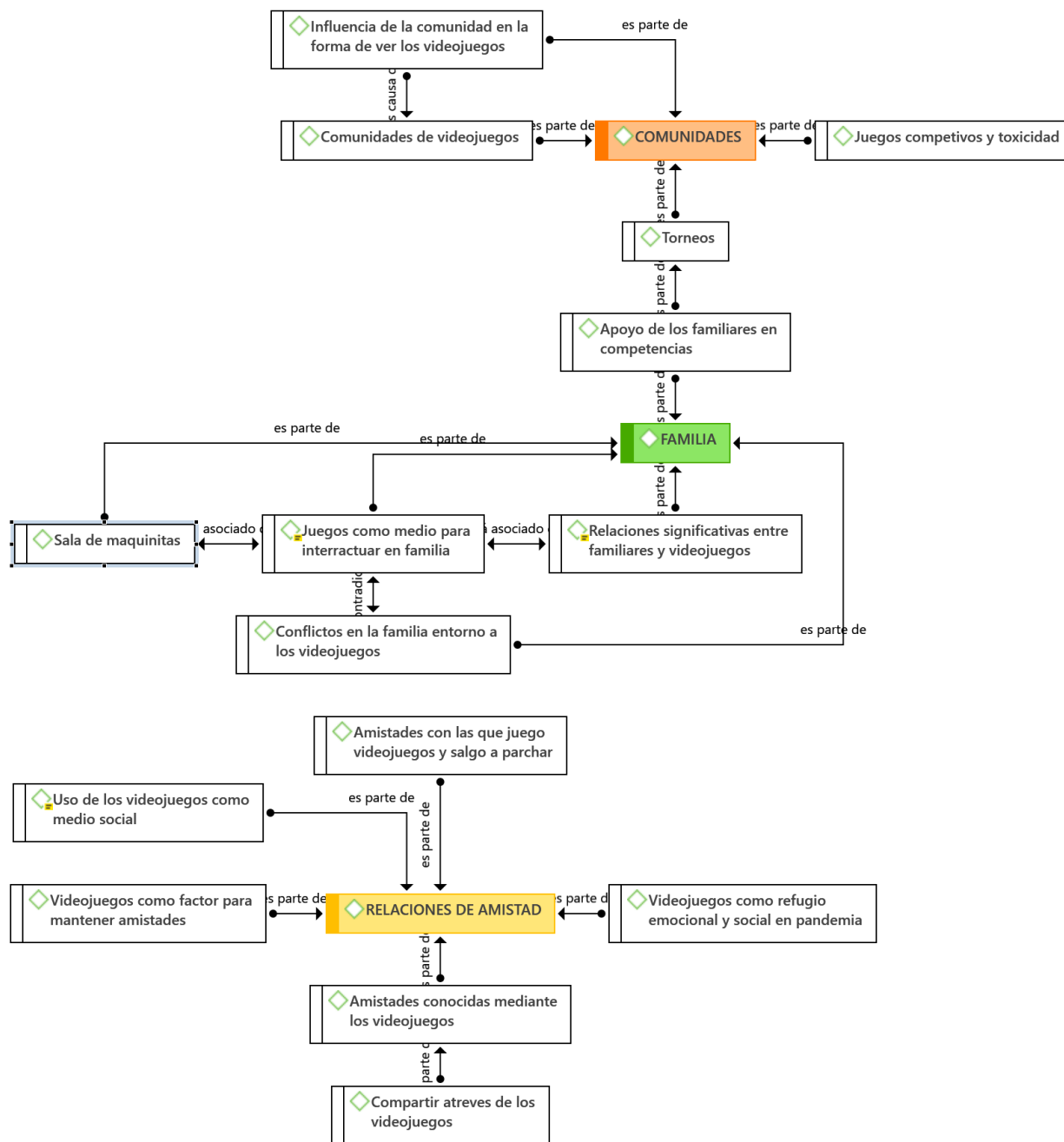
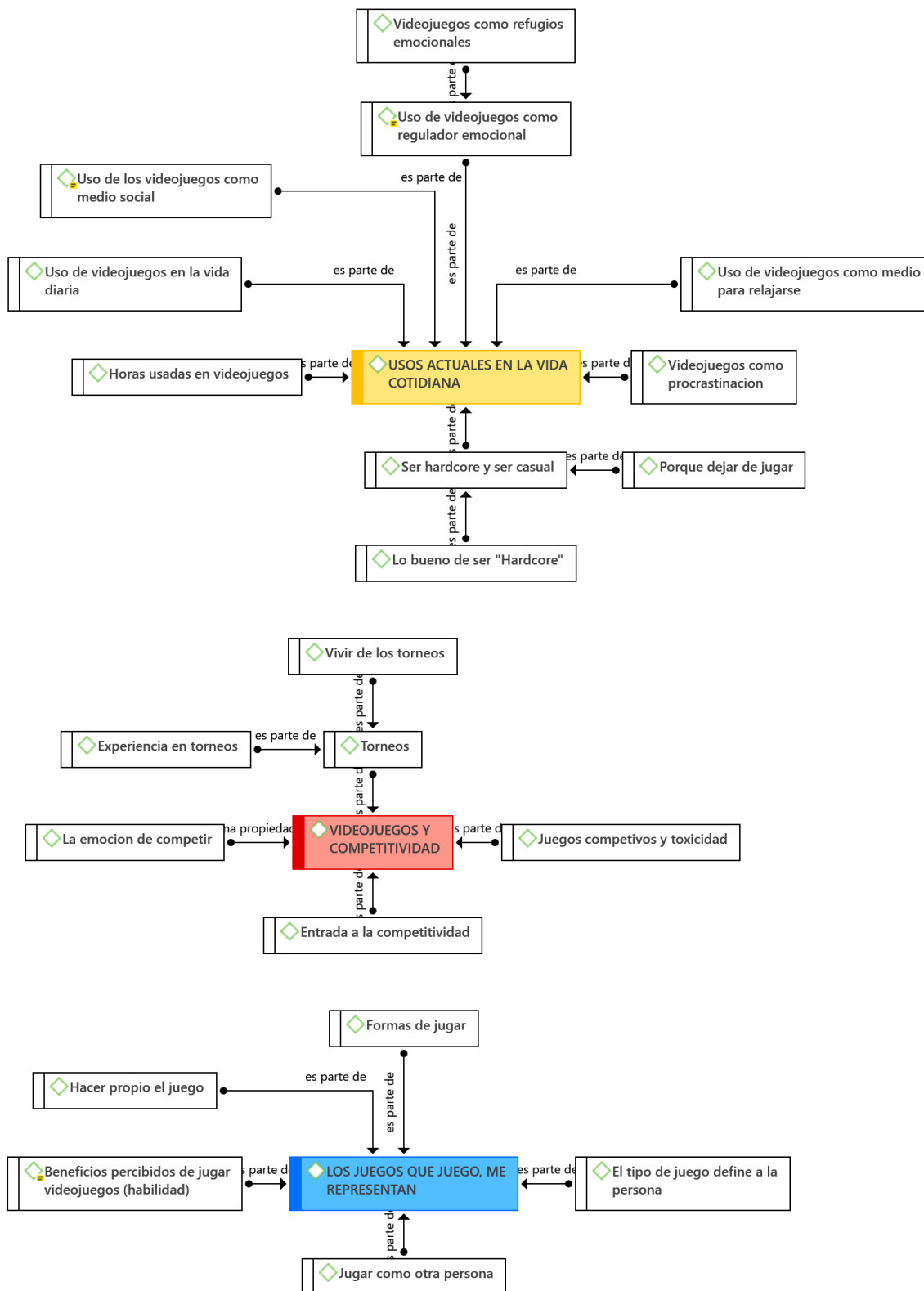


Figura 3

Mapa de categorías y subcategorías para Usos y Apropiaciones



Categoría: Significado biográfico de los videojuegos

En la categoría de significados biográficos de los videojuegos se explora cómo los videojuegos impactaron en la vida y en su desarrollo, principalmente cómo los videojuegos se relacionan con la historia personal de la persona, haciendo una distinción entre el pasado y la actualidad, entrando en esta categoría lo relacionado al pasado; esta categoría explora el primer contacto con los videojuegos y los motivos por los que los videojuegos fueron relevantes en su vida.

Primera experiencia

Para explorar la relación de la persona con los videojuegos primero hay que explorar cuál fue el primer contacto con ellos. En este apartado se menciona cuál fue la primera experiencia con los videojuegos, cuál es su recuerdo más lejano con relación a estos, Panko, Luci, Camm y Giorgio mencionan a la familia al hablar del primer contacto, siendo gracias a los familiares que conocieron los videojuegos. Como en el caso de Luci donde en su familia los videojuegos son un medio para relacionarse en familia. Panko por su parte inicio a jugar por influencia de sus primos que lo invitaban a jugar PlayStation 2. Giorgio por otro parte comenzó gracias a su hermano mayor al verlo jugar y jugar con él, Por otro parte Jorge no recuerda mucho sobre su primera vez, lo poco que recuerda es que era un juego clásico tipo Mario Bros³. Liuny al ser el participante más joven su primera experiencia con los videojuegos está muy relacionada con juegos y aparatos actuales como es el celular y juegos tipo Geometry dash⁴ juegos arcade y más enfocados en los niños. Camm es el caso más diferente al comenzar a jugar videojuegos en la adolescencia, a diferencia de los demás, donde su primer contacto fue en la infancia; a pesar de que conocía los juegos al ver a sus primos jugar no fue hasta pandemia que empezó a jugar videojuegos debido a la situación de aislamiento social debido al Covid-19.

Camm: Como el primer acercamiento como tal, supongo que fue ver a mis primitos, amiguitos, jugando con su Play, con su c y yo siempre como que me antojé de la consola, pues como Nintendo 3DS y cositas así de esos tiempos, pero pues mi mamá nunca como

³ Juegos de la década de los 80. Que solo pueden ser jugados actualmente mediante el uso de emuladores que simulen ser las consolas de la época

⁴ Geometry dash es un juegos para celulares, de plataformas en el que el jugador debe avanzar saltando, superando obstáculos al ritmo de la música.

que accedió a comprarme una consola o algo así, porque no sé, pero entonces ya cuando apareció el computador en mi casa, yo jugaba jueguitos como de vestir, muñequitas, jueguitos de cocinar, y pues no era súper entretenido para mí, era sí, entretenido entre todo lo que había. Ya cuando comencé a ser como más consciente y comencé a encontrarle un verdadero gusto como para decir, ¡Ey, esto es un pasatiempo! Diría yo que fue en pandemia, porque antes de eso, pues que sí que uno se descargaba el Minecraft pirata para jugar con los amiguitos en el salón (4:2).

No parece haber relación entre el tipo de juego favorito en la actualidad con el juego o tipo de juegos que marcó la primera experiencia. En el caso de Panko su primer juego fue un juego de bicicletas, mientras que sus juegos favoritos son los centrados en historia. Luci por su parte comenzó jugando un juego arcade como Pepsiman,⁵ mientras que su género favorito son los de gestión de recursos⁶. Mismo caso de Jorge que a pesar de que no recuerda su primer juego sabe que fue lo que el nombra juegos del tipo retro⁷ y su género favorito hoy día es el de gestión de recursos. El único caso diferente es el de Giorgio donde su primera experiencia influencia directamente su gusto por los videojuegos, siendo su primer género y su género favorito los RPG⁸

Giorgio: Yo toda la vida he jugado JRPGs, pues, yo lo que me acuerdo, que es como los momentos más antiguos que me acuerdo, era ver a mi hermano jugar en la... Era la 64, creo que era así, la 64. Jugar Pokémon Stadium, pues jugar el Pokémon Stadium, entonces pues yo me acuerdo eso, también me acuerdo mucho de que en la Play 2, ver a mi hermano jugar Final Fantasy X. Mi tipo de juegos favoritos son los RPGs o los juegos de rol, RPGs, me gustan mucho los combates por turnos, como los Final Fantasy (6:3).

⁵ Pepsiman es un advergame es decir un juegos creado con el fin de promocionar una marca

⁶ Los juegos de gestión de recursos son videojuegos donde el jugador tiene que administrar y organizar cosas como: el dinero, comida, materiales o personas para que todo funcione bien

⁷ Hace referencia a los videojuegos clásicos de la década de 1980, jugados gracias a un emulador.

⁸ Los RPG hace referencia a Role-Playing Games o juegos de rol. Es decir juegos mas enfocados en la narrativa y en el desarrollo de personajes, muchas veces con temática fantástica. En este tipo de juegos, el jugador asume el papel de un protagonista dentro de una historia, tomando decisiones que influyen en el curso de la trama y en la evolución del personaje.

Los relatos aquí presentados sugieren que la primera experiencia se tuvo a edad infantil o adolescente, y que estos primeros acercamientos son muy disímiles en tipos de juegos y tienden también a alejarse de los juegos preferidos hoy día por los participantes, pero hay elementos en común. Por ejemplo, el entrelazamiento de estos juegos con relaciones familiares y de amistad. Esto se profundizará en la categoría “Relaciones sociales y videojuegos”.

El nickname

Algo muy común en los videojuegos son los nicknames, siendo apodos que cada persona escoge para ser nombrado en el entorno de los videojuegos, estos apodos pueden trascender el medio de los videojuegos y volverse parte de su identidad. Como en el caso de Liuny donde solo es llamado de esta manera, volviéndose este apodo su nombre en su grupo de *gaming*. En el caso de Luci usa su nickname principalmente con sus amigos y con las personas del trabajo, debido que a Luci le gusta más su nickname que su nombre. El caso de Panko es el más interesante, siendo este apodo más que un simple nickname, se volvió el nombre con el que es conocido en casi todos los círculos sociales en los que se desenvuelve cotidianamente, mencionando incluso que en la universidad él es conocido como Panko. Sólo su familia usa su nombre actualmente:

Panko: Mi apodo es Panko, este apodo viene de que una vez un amigo en el colegio cuando jugábamos en lugar de decir mi apellido, me dijo Panko, este apodo me gustó y empecé a llamarme así en los juegos. Como ese era mi nombre en los juegos las personas comenzaron a llamarme así, para mis amigos deje de ser Alejandro a ser Panko, por ejemplo, mis amigos actuales a pesar de que obviamente conocen mi nombre, para ellos soy Panko, e incluso más allá actualmente solo mi familia me llama por mi nombre para el resto de las personas como desconocidos en la universidad y eso soy Panko (Comunicación Personal, 16 de octubre 2025).

Otro caso es el de Jorge, Camm y Giorgio, quienes a pesar de que en los juegos usan nicknames, son conocidos principalmente por su nombre:

Jorge: Mi nickname generalmente es Billyow y en algunos juegos Darksoul14190, pero cuando me conocen todos me llaman Jorge (Comunicación Personal, 16 de octubre 2025).

El nickname por lo tanto se vuelve la representación del jugador en los videojuegos, similar al nombre es la identidad frente a la comunidad, incluso pueden darse casos en donde este nickname trascienda los límites de la comunidad de videojuegos para volverse parte esencial de la vida diaria. El nickname se vuelve especial pudiendo ser un apartado dentro de la cultura de los videojuegos que genere sus propias investigaciones solo en torno a este

Motivos por los que seguir jugando

Muchas personas juegan videojuegos en su infancia, y los dejan al crecer y descubrir otros *hobbies*, sin embargo, otros juegan y convierten jugar videojuegos como su *hobby* principal. En este apartado se mencionan las razones por las que los participantes siguieron jugando videojuegos y el significado que le dieron a los videojuegos en su historia de vida. La respuesta más simple es que jugar es divertido. Por lo tanto el factor más determinante que influyó en que siguieran jugando fue la diversión que trae consigo jugar videojuegos. Como en el caso de Panko que sigue jugando por los juegos de historia y la diversión. En el caso de Luci en los videojuegos puede satisfacer su necesidad de cumplir retos, principalmente en juegos de estrategia. Así como, Liuny que los videojuegos permiten que cumpla logros y objetivos, lo que lo llena de alegría y diversión. Y en el caso de Giorgio, principalmente los videojuegos permiten que juegue como alguien diferente de sí mismo, le permite crear historias.

Otro de los factores que mencionan como principal motivo por los que seguir jugando es los videojuegos como un refugio emocional, siendo gracias a los videojuegos que pudieron seguir adelante en los momentos más difíciles de su vida. Como Panko que menciona que cada vez que está en un momento difícil re juega *Hollow Knight*⁹ para sentirse mejor, debido a que lo hace sentir bien jugar *Hollow Knight* por su excelencia en la jugabilidad y estética melancólica. O como en el caso de Jorge que mencionan los videojuegos como un medio que usa para sentirse mejor en los momentos marcados por sus problemas actuales, los cuales no especifica, pero que sí resalta su impacto emocional:

⁹ Hollow Knight es un videojuego independiente lanzado en 2017 por Team Cherry. Combina acción y exploración en un mundo subterráneo lleno de desafíos. El juego destaca por su estilo artístico, su ambiente melancólico y su jugabilidad desafiante

Jorge: Sigo jugando videojuegos, porque es un método que tengo como para quitar estrés de la vida cotidiana. También es una forma de conexión social que tengo con mis amigos, porque la mayoría de mis amigos disfrutan de jugar conmigo. Tengo casi toda mi vida social gracias a los videojuegos. Siento que me ha ayudado a conectarme con personas. Siento que es una actividad... Que me despeja. Muchas veces me... Me dejo consumir de todos los problemas actuales. Y... Incluso... Siento como que no hay salida. Simplemente... Mientras tengo esos sentimientos. Me pongo a jugar un juego. Y ahí poquito a poquito... Voy viendo que de pronto la cosa no es tan grave, me empiezo a sentir un poquito mejor. O incluso simplemente olvido el problema. Mientras que estoy compartiendo ahí con mis amigos. (2:25)

Giorgio es el que más menciona la importancia que tiene los videojuegos en su salud mental, considerándolos como un medio fundamental para levantarse cada día y seguir adelante en la vida:

Giorgio: Para mí los videojuegos es algo más, pues, yo necesito jugar videojuegos, digámoslo así, pues, yo sé que sí, yo sé que si yo trabajo voy a trabajar, pero en mis tiempos libres, gran parte de mi tiempo libre voy a estar jugando. Entonces, pues, es algo que yo necesito, lo mismo que leer, pues, yo igual voy a seguir leyendo, igual voy a seguir jugando videojuegos, pues, es algo como muy, es algo tan, pues, que yo... es tan cercano a mí y es algo que me bene... pues, que yo necesito tanto, es que yo ya juego, es más por, pues, porque me gusta mucho jugar obviamente, pues, yo juego es porque yo lo necesito, pues, yo necesito jugar videojuegos para poder seguir adelante, digamos así (Comunicación Personal, 10 de octubre 2025).

Esto también puede llevar a que sirvan como un medio que se usa para evadir actividades que no perciben como satisfactorias. Como menciona Panko, quien muchas veces usa los videojuegos para procrastinar, aunque también usa los videojuegos como una forma de descansar de sus actividades al combinar elementos de los videojuegos con sus rutinas diarias:

Panko: Ah sí, de hecho, yo fui a psicología hace poco, era porque yo procrastinaba mucho, muchas veces jugando, o sea, no siento que procrastinar es mal del todo, siempre y cuando obviamente cumples con lo que tienes que hacer, pero yo quería mejorar esto, y sí, una de las técnicas que me dijeron era la de pomodoro, que yo la apté más o menos

a lo que yo hago, y es que tú estudias, o bueno, cumples con la tarea que tienes que hacer durante cierto tiempo, normalmente es entre 20 minutos y descansas otros 10, pero yo lo hago como juego, perdón, estudio o hago lo que tengo que hacer durante 40, un poquito más de tiempo, y descanso es lo que dure una run de un juego, o una partida, o sí, descanso eso y ya después vuelvo otra vez y continúo con lo que estaba haciendo (1:90).

Y por último uno de los principales factores que mencionaron fue el apartado social: gracias a los videojuegos descubrieron personas con los que establecieron un vínculo. Como en los casos de Panko, Luci y Giorgio que mencionan los videojuegos como factores fundamentales para construir sus relaciones sociales o Camm que principalmente cuando juega es con sus amigos y el caso de Jorge que su principal motivo de seguir jugando son sus amigos y los vínculos que construyó con ellos por medio de los videojuegos

Camm: Yo creo seguí jugando más que todo es como por la interacción social, que gira en torno a. Porque juego muy poquitos juegos que se puede jugar solitario, porque no me gusta precisamente jugar sola, no me entretiene tanto, tiene que ser un juego muy específico, y aun así, al poquito tiempo, a las pocas horas, siento que me aburre, entonces sí, siento más que todo como lo que dispone le reunirse varias personas a jugar un mismo juego (4:27).

Profesionalizar los videojuegos

Otro apartado relevante dentro de esta categoría es como los videojuegos influyeron en la vida hasta el punto en que hace que algunos jugadores quieran profesionalizar este *hobbie* participa en la configuración de su proyecto de vida. Aunque hay participantes que han pensado en el jugar de manera competitiva como una opción de ingresos, esto se ha excluido de esta categoría y se desarrolló en subcapítulo de “Usos y Apropiaciones”. Por lo tanto, en esta subcategoría nos ocupamos de aquellos que han elegido carreras o rumbos de vida profesional relacionados con el diseño de videojuegos o la informática.

Como el caso de Panko quien decidió estudiar ingeniería informática principalmente porque creía que estaba relacionado con los videojuegos. O el caso de Camm que estudia diseño de videojuegos con la idea de crear videojuegos en un futuro.

Panko: Sí, primero yo me metí a una ingeniería informática, primero porque aparte del dinero tenía algo que ver, no tenía nada que ver con videojuegos, pero algo tenía que ver con desarrollo de videojuegos. Yo primeramente me metí por eso, porque aparte de que tenía que ver con lo mío, dejaba buen dinero, entonces mi plan era conseguir buen dinero y ya así meterme de lleno con desarrollo de videojuegos. Y sí, ese sigue siendo mi plan hasta ahora. Ahora mismo me estoy metiendo con algo que tiene que ver con desarrollo de juegos, pues estudiando un curso que tiene que ver con eso, y me encanta cuestionarlo, cómo hacen tal cosa, cómo llegan a esto, saco ideas para lo que pienso hacer en un futuro trabajando de desarrollador. Sí, me llama mucho la atención todo este mundo (1:21).

Los videojuegos al influenciar en la construcción de la identidad, influencia en el proyecto de vida de cada uno, hay participantes que están bien seguir relacionándose con ellos como hobby, como Jorge o Giorgio que prefieren que siga siendo hobbies. O casos como el de Panko o Camm que quieren entrar mas profundo dentro de este mundo, es como una persona que le gusta el deporte y al no poder ser jugador profesional decide seguir en este medio como periodista, profesionalizar su hobby, ya sea como jugador, como un desarrollador o como periodista.

Categoría: Relaciones sociales y videojuegos

En la categoría de Relaciones sociales se explora la relación entre videojuegos y su círculo social, como es la relación entre los familiares y los videojuegos, la construcción de su grupo de amigos en relación con los videojuegos y sus experiencias en comunidades *gamers*.

Relación entre los videojuegos y los familiares

Como se ha mencionado anteriormente en otros apartados del estudio, uno de los aspectos menos estudiados en los videojuegos es el papel que tiene la familia en su constitución como práctica social. Dentro de este apartado se encuentran todos los relatos que mencionan la relación entre familia y videojuegos, en la cual los participantes, que son adultos jóvenes, recuerdan y reconstruyen cómo su relación con los videojuegos se produce en el marco de unas relaciones familiares en la infancia y la adolescencia. Los participantes mencionan comenzar en los videojuegos por influencia de familiares como: hermanos o primos, como es el caso de Camm donde su primer contacto fue a través de los primos y de Giorgio quien menciona comenzar por su hermano:

Camm: Sí, sí, cuando iba a las casas de mis primos para integrarme, entonces pasaban el control, me acuerdo de Minecraft, parece es que Minecraft se puede jugar en todas las plataformas es muy chévere eso, con GTA también, FIFA también. Pero sí, eran momentos que sí que compartíamos juntos, que yo no le tenía un gusto así full, pero sí tenía interés (4:2).

Giorgio: *Yo lo que me acuerdo, que es como los momentos más antiguos que me acuerdo, era ver a mi hermano jugar en la... Era la 64, creo que era así, la 64. Jugar Pokémon Stadium, pues jugar el Pokémon Stadium, entonces pues yo me acuerdo eso, también me acuerdo mucho de que en la Play 2, ver a mi hermano jugar Final Fantasy X* (6:33)

En cuanto a la influencia de los videojuegos en la relación con los familiares, en general mencionaron a los videojuegos como un medio que ocupa un papel en los espacios de interacción cotidiana entre familiares, en especial con padres, primos o hermanos. Como el caso de Jorge donde los videojuegos son importantes en su relación con su padre.

Jorge: Sí, a mi papá le gustaba mucho, mucho, mucho jugar. A pesar de que yo no comparto mucho con mi papá. Cuando vamos a jugar a videojuegos se pone muy contento y le gusta mucho mi compañía. Y dice que soy muy teso en esos juegos, a pesar de que realmente no lo soy (2:20)

Sin embargo, los videojuegos también son un factor que genera conflicto entre familiares, esto por visiones negativas que algunos familiares tienen de ellos. Al parecer, cuando esto sucede tiene que ver con un alejamiento que el familiar tiene sobre la práctica de los videojuegos que lleva a malinterpretaciones de lo que sucede en ellos. Es diferente estar “dentro” que estar “fuera” y los conflictos parecen tener que ver con esta dualidad. Los familiares pueden ver el hábito de jugar videojuegos como una pérdida de tiempo que aleja del cumplimiento de otras responsabilidades, como tareas escolares y similares, aun cuando los participantes relatan que esto no siempre es así, como en el caso de Panko. Mientras tanto, para Jorge, como los videojuegos competitivos inducen el expresar las emociones de forma muy enérgica (por ejemplo, al perder, al morir en la partida, al hacer una buena jugada, etc.) y suele expresarlo intensamente, los familiares interpretan esto como un signo de que los videojuegos le hacen daño. En el caso de Camm, la madre piensa que invierte mucho tiempo en los videojuegos y el origen de los conflictos tiene que ver con eso, aunque Camm utilice el tiempo en otras cosas. No

obstante, aunque Camm ha elegido como proyecto de vida dedicarse a estudiar para hacer videojuegos, esto genera que la madre no reconozca o acepte esta elección:

Camm: Pues mi mamá nunca como que accedió a comprarme una consola o algo así, porque no sé, hasta el día de hoy ella sigue pensando que es una pérdida de tiempo, que es un factor distractor durísimo, ella cree que yo le invierto mucho tiempo, pero es porque cuando ella llega me ve jugando, pero no significa que yo esté todo el día jugando. Y pues ha sido como también un proceso decirle como “no, mira estoy estudiando para hacer videojuegos”, y que ella no se lo tome en serio porque para ella eso no tiene mucho sentido, la verdad. (4:2)

Pero otros participantes cuentan que los videojuegos sirven como medio para interactuar entre familiares, siendo fundamentales para la relación entre familiares, como en el caso de Giorgio donde por la visión favorable que se ha tenido hacia los videojuegos ha fortalecido la relaciones entre primos, o como en el caso de Luci en donde los videojuegos eran un medio para que toda la familia interactuara:

Luci: En mi familia siempre han estado presentes los videojuegos, las consolas, más que todo es una forma de unir la familia, yo crecí jugando videojuegos con mis hermanos mayores, siempre jugábamos todo tipo de videojuegos, teníamos todo tipo de consolas también, y teníamos emuladores en el PC, entonces realmente jugábamos, pues siempre era todo muy variado, excepto algo que siempre me ha llamado la atención, que es como el Age of Empires, que básicamente trata como de estrategia, y pues entre los 3 como que nos competíamos, y también con mis primas, y también hay un juego que es bastante viejo por así decirlo, que se llama Dofus, y también lo jugábamos entre los primos, también con mis primas y mi hermana, también lo jugábamos juntos (3:7).

Relaciones de amistad y videojuegos

Dentro de este apartado se encuentran todas las citas referentes a las relaciones sociales y los videojuegos. Todos los participantes mencionaron la importancia de los videojuegos dentro de su vida social, comentaron a través de los videojuegos conocieron una gran variedad de personas, algunos volviéndose lo suficientemente cercanos como para formar lazos de amistad, pero destacando la importancia de los videojuegos como medio social para conocer nuevas personas. Como en el caso de Liuny donde gracias a los videojuegos pudo conocer a una gran

variedad de personas a las que considera como importantes y que han influido en su forma de ver la vida, a pesar de no interactuar actualmente con ellos. De igual forma, Luci, tras haber estado en varios grupos de amigos enfocados sólo en videojuegos, hoy forma parte de un grupo en el que, si bien los videojuegos continúan siendo un elemento relevante, el énfasis principal se ha desplazado hacia la construcción y el fortalecimiento de vínculos de amistad.

En el caso de Camm por su parte, a diferencia de los demás participantes, su entrada al mundo de los videojuegos fue más tardía. Los videojuegos como actividad social la influyeron de tal manera que una de las preguntas que la realiza actualmente a personas nuevas que conoce es si juega. Camm destaca cómo a pesar de que internet puede ser peligroso sin cuidado, como gracias a los videojuegos ha conocido personas a las que considera muy valiosas:

Camm: Ahora una de las preguntas cuando estoy conociendo gente es ¿a ti te gusta jugar a algo? Porque ya para mí es un plan y un parche decir ¿cómo vamos a jugar a tal cosa? Y uno por la gente conoce jugando, conoce más gente, entonces se expande el círculo social, uno puede conocer gente de distintos lugares del mundo, obviamente hay gente malintencionada, gente rara, pero sí, también es cuestión de autocuidado, saber bien que tanta información está en internet, porque al final del día sigue siendo internet, y es un lugar gigante, puede llegar a ser un poquito peligroso, pero en general es chévere, me gusta conocer gente, a raíz de eso conocí gente de hace años, y son muy buenas amistades, conocí a varias personas que son de mí misma ciudad, hemos salido varias veces, a comer, a fincas, son personas que me agradan muchísimo, y si, los considero amistades y son personas, que además las admiro porque uno también conversa de la vida personal, las admiro bastante y siento que me puedo apoyar en ellas de X o Y forma son personas muy inteligentes, aportan mucho. Y sí (4:17).

Varios participantes mencionan como atreves de los videojuegos construyeron sus relaciones sociales actuales, y que es gracias a este medio que estas relaciones se mantienen. Como manifiesta Luci los videojuegos son fundamentales para mantener sus relaciones de amistad actuales. O como en el caso de Jorge, para quien los videojuegos son un factor fundamental en su círculo social, considerando los videojuegos como una herramienta fundamental para conectar con las personas. De esto mismo habla Giorgio, donde a pesar de ser muy solitario y sentirse diferente a los demás, a través de los videojuegos pudo conocer a su círculo social actual y conectar de forma más íntima con los demás:

Giorgio: Yo siempre he sido muy solitario, he sido muy malo para interactuar con los demás, constándome mucho conectar con los demás, por esto siempre me he sentido como apartado de los demás, yo he tenido amigos y eso, pero no sé, siempre me he sentido como raro, sabes. Pero hace unos años cuando estaba acabando bachillerato conocí una persona que le gustaba jugar mucho videojuegos, nos hicimos amigos y junto con otro amigo que jugaba también, empezamos a jugar, este amigo si es bastante social, en pandemia creo como un grupito para jugar, conformando por él, su novia, este otro amigo y yo, y jugábamos, poco a poco fue trayendo más personas al grupo que también jugaban, amigos suyos de otro colegio, que se fueron uniendo al grupo, en la universidad el conoció más personas que trajo a este grupito, todos con el común de que juegan videojuegos, esta comunidad actualmente es mi vida social, a pesar de que el amigo que la creo se apartó un poco de esta por temas de trabajo, en esta comunidad es donde conocí a las personas que hoy en día son mis amigos y mi pilar social, como te he dicho, yo siempre me he sentido diferente frente a los demás (por un montón de factores aparte), sin embargo en esta comunidad es de los pocos lugares donde en verdad me siento a gusto y fue porque jugábamos videojuegos (Comunicación Personal, 17 de octubre 2025).

Durante el periodo de la pandemia, la mayoría de los participantes destacó que los videojuegos adquirieron un papel relevante como refugio emocional y como uno de los principales medios para socializar en un contexto de aislamiento. En el caso de Giorgio, a partir del encierro ocasionado por la pandemia, fue que se creó su grupo actual de amigos o como menciona Luci, la pandemia le permitió jugar mucho a juegos cooperativos globales, permitiendo que conociera a una gran variedad de personas. Mientras que Camm al ser una persona muy social, en pandemia se refugió en los videojuegos al ser el único medio por el que podía interactuar con los demás.

Camm: Pues sí, más que todo en pandemia porque fue como sobrellevar las cosas, porque yo siempre he sido una persona muy social, siempre he sido mucho de salir, de armar parches, de decir, ey venga vamos, mira esto tan chévere, entonces esa interacción social hacía falta y todos teníamos un computador a la mano, entonces era como mucho más fácil, y se transformó de alguna manera en nuestra forma de socializar (4:7).

Otro factor que mencionaron fue la facilidad para conocer personas lejos del lugar donde residen, ampliando mucho la vida social y permitiendo que conecten con personas con las que normalmente es muy difícil socializar por la distancia geográfica. Esto implica, tanto con personas que viven en otras partes del Área Metropolitana de Medellín, otros municipios, pero también otros países y continentes. Jorge menciona que gracias a los videojuegos y los medios sociales puede interactuar con sus amigos todos los días, a pesar de vivir en zonas lejanas. Por su parte Panko menciona como por medio de los videojuegos pudo interactuar con personas de zonas geográficas completamente separadas, permitiendo que pudiera establecer relaciones por medio de los videojuegos con personas con las que de otro modo nunca hubiera contactado:

Panko: mi primer amigo online, yo me acuerdo de que se llamaba Nicolás, era como de Bolivia, yo lo conocí jugando GTA, y sí, ese amigo me mostró otro, y ese se convirtió en mi mejor amigo, pues de online, en lo que jugaba. Yo me mantenía, pues, jugando con él un montón de juegos, yo me acuerdo que el juego que más jugábamos era Rainbow Six Siege, y él conoció un grupo de amigos, y entre ese grupo de amigos, que se mantenía jugando Rainbow Six, yo me quedé, o sea, yo jugaba a ratos con, se llamaba Estefano, mi amigo, pues se llama, y sí, me mantenía jugando un montón de juegos, y lo que más jugábamos era en grupo con otra gente, nos manteníamos jugando Rainbow Six, o GTA, pues sí, Rainbow Six o GTA, que era lo que más jugábamos en ese momento. Hubo un tiempo que ya Estefano, como que ya no quería seguir jugando, ya tenía que vender el Play, y se fue, entonces yo ya me quedé con el otro grupo de amigos con los que había conocido, era gente de varios países, era un man de Bogotá, era un man de Uruguay, un mexicano, un mexicano, dos dominicanos, eran un montón de gente, yo me acuerdo que llenábamos un montón de lobbies de Rainbow Six, solamente para jugar personalizadas, y sí, a ellos los quiero mucho, después de eso, yo no sé, como que se fue uno de ellos, y ya casi nadie de ese grupo se metía, entonces bueno, ya al final después de eso, eso fue durante demasiado tiempo, de hecho ellos fueron mis últimos amigos con los que estuve en Play (1:50).

Los videojuegos son un medio que facilita la interacción social, más aún en la modernidad, donde se puede interactuar al momento con cualquier persona en el mundo, por lo tanto la amistad y lo videojuegos como los participantes manifiestan, están muy unidos, ya sea como un medio para conocer nuevas personas o como un medio para fortalecer lazos, lo que es

claro es que actualmente lo videojuegos son un medio muy importante para conocer personas, establecer y fortalecer los lazos de amistad.

Comunidades de videojuegos

La mayoría de los participantes mencionaron comunidad como un grupo grande de personas que juegan un tipo de juego o de una forma concreta, en este caso, juegos competitivos. En esta definición pocos participantes mencionan de forma directa participar o haber participado en una comunidad, algunos mencionan disfrutar de este ambiente al estar más enfocado en un aspecto. Como Luci que menciona apreciar el tiempo que estuvo activo en comunidades enfocadas en el LOL. Mientras que, Liuny al estar muy enfocado en los videojuegos competitivos ha podido conocer e interactuar con comunidades enfocadas en estos, y gracias a esto participar en torneos, lo que menciona como una experiencia que ha marcado su forma de ver los videojuegos

Liuny: Comunidad, comunidad, creo que sí, si se puede llamar así, porque surgió una comunidad a partir del último torneo que hubo en el Inder y ahí las personas pues hablan como del juego aún, del torneo, de cuándo va a ser el próximo, y también he llegado a conocer personas de otras comunidades, por ejemplo de Zero to Death que son personas que juegan juegos de combate retro en básicamente el Centro Comercial Monterrey, y tuve la oportunidad de conocer a uno en un torneo que justo desarrollé con mi grupo estudiantil en la universidad. Los torneros influyeron mucho en la forma de relacionarme actualmente, a los que asistí pues anteriormente y sobre todo el grupo de amigos que empecé a desarrollar como de ahí, si quiero hablar de una comunidad puntual que se haya marcado mi forma de ver los videojuegos, diría que es justo la de los torneos interuniversitarios (5:20).

Un aspecto que algunos de los participantes mencionan de las comunidades es su toxicidad, siendo este un factor limitante para entrar en algunas comunidades, especialmente la competitivas, donde se puede ver aumentada la toxicidad al estar en una competición constante, toxicidad entendida como aquellos comportamientos que buscan herir al otro, incluidos: insultos, maltrato psicológico o menosprecio. En el caso de Panko, a pesar de que no se ha visto afectado por la toxicidad, conoce personas a las que sí. Mientras que en el caso de Jorge esta toxicidad ha afectado su salud mental, ocasionando que deje de lado el enfoque competitivo, para centrarse en su salud mental

Jorge: Sí, hace tiempos... Me gustaba mucho jugar un juego. Y lo hacía de manera un poco más competitiva, le dedicaba mucho más tiempo. Se llamaba League of Legends, sin embargo, sentía que me estaba consumiendo ya mucho tiempo. Y... Realmente... Cuando los juegos son tan competitivos... Generalmente las comunidades llegan a ser un poco más... Tóxicas. Que es un término que se refiere como a... Cuando suelen ser más susceptibles. Cuando... Empiezan, por ejemplo, los insultos a volar. Entonces yo... Pare... Más bien es el problema de mi salud mental (2:38).

En la actualidad no se puede comprender los videojuegos sin hablar de las comunidades que se generan alrededor de ellos. Estos espacios van más allá de los límites locales, configurándose en muchos casos como comunidades globales, donde jugadores de diversos contextos cooperan, comparten y construyen identidades en torno a un videojuego, un género o una forma particular de jugar. Los videojuegos se transforman así en más que una actividad lúdica, convirtiéndose en un espacio donde se comparten experiencias, emociones y formas de pertenencia colectiva. Sin embargo, estas comunidades también presentan una cara conflictiva, manifestada en la toxicidad: comportamientos hostiles, agresivos o competitivos que pueden deteriorar la experiencia del juego y afectar el bienestar de los participantes.

Categoría: Usos y apropiaciones

En la categoría Usos y apropiaciones se explora los usos de los videojuegos en la vida actual del participante, cuál es su relación actual el mundo de los videojuegos, si se consideran jugadores hardcore o casual, se indaga en cómo se representan los participantes en un videojuego y sobre la relación entre los videojuegos y la competitividad. Como esta fue la última categoría que se analizó, se escribió tratando de no repetir hallazgos de las categorías anteriores, pero la existencia de elementos comunes demuestra una interrelación con ellas, por lo tanto, esta sección se concentra en esta relación actual, pragmática y cotidiana con el videojuego.

Usos de los videojuegos en la vida cotidiana ser hardcore o ser casual

El principal uso de los videojuegos es jugar y divertirse, sin embargo, se puede analizar de forma más profunda el uso que le dan los participantes al simple hecho de jugar. En el caso de Panko y Giorgio, mencionan usar los videojuegos principalmente para relajarse. De igual forma Jorge menciona la importancia de los videojuegos para relajarse y bajar sus niveles de estrés. Luci también lo menciona como un medio que usa para relajarse y entretenerse cuando está desanimado. Camm menciona que usa los videojuegos como medio para interactuar. En el

caso de Liuny, menciona que mediante los videojuegos puede satisfacer su deseo de competir y cumplir objetivos:

Jorge: Sí, de hecho, cuando empecé la terapia, estaba sufriendo de una ansiedad muy grave. Entonces la psicóloga que me estaba atendiendo en ese momento me dijo que intentara relajarme más. Que intentara incluso jugar un poquito más videojuegos porque ella notaba que era algo que yo disfrutaba. Y me dijo que sí, que era una buena alternativa como tal (2:9).

Al mencionar los usos es imposible no mencionar el concepto de ser jugador *hardcore* o casual, definir estos dos términos es algo complejo, debido a que no hay una definición global, sino que cada jugador define el concepto bajo sus propios criterios. Para Panko, Jorge, Luci, Camm y Liuny hacen la relación entre ser *hardcore* y jugar competitivamente, Liuny también relaciona al jugador *hardcore* con un jugador genera beneficios económicos al jugar. Giorgio es el único que tiene un concepto distinto de ser *hardcore*, reconoce que alguien que juegue de forma competitiva es *hardcore*, sin embargo, menciona que alguien *hardcore* es alguien que está metido dentro del ambiente de los videojuegos, alguien que se informa sobre las novedades de la industria y sobre todo alguien que juegue una gran cantidad de horas constantes y juegos no tan conocidos por la mayoría, como menciona en su caso, que pese a no jugar juegos competitivos, se considera como un jugador *hardcore*:

Giorgio: Yo considero alguien casual, como alguien que juegue de vez en cuando y a juegos más “mainstream”. Los jugadores *hardcore* son los que se lo toman más en serio, quiero decir, en general si se piensa en alguien *hardcore* se piensa en el lado competitivo, sin embargo, para mi alguien *hardcore* es alguien que se toma los juegos más en serio, no solo de forma competitiva, alguien que se informa de la industria a profundidad, alguien que juega de manera más seria, por ejemplo en mi caso, yo no juego juegos competitivos, pero tampoco me considero un jugador casual; por cómo me tomo los videojuegos soy alguien *hardcore*, que juega los juegos más de nicho digámoslo así, juego que solo juegan personas que le apasiona el género, en mi caso los RPG. Entonces si yo soy un *hardcore*, pero no juego competitivo (Comunicación Personal, 31 de octubre 2025).

Por lo tanto, se puede concluir que ser *hardcore* o casual depende de la mentalidad y el significado personal y social que cada jugador atribuye a los videojuegos. Cada persona, según

su experiencia y forma de jugar, define qué representa para sí este concepto y qué lo hace identificarse con él. Más allá de la etiqueta, los videojuegos influyen en la vida cotidiana de los jugadores, incorporándose como parte de sus rutinas, motivaciones e identidades, y reflejando la manera en que este medio se integra y da forma a su experiencia diaria.

Juegos competitivos

Dentro de los usos está el juego competitivo, los videojuegos al igual que deportes como el fútbol o el basquetbol tiene un apartado competitivo, en donde competir contra otros jugadores de forma directa al enfrentarse ya sea individual o grupal, o de forma indirecta al buscar una mejor puntuación. El paso de jugar casual a competitivo se da al buscar mayores desafíos, como menciona Panko, él comenzó a jugar de forma competitiva, porque se aburría de jugar partidas casuales y paso a jugar partidas competitivas¹⁰. En el caso de Luci, empezó a jugar de forma competitiva al buscar ser mejor que los demás. Camm juega competitivo con el fin de buscar dar lo mejor de sí, lograr subir de rangos y ganar partidas. Y para Liuny fue un salto natural al jugar juegos tipo FPS¹¹, donde es muy común jugar más competitivo:

Panko: como competir contra más gente a ver qué tan bueno soy y demás Pues sí, bueno supongo que habrá cambiado en la forma como compito porque yo antes, yo desde Rainbow yo me mantenía jugando partidas casuales que te clasifican y te ponen contra cualquiera, y eso fue ya como al final con el primer grupo de amigos que jugaba Rainbow Six, ya les aburrían las casuales y empezamos a jugar fueron clasificatorias que es un poquito más serio el jugar. Después de eso yo me aburrí de jugar con ellos, no me acuerdo por qué... así porque ya casi no se metían, entonces yo me puse a jugar con los del colegio ellos también les aburrían las casuales y empezamos a jugar *ranked*, cuando dejé eso yo ya decía que en cualquier juego ya me aburrían las casuales y quería probarme a

¹⁰ Las partidas competitivas o Ranked son partidas donde los jugadores compiten entre sí para subir o bajar de rango según su desempeño. Cada partida da puntos si se gana o los quita si se pierde. El objetivo es llegar a un rango más alto que muestre el nivel o habilidad del jugador.

¹¹ Los FPS o First Person Shooter, En estos juegos, el jugador ve el mundo como si estuviera dentro del personaje, a través de sus ojos. El objetivo principal suele ser usar armas para derrotar enemigos o cumplir misiones. Son juegos rápidos, con mucha acción, reflejos y muy enfocados en la competición

ver en qué rango quedaba de las clasificatorias en cualquier juego, ya sea Valorant también, jugaba un montón Rocket League, Rainbow pero si supongo que ahora habrá cambia cómo veo el competitivo del juego (1:69).

Un aspecto negativo es que puede tornarse toxico, al ser un ambiente en donde hay tensión por ser mejor y ganar, provoca que la comunidad se convierta en tóxica. Como en el caso de Panko que a pesar de no experimentar la toxicad de forma directa, si ha visto partidas donde el juego se tornó toxico o el caso de Jorge que dejo de jugar juegos competitivos porque no era bueno para su salud mental

Jorge: Sí, hace tiempos... Me gustaba mucho jugar un juego. Y lo hacía de manera un poco más competitiva, le dedicaba mucho más tiempo. Se llamaba League of Legends, sin embargo, sentía que me estaba consumiendo ya mucho tiempo. Y... Realmente... Cuando los juegos son tan competitivos... Generalmente las comunidades llegan a ser un poco más... Tóxicas. Que es un término que se refiere como a... Cuando suelen ser más susceptibles. Cuando... Empiezan, por ejemplo, los insultos a volar. Entonces yo... Pare... Más bien es el problema de mi salud mental (2:38).

Entre los participantes Panko y Liuny son quienes tienen experiencia en torneos competitivos, al jugar un torneo de forma semi profesional de Valorant, para los dos esta experiencia fue muy importante, por vivir la experiencia de jugador profesional. Liuny menciona que a pesar de que perdió la experiencia fue muy significativa para él, ya que atreves de este torneo conoció mucha gente del entorno competitivo en la ciudad. Panko por otra parte menciona ganar varios torneos, significando mucho para él, al poder vivir la experiencia competitiva y además ganar beneficios económicos:

Panko: Uf, yo estaba súper contento, pues a ver ser jugador competitivo, pues jugar como un pro player, vivir de eso no era un sueño como tal, porque pues lo veía incierto, pues porque son muchas variables y demás, pero si me hubieran encantado entonces pues ver como que llegué a un torneo como pues eran más o menos grandes fue en todo Medellín eso lo transmitieron, fue por el Inder, pues sí. Me dieron como una cercanía a ver, a lo que podría llegar a haber sido ser jugador profesional y demás, entonces yo estaba súper feliz (1:81).

Los juegos que juego me representan

Los juegos representan una parte de cada persona, formando al jugador en distintas habilidades como la resolución de problemas, como mencionan Panko y Jorge los videojuegos fueron muy importantes para desarrollar esta habilidad. Panko también menciona lo relevante que fue en el desarrollo de su nivel de inglés. Luci también menciona la resolución de conflictos, pero destaca por sobre todo que los juegos mejoraron su tolerancia a la frustración. Para Camm los videojuegos mejoraron su agilidad mental y Liuny menciona que los videojuegos fueron muy importantes para mejorar su nivel de inglés:

Jorge: Sí, yo considero que sí que me ha ayudado a mis habilidades en resolución de problemas, sobre todo cuando... Porque más me gustan los juegos donde se tienen que destinar recursos. Y bueno, el juego dice, no sé, se me va a caer la comida, entonces tengo que hacer esto. Entonces, lo que lleva a eso es tener un plan de acción. Y eso se puede aplicar en cualquier área de la vida cotidiana. Por ejemplo, no tengo este material, ¿qué más puedo hacer? ¿Cómo lo puedo conseguir? ¿Qué tanta importancia tiene? ¿Qué pasa si no lo consigo? ¿Cómo actúo si no lo consigo? (2:8).

Jorge menciona un concepto clave para entender la expresión acuñada para representar esta categoría, "*los juegos que juego me representan*", puesto que:

Jorge: Los videojuegos nos permiten... Aprender un poco más de cada persona, de cómo juega cada persona. Porque... Como dice el dicho. El caballero se conoce por el juego. Algo así. Me parece que eso nos da una visión mejor de cada persona. Y si uno quiere compartir con ellos (2:26).

Los videojuegos se vuelven clave para comprender a la otra persona, como en el caso de Giorgio que al jugar RPG, siempre juega adentrándose por completo al crear historias propias dentro del videojuego, por lo tanto, si se quiere comprender al jugador, se tiene que comprender primero qué juega, por qué lo juega y de qué manera los juega, Panko juega para divertirse y descubrir nuevas historias, Jorge juega para desestresarse y compartir con sus amigos, Luci juega para compartir con sus amigos, familiares, relajarse y cumplir el deseo de ser mejor, Camm juega para conocer y compartir con nuevas personas, Liuny juega para satisfacer su deseo de competir y ser mejor, y Giorgio juega para crear historias y conectar con sus amigos.

Giorgio: Mi principal motivo por el que investigar sobre la importancia de los videojuegos en la vida, fue que para mí son muy importantes los videojuegos en mi vida, pero entre más investigaba más inconforme quedaba, me sentía frustrado porque no importaba la historia del jugador, no importaba el contexto, eran muy pocas las investigaciones que se preocupaban por el jugador, quería aportar algo, quería que en una investigación tuviera en cuenta la importancia de los videojuegos, que tuviera en cuenta al jugador y su relación con los videojuegos, aportar a mejorar futuras investigaciones en este campo (Comunicación Personal, 31 de octubre 2025).

Las categorías evidencian la relación que los videojuegos mantienen con el desarrollo personal, social e incluso laboral de los jugadores. Más que un simple medio de entretenimiento, los videojuegos se constituyen como un elemento significativo en la construcción de la identidad, reflejando la percepción que cada jugador tiene de sí mismo. A través de las experiencias relatadas, se observa cómo los videojuegos expresan aspectos de la personalidad, los gustos, las habilidades y las dinámicas sociales de quienes los practican. En este sentido, los videojuegos se integran en la vida cotidiana como reguladores emocionales, facilitadores sociales, espacios de logro y competencia, y como medios para vivir historias y sensaciones únicas. Todo ello les otorga un sentido de pertenencia que trasciende la comunidad, convirtiéndose en una extensión de la identidad del jugador, por lo tanto es imposible entender al jugador sin considerar que significa para el jugar videojuegos.

Discusión y conclusiones

La presente investigación buscó comprender los significados construidos en torno a los videojuegos como práctica cultural en adultos jóvenes. Esto se realizó considerando no sólo motivaciones personales del investigador, sino también su relevancia como fenómeno cultural global y las explicaciones que pueden ofrecer los conceptos psicológico-culturales como las identidades, prácticas sociales y usos y apropiaciones.

El primer concepto que obtiene relevancia es el de *identidades sociales*. Esto, en la medida en que la constitución subjetiva se interconecta con la cultura por medio de la identidad como construcción simbólica-emocional que las personas reinventan permanentemente, pero a partir de elementos que ya existen en una matriz cultural exterior (Giménez, 2004; González Rey, 2008). Así la forma en que cada sujeto realiza su construcción identitaria promueve reconocer los aspectos emocionales de su relacionamiento con la cultura y la elección de atributos caracterológicos para construir una narrativa personal. Por esto, se realizó un énfasis en los significados biográficos.

En relación con los significados biográficos se muestra que la relación con los videojuegos se construye mediante la interacción con los demás, siendo a través de familiares o amigos que se tienen los primeros contactos. Esto indica que la cultura *gamer* o *gaming* se integra a la identidad mediante la influencia con las relaciones significativas. El impacto es mayor cuando se comparte con personas emocionalmente importantes (hermanos, padres, tíos, etc.) esto hace que el videojuego no sea simple entretenimiento, sino una forma de relacionarse con los demás.

Otro aspecto relevante en relación con los significados biográficos es el papel que juega el *nickname* al ser estos nombres que se da el jugador dentro del entorno gaming, juegan un aspecto muy importante en la relación entre identidad y los videojuegos, siendo este nickname como una especie de nombre autoimpuesto, o más bien *escogido*, representando “lo que yo soy” en el entorno de los videojuegos, porque a pesar de que en casos como los de Jorge, Camila y Giorgio que usan sus nombres al interactuar con su grupo de amigos, aun así cada uno cuenta con un nickname al jugar no son Jorge, Camila y Giorgio, sino que cada uno usa el nombre que lo represente como jugador. O en el caso de Panko que su nickname trascendió la barrera de los videojuegos hasta convertirse en nombre con el que es conocido en todos sus círculos cercanos, excepto con sus familiares.

Hasta el momento, lo que ha investigado es que también los videojuegos pueden participar en el establecimiento de hábitos de deporte y salud y también participan en la construcción de la imagen corporal (Muros, López de la Varga, y Navia Manzano, 2024). En conjunto los videojuegos aparecen como un fenómeno cultural que acompaña la trayectoria personal, influye en construcción de la identidad y afecta a la historia emocional, haciéndolos una pieza clave en la formación de la identidad y que participa en al acto de narrar su propia historia.

En segundo lugar, algo que ha sido mucho menos explorado es la riqueza que existe en las interacciones sociales relacionadas con los videojuegos. Este aspecto es importante porque una revisión reciente (Rey Vásquez, 2022) identifica algunas tendencias centradas en el lúdica-narratología de los videojuegos, en sus efectos psicológicos y en su exploración como expresión cultural, pero los aspectos sociales más evidentes parecen estar ausentes de estas tendencias investigativas. El videojuego, aunque puede ser asumido como una actividad solitaria, realmente nuestros participantes lo viven como un elemento altamente significativo de su vida social.

Cuando una persona se identifica como jugador, su círculo relacional se comienza a configurar entorno a esto, pues encuentra más facilidad para relacionarse con personas que compartan y entiendan este *hobby*, los participantes formaron sus amistades significativas dentro de espacios enfocados en los videojuegos, esto facilita la identificación, la conexión, la confianza y la comunicación.

La relación con los familiares se ve influenciada por los videojuegos en familias que valoran los videojuegos, estos fortalecen la interacción; mientras que en familias que los consideran una pérdida de tiempo, surgen tensiones que moldean la forma en que el jugador se posiciona frente al hobby. Además, hay un patrón común entre la primera experiencia y las relaciones con familiares: lo más común para estos participantes es que los videojuegos son descubiertos en el marco de relaciones con familiares (padres, hermanos, primos), lo que indica que tiene una función dentro de la sociabilidad familiar y de la constitución de vínculos familiares. Esto implica dejar una pregunta posible y es si los modos de amistad que surgen en los videojuegos son similares o son propiciados por una experiencia anterior con los videojuegos dentro de los lazos familiares. Esto lleva a que otros marcos teóricos que abordan estas relaciones sean relevantes como, por ejemplo, la teoría familiar sistémica (Minuchin, 1985), o las teorías del apego (Bowlby, 1979) o el psicoanálisis relacional (Bedoya Hernández, 2012).

El videojuego es un fenómeno cultural, que promueve la interacción social, ya sea al jugar con amigos o al interactuar con comunidades masivas, siendo uno de los motivos por lo que se pueden establecer y mantener las relaciones de amistad, además de ser una forma de conocer

de interactuar con más personas. En esto es destacable el papel que desempeñan las comunidades centradas en videojuegos.

Las comunidades son espacios que se crean en base a un objeto en común, en el caso de los videojuegos puede ser un género, un influencer o una forma de jugar como el juego competitivo, esta comunidad se forma debido a que hay una gran cantidad de personas que quieren interactuar con personas que compartan su interés por el objeto. La comunidad es un espacio donde el individuo inyecta parte de su identidad lo que va formando la cultura de la comunidad y a su vez esta cultura al ser la construcción de muchos aspectos de la identidad de sus miembros afecta en la construcción de la identidad del individuo, debido a que la identidad está en constante “movimiento”. Por esto las comunidades es uno de los aspectos mas relevantes en el fenómeno cultural de los videojuegos, porque son espacios que forman la identidad del “gamer”. Un ejemplo de esto es una comunidad centrada en el juego competitivo, en estas comunidades se promueve un ambiente competitivo, lo que impulsa a sus miembros a ser más competitivos.

Como plantea Collazo González, los videojuegos permiten la formación de comunidades que, en algunos casos, pueden volverse espacios de toxicidad dentro de los videojuegos de acción violentos (VAV) (Collazo González, 2021). Los testimonios de este estudio coinciden parcialmente con esta postura: tanto Panko como Jorge mencionan experiencias de hostilidad en las comunidades de juego. Sin embargo, lo que dejan entrever no es que la violencia de los videojuegos genere ese ambiente, sino que la toxicidad surge de la competitividad, la presión por el rendimiento y las interacciones tensas entre jugadores. Aunque muchos de los juegos que competitivos podrían clasificarse como VAV, según la definición presentada por Collazo, no considero adecuada esta clasificación, pues agrupa como “violentos” títulos cuya violencia es más simbólica o estilizada que explícita.

Esto se observa particularmente en el caso de Jorge, quien señala haber dejado parcialmente *League of Legends* debido al ambiente tóxico de su comunidad. Aunque no lo expresa de manera explícita, su relato da a entender que no atribuye esa toxicidad a la violencia del juego, sino a la cultura competitiva y al trato entre jugadores. En conjunto, estos hallazgos matizan lo planteado por Collazo González y muestran que la toxicidad parece estar más vinculada a la dinámica competitiva que al género de acción violenta.

En tercer lugar, el videojuego es objeto de usos y apropiaciones, entendiendo estos como los diversos modos en los cuales el consumo cultural genera sentimientos identitarios o se consolida como un elemento clave en los mundos de vida cotidiana a través de cómo quienes realizan este “consumo” atribuyen significados completamente distintos a aquellos que contiene

el producto cultural originalmente (García Canclini, 1999). La principal función de los videojuegos y la razón por la que se crean es para entretener al jugador como cualquier otro producto de entretenimiento (películas, libros, etc.). Sin embargo, los videojuegos van más allá de simplemente entretener, algunos juegos se vuelven fundamentales en la vida del jugador, ya sea como un refugio emocional, al que jugador acude en situaciones difíciles; como forma de satisfacer la necesidad de competición, al competir contra otros, ya sea en torneos o en clasificatorias; también como medio para satisfacer la necesidad de interactuar con otros, al conocer nuevas personas en comunidades o al fortalecer las relaciones de amistad jugando.

Los videojuegos para los jugadores son pilares en la construcción de la identidad, lo que de alguna u otra manera es explicable con el concepto de consumo cultural, puesto que supone que los consumidores no son receptores pasivos sino que transforman y resignifican la información desde su experiencia personal (García Canclini, 1999). Cada jugador se apropia de los videojuegos y los resignifica según su experiencia personal, lo que significa que, al hablar sobre los videojuegos, se debe comprender que hay una definición para cada jugador del significado de los videojuegos.

Por último, considerando todo lo anterior, este proyecto aporta como novedad algunos elementos clave como el entender el consumo cultural como algo que puede ser entendido desde la psicología histórico-cultural, relevante puesto que participa en la formación de prácticas, grupos, sociabilidad e incluso identidad. Por esto, se busca dejar algunas líneas posibles trazadas que se sugiere se amplíen en futuros estudios, tales como el impacto de las primeras experiencias y significados personales, o también otras formas de sociabilidad, y procesos semióticos-identitarios como los motivos para escoger *nickname*, y la toma de otras decisiones estéticas, siendo un ámbito en que podría interactuar abundantemente con otras formas de cultura.

Referencias

- Bedoya Hernández, M. H. (2012). La noción de matriz relacional y sus implicaciones para el ejercicio clínico de la psicología dinámica. *Psicología desde el Caribe*, 29(3), 686-706.
- Bowlby, J. (1979). The bowlby-ainsworth attachment theory. *Behavioral and brain sciences*, 2(4), 637-638.
- Camacaro Araujo, C. G. (2022). *Análisis del videojuego League of Legends como medio de interacción y socialización durante el periodo de confinamiento por la pandemia del COVID-19* [Trabajo Final de Grado] Universidad Central de Venezuela.
- Canclini, N. G. (1999). El consumo cultural: una propuesta teórica. *El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación*, 2, 72-95.
- Collazo, L. H. (2021). *La mente en mis manos: Experiencias y significados de un grupo de estudiantes adolescentes con el uso de videojuegos de acción* [Tesis doctoral] University of Puerto Rico.
- Echeverri Osorio, M. C., & Velásquez Ortiz, J. B. (2021). Maneras de juego: formas de apropiación, usos y significados sociales de los videojuegos para niños y niñas del Área
- Entertainment Software Association. (2023). 2023 Essential Facts About the Video Game Industry.*
- Metropolitana Centro Occidente de Risaralda-Colombia [Tesis de Maestría en Infancia] Universidad Tecnológica de Pereira.
- Federación Latinoamericana de Videojuegos. (2022). *Informe anual sobre consumo interactivo en jóvenes latinoamericanos.*
- Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa.* Ed Morata.

- Giménez, G. (2004). Culturas e identidades. *Revista mexicana de sociología*, 66, 77-99.
- González Rey, F. (2008). *Subjetividad, cultura e investigación cualitativa en psicología*. Revista *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 4(2), 223–242
- González Rey, F. (2008). Subjetividad social, sujeto y representaciones sociales. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 4(2), 225–248
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGrawHill.
- Jensen, K.B. & Rosengren, K.E. (1997) Cinco tradiciones en busca del público. En: D.Dayan (coord.) *En busca del público: recepción, televisión, medios* (Pp. 335-370). Gedisa.
- Lozano Rendón, J. C. (2007). *Teoría e investigación de la comunicación de masas* (2.^a ed.). Pearson Educación.
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2023). *Hábitos digitales de la juventud colombiana*.
- Minuchin, P. (1985). Families and individual development: Provocations from the field of family therapy. *Child development*, 289-302.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2024). *Los videojuegos como cultura: Identidad y experiencia en el videojuego*.
- Palacio, J., Correa, A., Díaz, M., & Jiménez, S. (2003). La búsqueda de la identidad social: un punto de partida para comprender las dinámicas del desplazamiento-restablecimiento forzado en Colombia. *Investigación & desarrollo*, 11(1), 26-55.
- Rey Vásquez, E. M. (2022). Una aproximación a los debates actuales sobre el estudio académico e investigativo sobre videojuegos. *Signo y Pensamiento*, 41, 1-17.

Ruberté-Maldonado, J. J. (2021). *El "otro" lado del gaming: Experiencias de gamers en la cultura de los videojuegos* (Doctoral dissertation).

Ruíz, B. M., de la Varga, S. L., & Manzano, J. A. N. (2024). La construcción de la imagen corporal y los videojuegos en red. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (56), 271-279...

Sandoval Casilimas, C. A. (1996). *Investigación cualitativa*. ICFES

Strauss, A., & Corbin, J. (2016). *Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Universidad de Antioquia.

Anexos

Anexo 1: Guía inicial de entrevista semiestructurada

¿Cómo te llamas?

¿Qué haces?

¿Cuántos años tienes?

¿Tu nickname tiene algún significado?

Categoría: Significado de los videojuegos

Subcategoría: Relevancia en la vida – ¿Qué tan importante es?

- ¿Recuerdas cual fue tu primera vez jugando videojuegos?
- ¿Son los videojuegos importantes en tu vida diaria? ¿Cómo? ¿Por qué?

Subcategoría: Videojuegos – ¿Han ayudado en algo?

- ¿Crees que has aprendido habilidades útiles gracias a los videojuegos? ¿Cuáles?
- ¿Alguna vez los videojuegos te han ayudado a manejar un momento difícil en tu vida? ¿Cómo?

Categoría: Relaciones Sociales

Subcategoría: Familia y videojuegos – relaciones familiares

- ¿Compartes o has compartido videojuegos con miembros de tu familia? ¿Cómo ha sido esa experiencia?
- ¿Qué piensa tu familia de los videojuegos?

Subcategoría: Grupos de amigos

- ¿Cómo crees que los videojuegos han influido en tus relaciones de amistad?
- ¿Los videojuegos han sido un medio para conocer nuevas amistades?

Subcategoría: Grupo de juegos (amigos específicamente para jugar)

- ¿Tienes un grupo específico con el que juegas regularmente?
- ¿Qué tan importante es para ti mantener ese grupo activo?

Subcategoría: Pertener a una comunidad de jugadores

- ¿Formas parte de alguna comunidad gamer? ¿Qué te gusta de la comunidad?
- ¿Crees que pertenecer a esta comunidad ha influido algo en la forma en la que te relacionas con los videojuegos? ¿Por qué?

Categoría: Usos y apropiaciones de los videojuegos

Subcategoría: Ser hardcore o ser casual

- ¿Te consideras un jugador casual o hardcore? ¿Por qué?
- ¿Qué es lo más te divierte al jugar videojuegos?

Subcategoría: Competir y significados de la competición

- ¿Te gusta competir? / ¿Eres un jugador competitivo?
- ¿Te gustaría competir en torneos? En caso de si ¿Cómo fue la experiencia? ¿Qué fue lo mejor?

Subcategoría: ¿Para qué juega?

- Hoy en día ¿Por qué juegas videojuegos?
- ¿Te gustaría profesionalizarte en algo relacionado con los videojuegos?

Para finalizar preguntar por un juego el cual lo haya marcado y el cual recomiende