

**Afectaciones en sistemas relacionales de adultos jóvenes frente a videojuegos en
pandemia**

Manuel Felipe Castañeda Jaramillo

Andrés Felipe Guzmán Duarte



Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de psicología

Bogotá D.C.

2021

**Afectaciones en sistemas relacionales de adultos jóvenes frente a videojuegos en
pandemia**

Manuel Felipe Castañeda Jaramillo

Andrés Felipe Guzmán Duarte

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de psicólogo

Director:

Raúl Vidales Bohórquez

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de psicología

Bogotá D.C.

2020

Contenido

	Pág.
Resumen	5
Abstract	6
Planteamiento del problema y justificación	7
Marco teórico	11
Contexto frente a la pandemia	11
Sistemas relacionales de adultos jóvenes	13
Videojuegos como herramientas de socialización	18
Objetivos	24
Objetivo General	25
Objetivos específicos	25
Metodología	26
Diseño	26
Categorías de análisis	28
Tipo de Muestreo	29
Instrumento	29
Procedimiento	29
Participantes	30
Análisis de Resultados	30
Sistemas relacionales aproximados a adultos jóvenes	31
Sistemas familiares	31
Sistemas de amigos	32
Sistemas laboral y/o académico	34
Videojuegos en relación con los procesos de socialización	37
Comunicación	37
Emoción	38
Percepción personal	39

	4
Agentes externos	40
Cambios frente al contexto en Pandemia	41
Discusión y conclusiones	43
Discusión	43
Conclusiones	50
Referencias	53
Anexo A. Consentimiento informado	55
Anexo B. Matriz de análisis	57
Anexo C. Validación del cuestionario de entrevista N° 1	78
Anexo D. Validación del cuestionario de entrevista N° 2	86
Anexo E. Instrumento de entrevista semiestructurada	94

Resumen

Debido a la situación actual originada por la pandemia Covid-19, se han generado gran número de cambios en la cotidianidad de las personas, entre los que se destaca afectación a los sistemas relacionales de los individuos. El presente estudio, busca precisar y comprender cómo estos sistemas han cambiado sus dinámicas y la posible influencia de los videojuegos frente a dichos procesos. Se utilizó un método de estudio cualitativo enfocado en el análisis de significados, con el objetivo de obtener una comprensión de las realidades construidas a partir de las narrativas de los sujetos de estudio. Para lograrlo, se realizó una serie de entrevistas semiestructuradas, mediadas por un muestreo por conveniencia donde se eligió a cuatro adultos jóvenes colombianos. Encontrando así, como resultado principal, la adaptación e inclusión de los videojuegos por parte de los entrevistados en los diferentes sistemas relacionales tratados.

Palabras claves: Sistemas relacionales, videojuegos, pandemia, adulto joven, significados.

Abstract

Due to the present COVID-19 pandemic, people's ordinary lives have undoubtedly changed in many ways, the various affectations of relational systems among those changes. This investigation aims to precisely define and comprehend how the systems have changed and the possible influence of video games in these processes. For the purpose of this research, a qualitative approach was applied, focused on the analysis of meanings to comprehend the realities constructed by the narratives of the subjects of the study. As such, a series of semi structured interviews were performed, mediated by convenience sampling, choosing 4 young colombian adults. Findings show as a main result, the adaptation and inclusion of video games in the different relational systems by the interviewed.

Key Words: Relational systems, video games, pandemic, young adult, meaning.

Planteamiento del problema y justificación

La situación actual, consecuencia de la pandemia de COVID-19, ha permeado la realidad de todos los individuos no solo a nivel nacional (Colombia), sino también, a nivel global. Si bien esto ha sido desde ámbitos geopolíticos, económicos, etc, la realidad que nos atañe para este estudio es de nivel social y cultural, referente a los cambios de los sistemas relacionales. Por lo cual, como consecuencia de dichas transformaciones, los medios virtuales han entrado a jugar un rol determinante en la continuación de nuestras experiencias del día a día. Plataformas como TEAMS, MEET, ZOOM, etc., han pasado a ser vitales para la realización de actividades académicas, laborales y sociales.

En relación con lo anterior, más allá de los medios virtuales como herramientas laborales y/o académicas, se introducen los videojuegos no solo como medios de ocio y entretenimiento, sino también como facilitadores de procesos de socialización, en un momento en el que el contacto social es limitado, donde la mayor parte de la población se encuentra restringida del contacto físico y las condiciones presentes se han transformado en una nueva realidad la cual nadie ha asimilado a su diario vivir. Debido a esto, la investigación pertinente al ámbito de los videojuegos y sus efectos en la población mundial, respecto a la caracterización de influencias en las relaciones sociales ocasionadas por estas herramientas han sido un tema de mucho interés. Sin embargo, la gran mayoría de los estudios sobre videojuegos buscan responder a preguntas de índole clínica, buscando resolver dudas sobre las posibles repercusiones o posibles beneficios del uso de estos medios lúdicos en la psique y el comportamiento de las personas. Son estudios que tienen como principal objetivo, encontrar la correlación y el nivel de influencia de diversos tipos de videojuegos en fenómenos psicológicos como la depresión, la agresividad, la ansiedad e incluso el desempeño escolar. La forma de abarcar estos temas ha sido un intento de conciliar

información y data cualitativa y concreta, con el espectro subjetivo que arrojan las respuestas de la experiencia de las personas, bajo la lupa de cada investigación.

Es aquí, donde resulta importante tener en cuenta las estadísticas de consumo de videojuegos en Colombia en relación con la pandemia, puesto que se especula que el consumo de estos, debido a la situación de aislamiento generada por la Covid-19, se ha incrementado, no solo en Colombia, también en todo el mundo. Según Vargas (2020) la pandemia ha generado una disminución de las actividades fuera del hogar (espacios públicos) y ha impulsado el uso de medios digitales y los planes de entretenimiento en la casa. Según datos de Sinnetic previo a la cuarentena, cerca de 1.8 millones eran los jugadores activos en el país, y desde marzo del 2020 esta cifra aumentó a 2.1 millones, explicando que la tendencia de la industria de videojuegos va en aumento. En juegos móviles (celulares) aumenta a 14%, la compra de consolas de videojuegos crece en 16%, juegos de CD en un 8% y juegos online crecen 17%. Centrándonos en el consumo de juegos de teléfono, un estudio realizado por Adsmovil afirma que el 69.10% de los adultos colombianos usan sus dispositivos móviles para jugar. En cuanto a género, el 68% de las mujeres juegan en sus celulares, mientras que el 70.40% de los hombres lo hacen. Alusivo a las edades de consumo, encontramos que la población de adultos jóvenes (16-24 años) que competen al estudio, pertenecen a la mayoría de consumo, siendo de 32.20%. Otros estudios enfocados en el consumo general de videojuegos (consolas, computadores, móviles, etc.) como el publicado por Portafolio (2020) en Colombia durante la pandemia, ha aumentado exponencialmente. Mostrando a MercadoLibre como un remitente comercial, donde se observó un incremento en la categoría de videojuegos de dicha plataforma de un 61% entre marzo y abril del 2020, mientras que referente a consolas se ha reportado un aumento de 102% en el mismo periodo. En cuanto a edades, las personas entre los 26 y 35 años siguen siendo los mayores compradores de este tipo de productos, con una participación mayor al 50%. En adultos de

entre 46 y 55 años se evidenció un aumento del 10%. Por último, los videojuegos más vendidos (con sus respectivos ESRB¹) según MercadoLibre, en esta plataforma han sido; Minecraft (Everyone 10+), Doom Eternal (Mature 17+), GTA V online (Mature 17+) y Pokémon Espada y Escudo (Everyone).

Es así, que los videojuegos han aumentado su valor en el medio social globalizado, pasando de ser un foco de estudio clínico y de crítica, observado como una forma más de adicción en jóvenes y objetivo de satanización por parte de los medios de comunicación. Según Del Moral (Citado en Sánchez et al., 2010) “se ha podido comprobar cómo es precisamente a partir de la dinámica establecida a partir de los videojuegos o juegos por ordenador se generan nuevos modos de socialización” (p. 44). De este modo, Tejeiro (2002) plantea que muchos estudios valoran a los videojuegos como un objeto de crítica, poniendo en riesgo las habilidades sociales del jugador. En líneas generales, se abordan los videojuegos como un fenómeno individual y no grupal, siendo que los video jugadores suelen estar acompañados por grupos de iguales. Así mismo, son múltiples las formas de relacionamiento que realmente se encuentran en el mundo del Gaming. En consecuencia, un tema que muchos estudios omiten es la realidad referente a que la mayoría de las personas que ingresan a este mundo lo hacen gracias a otra persona, ya sea por un integrante de su entorno social y/o familiar. Dando así, apertura a la generación de estudios de la transformación de dicha situación en relación con la actualidad frente a la pandemia.

Por otra parte, muchos estudios alrededor del mundo han sido realizados este último año en razón a las condiciones y hábitos que se han modificado a lo largo de esta situación.

¹ ESRB es la clasificación dada a los videojuegos por parte de la empresa ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD, encargada de clasificar los videojuegos por rangos de edades en su distribución al continente americano. Se utilizan 6 clasificaciones para categorizar los videojuegos: Everyone, para todo público -Cartoon, fantasía violencia templada y lenguaje templado-; Everyone 10+, de 10 años en adelante -más cartoon, fantasía o violencia templada-; Teen, 13 años en adelante -violencia, lenguaje fuerte, sangre mínima, humor crudo y temas sugestivos-; Mature 17+, para mayores de 17 años -humor crudo, temas sugestivos, contenido sexual, sangre y gore, violencia intensa y lenguaje fuerte-; Adults Only 18+, mayores de 18 años -contenido solo para adultos, contenido sexual gráfico, apuestas y escenas de intensa violencia- y Rating Pending, sin calificar.

Estudios como los realizados por la Universidad Autónoma de Barcelona, llamado “EFECTOS EN LA SALUD MENTAL DE LA POBLACIÓN COLOMBIANA DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19” (2020) realiza un acercamiento a los efectos negativos de la pandemia en la salud mental de la población colombiana, donde las mujeres, los adultos jóvenes y las personas de bajos recursos son los más afectados. Este es un estudio de carácter clínico, donde se registran síntomas de depresión, somatización, ansiedad, etc., que se ven potenciados por preocupaciones de carácter académico, económico y laboral, de la mano con desmejora de las funciones laborales, los ingresos económicos, la actividad física y los hábitos de sueño.

Relacionado con lo anterior, han sido tantos los cambios para a las personas ocasionados por la pandemia, que resulta necesario introducir la realidad de los estudios desde el área psicológica, donde el enfoque clínico otorga prioridad para el análisis de las condiciones actuales, planteando una necesidad para el acercamiento desde la psicología social, como una oportunidad de apertura para examinar la pandemia y los cambios a nivel psicológico desde un enfoque sistémico de la mano con los videojuegos. Por esto, se debe entender a profundidad la manera en que los videojuegos han llegado a ser un mediador clave en la forma en que ya no solamente jóvenes, sino también adultos, se relacionan y crean lazos entre individuos con intereses similares en la situación mundial que se vive.

Así mismo, se pretende realizar un estudio de la transformación de los sistemas sociales, indagando sobre sus influencias tanto positivas como negativas en la coyuntura mundial presente, la cual ha limitado de manera nunca antes vista la interacción social y el relacionamiento personal, pero sobre todo, la manera en que los medios de comunicación y de interacción proporcionados por las nuevas generaciones de videojuegos, resultan en una forma concreta de cambio en los sistemas relacionales de los jóvenes adultos. En

consecuencia, surge la pregunta: ¿De qué manera los videojuegos transforman los sistemas relacionales de los adultos jóvenes en pandemia?

Marco teórico

Contexto frente a la pandemia

Resulta importante en un primer momento, proveer un contexto de lo que la pandemia (COVID-19) ha significado no solo a nivel global, también en lo que respecta a Colombia, ya que esto ha hecho que las condiciones en las que vivíamos cambiaran de manera radical. Desde su aparición en Wuhan (China) a finales del 2019, este virus se ha convertido en una vorágine sin precedentes a nivel global, irrumpiendo abruptamente en la realidad presente y generando nuevas condiciones a las que la sociedad ha tenido que amoldarse de manera improvisada, desde la transfiguración de lo presencial a lo virtual, hasta la transformación de sistemas relacionales. Son múltiples los cambios que se han reflejado en la existencia misma desde la aparición de este virus y nos enfocaremos en lo ocurrido en el país.

Según Fernández y Suarez (2020), se puede afirmar que Colombia tuvo 2 meses de ventaja con relación a los países del primer mundo, los cuales ya se encontraban afrontando los nuevos cambios de la realidad. En el primer caso se conoció el 6 de marzo, una mujer joven, quien logró recuperarse, puso en estado de alerta al país entero. Se tomaron algunas medidas como las jornadas de distanciamiento social, otras, orientadas a la educación frente al virus, controles de tráfico aéreo, marítimo y terrestre, con el fin de disminuir el riesgo de contagios y prevenir cualquier medio de propagación externa, lo cual lamentablemente no tuvo éxito. El estado declaró entonces la “Emergencia Sanitaria” (12 de marzo), iniciando la suspensión de clases en colegios públicos y privados, ordenando un aislamiento preventivo para mayores de 70 años, puesto que se ha considerado población de mayor riesgo, cerrando de manera “definitiva” fronteras terrestres y fluviales. El mayor problema para el país en ese

momento fue la adecuación de las redes hospitalarias, y debido a las precarias condiciones en las cuales el estado mantiene las redes públicas de salud. Siendo Cartagena la ciudad que comunica acerca de la primera muerte por Covid-19 en el país, y a partir de ese momento comienza a aumentar el número de contagios. En consecuencia, el Gobierno declara el 31 de marzo el estado de cuarentena y comienza la fase de mitigación (enfoco en la población general, no solo en control y contención de contagiados), que permanece vigente, como resultado de los, hasta ahora, tres picos de contagios a nivel nacional. Esperando que, con el inicio de la jornada de vacunación (12 de febrero-Primera fase) la situación de salud mejore, siendo conscientes de que la realidad en la que vivimos ha dado un giro completo en cuanto a las condiciones del día a día y que dichas condiciones integran lo que popularmente se entiende como “nueva normalidad”, generando cambios en todos los aspectos de la sociedad, desde lo económico, educativo, cultural, convivencia, salud (físico y mental), entre muchos más.

Por otro lado, lo expuesto, el quedarse en casa ha acelerado la migración a medios virtuales, estableciendo medidas como el teletrabajo y la adaptación de los recursos educativos a dicha realidad. Estos cambios repentinos, pueden resultar abrumadores para los implicados, en tanto que la inmersión en esta virtualidad ha sido en extremo repentina, lo que modificó abruptamente la manera de enseñar, aprender y socializar, trayendo consigo alteraciones en los comportamientos de los involucrados. Estos cambios, generan incertidumbre y sensaciones de inestabilidad, llegando a generar crisis en ciertos individuos. Tanto así, que las instituciones (educativas, laborales, etc.) han dado inicio a la creación de herramientas de apoyo, bien sea desde el hogar o desde la misma virtualidad, buscando establecer estrategias conjuntas con el objetivo de minimizar el impacto en las personas, adoptando nuevas formas de abordar la cotidianidad, haciendo hincapié en la importancia de adaptación de rutinas previas a la nuevas que se están estableciendo, creando nuevos espacios

de trabajo, socialización y aprendizaje; valiéndose como la oportunidad de ponderar y transformar los roles en mediación de la vida laboral, educativa y relacional por la tecnología, dando apertura a nuevos espacios para repensar estas realidades, desarrollando capacidades adaptativas a estos cambios y posibilitar el manejo de crisis de los implicados. (Granada Guzmán, 2020)

Siendo el campo de los sistemas relacionales el que nos atañe de la mano con la población de adultos jóvenes.

Sistemas relacionales de adultos jóvenes

Para empezar a indagar sobre los sistemas relacionales, tema que compete a este estudio, es necesario plantear un entendimiento común de los orígenes de estos conceptos, a través de lo que es conocido hoy cómo psicología sistémica o enfoque sistémico de la psicología. Este modelo de pensamiento se diferencia de las demás corrientes desde su idea principal de estudio, la cual se enfoca en el sistema y el entorno, en lugar de hacerlo en el individuo. En el texto “El modelo sistémico en la intervención familiar” (Viaplana, G. et al, 2012), se plantea esta perspectiva con base en que la personalidad y las características están en un segundo plano:

“En efecto, sus bases conceptuales no son ni la personalidad y sus rasgos, ni la conducta individual, sino el sistema familiar como un todo, como un organismo estructurado e interdependiente que se comunica con unas pautas de interacción, y en las que el individuo sólo es uno de sus componentes, su valor tiene que ver con la función y posición en el sistema.” (p.3)

De esta forma, el enfoque sistémico busca ver a la familia y a los sistemas que envuelven al individuo de una manera holística, en la que cada sistema está interrelacionado y se ve afectado por cada una de las dinámicas que ocurren dentro de cada ecosistema.

El modelo sistémico en la psicología pretende entender la noción cómo un todo, algo que va más allá de una unión de partes. Busca ver todos los componentes de las organizaciones y sistemas cómo una unión. Según Viaplana, G. et al. (2012):

“La noción de sistema implica un todo organizado que es más que la suma de las partes, se sitúa en un orden lógico distinto al de sus componentes. Se define por sus 4 funciones, estructura, circuitos de retroalimentación (feedback) y relaciones de interdependencia” (p.3-4).

De esta forma, es posible ver cómo lo que atañe a la psicología sistémica es principalmente una cuestión comunicacional, la cual compete no solo a la persona que se considera afectada sino a todo el ecosistema en el cual esta persona se desenvuelve en su diario vivir. Es precisamente debido a esto, que el estudio busca entender la manera en que los sistemas relacionales de los adultos jóvenes han sido influenciados por una nueva forma de relacionamiento y de comunicación con el entorno, debido que a partir de los videojuegos se ha abierto un nuevo mundo de dinámicas y posibilidades que están en constante movimiento dentro de los ecosistemas de las personas.

Ahora bien, al hablar de los sistemas relacionales de los adultos jóvenes que se ven influenciados por los videojuegos en la circunstancia actual de pandemia y de constante cuarentena, es menester establecer el concepto que se estará utilizando. Para esto, se comenzará por una conceptualización desde lo general, hasta algunas de sus especificidades, es decir, los mesosistemas que cobran mayor importancia en el estudio del medio ecológico de los jóvenes. De esta forma, se adopta el concepto de sistemas relacionales planteado por Maurizio Andolfi (1981), en su texto “Terapia Familiar; Un enfoque interaccional”, en el cual toma prestada la definición de Parsons y Bales (1955), concibiendo a estos como:

“conjunto constituido por una o más unidades vinculadas entre sí de modo que el cambio de estado de una unidad va seguido por un cambio en las otras unidades; éste

va seguido de nuevo por un cambio de estado en la unidad primitivamente modificada, y así sucesivamente.” (p.17)

Así mismo, el concepto de medio ecológico, con base en el que se desprendieron las categorías conceptuales pertinentes en el estudio, es el adoptado en el texto de Sarriera “El Paradigma Ecológico en la Psicología Comunitaria” (2015), quien lo plantea de la siguiente manera. “El medio ecológico se compone de estructuras físicas, sociales y psicológicas que caracterizan el intercambio entre las personas y sus ambientes. Es concebido como una serie de estructuras concéntricas microsistema, mesosistema, exosistema y macrosistema” (p.34). De este modo, el medio ecológico y los sistemas relacionales de las personas son aquellos espacios de interacción, en los cuales el sujeto se ve directa o indirectamente relacionado y los cambios en las dinámicas que se generan en estos, afectan el desenvolvimiento y la evolución de la persona y viceversa. Cada organismo debe ser visto como un sistema y estos cumplen con dinámicas que responden a la presión y a los cambios de otros sistemas. Cada ecosistema o ambiente está estrechamente relacionado con el accionar de la persona, puesto que moldean la forma en que el sujeto se comportará y actuará dentro del mismo. Pero también, se ven influenciados por las consecuencias derivadas de cada una de las acciones del sujeto.

Ahora bien, se habló anteriormente de los diferentes sistemas que interactúan con la vida de cada persona, pero para el presente estudio, son algunos específicos los que competen al análisis que se realizará, siendo estos los microsistemas y mesosistemas. Los microsistemas, en los sistemas relacionales, son aquellos contextos en los que la persona desarrolla su día a día y sus labores cotidianas, estos se componen de características especiales físicas y materiales, en las cuales se promueve la interacción y el relacionamiento, se atribuyen relaciones sociales y se desarrollan actividades (Sarriera, 2015). Por otro lado, el mesosistema se concibe como un grupo de microsistemas interrelacionados, caracterizado por

tener un contexto más amplio, un contexto comunitario. En este, influyen directamente las características personales del sujeto como las familiares, sociales, educacionales y laborales, pero también, las áreas geográficas, habitacionales, los recursos, las redes sociales y de apoyo y las influencias asociativas (Sarriera, 2015).

Partiendo de lo anterior y entendiendo la importancia de estos sistemas abiertos, es decir sistemas en los que se intercambian materiales, energías o informaciones con el ambiente (Andolfi, 1981) es posible empezar a dilucidar de qué manera, los juegos en época de pandemia influyen y dinamizan algunos de estos contextos. En especial, se empieza a hacer más clara la importancia de hacer un análisis conciso sobre cómo estos sistemas fundamentales del relacionamiento y socialización se ven afectados al tratarse de adultos jóvenes, dentro de un contexto de pandemia y de interrelacionamiento limitado. Esto conduce a una nueva necesidad, que radica en entender quién es un adulto joven y a que se hace referencia cuando se habla de una característica demográfica de dicha población.

Si se pretende hacer una definición técnica y estadística de lo que constituye ser un adulto joven, Dina Krauskopf (2015) en su trabajo “Los marcadores de juventud: La complejidad de las edades”, cita a la Organización Mundial de la Salud que establece, que la adolescencia es la etapa en la que se inician las transformaciones sexuales y marcan el fin del crecimiento de las mismas, es decir, entre los diez y diecinueve años. Así mismo, se plasma que la juventud se da entre los quince y 24 años y 11 meses. Por otra parte, el concepto de adultez se considera que se da entre los veinticinco y los veintinueve años y 11 meses, según Arnett (2010).

Ahora bien, estos números permiten crear una idea sobre las edades en las que cada persona, se considera, forma parte de uno u otro grupo etario, sin embargo, esto está sujeto a subjetividades y percepciones dependiendo de la cultura y la persona misma. Por ejemplo, un joven puede verse considerado como una persona adulta dependiendo de las

responsabilidades que tenga y que esté tomando a lo largo del trayecto de su vida. La percepción del trabajo y la educación también es considerada para determinar a los ojos de la sociedad y de los diferentes sistemas relacionales, en los cuales se encuentra el sujeto, si éste es o no un adulto joven. Para este punto, se empieza a analizar la semidependencia en la toma de decisiones de vida, el camino profesional, las decisiones familiares y reviste más importancia la capacidad de agencia y el pragmatismo en la visión de la realidad (Krauskopf, 2015).

Otro factor a tener en cuenta cuando se piensa en la adultez joven es el propuesto por Machado (2020), en su estudio “Jóvenes y creatividad: entre futuros sombríos y tiempos de conquista”, en el cual se ve a la juventud y a la adultez joven, desde un punto de vista más social y comunitario. Entiende estas etapas como una ciudadanía en construcción permanente y cambiante, que trasciende la rigidez de normativas y de órdenes establecidos. Igualmente, cita a Virilio (1997), cuando hace referencia a que la cultura juvenil se caracteriza principalmente por la fluidez y que lleva a denominar a esta etapa de la vida como una ciudadanía “trayectoria” en el sentido que busca ir más allá de la distinción tajante de “objetiva” y “subjética” centrándose en los contactos, en la socialización, en las aproximaciones y en la deriva que traen las relaciones interpersonales. Con esto, se hace más evidente aún, la importancia de la cual se recarga la nueva realidad social y las nuevas dinámicas que se establecen en los sistemas relacionales, a través de la comunicación y socialización por medio de los videojuegos, lo cual se ha hecho un elemento predominante y regulador de las nuevas formas de interrelacionamiento social, dentro de las poblaciones de adultos jóvenes.

Videojuegos como herramientas de socialización

A lo largo de su historia, los videojuegos han estado en la delgada línea de la crítica social, convertidos en un objeto de estudio, en la mayoría de los casos, en un intento por satanizar su uso y llegar a considerarlos una droga más, que debería prohibirse. Como se pudo concluir en el discurso del ex presidente de Estados Unidos Donald Trump, quien adjudicó la responsabilidad de los tiroteos de agosto del 2019 a los videojuegos. Se afirma que se debería detener la glorificación de la violencia en la sociedad, siendo los videojuegos muestra de dicha glorificación. Así como Trump, muchos políticos, líderes y áreas de estudio, tanto de ciencias exactas como sociales, han enfocado sus análisis en desacreditar el uso de videojuegos en la cotidianidad, a pesar de que los resultados de dichos estudios no tienden a ser contundentes, ni están comprobados. Uno de los artículos que permiten observar esta disyuntiva, es el realizado por la Universidad de Harvard, publicado en octubre del 2020, llamado “Violent video games and young people: *Experts are divided about the potential harm, but agree on some steps parents can take to protect children.*” donde logramos observar ambos puntos de vista, desde la consideración de la violencia de los videojuegos traída a la realidad, resultando en actos violentos en la realidad instantánea de los implicados, hasta lo planteado por el Dr. Christopher Ferguson, profesor de psicología de la Universidad Internacional de Texas A&M quien argumenta que la relación planteada por algunos estudios de violencia en videojuegos no presentan una correlación con la violencia real.

Con base a lo anterior, logramos observar un espectro de la realidad inmediata del mundo de los videojuegos y damos paso a hablar de ellos como una herramienta de socialización, más aún, teniendo en cuenta la situación actual frente a la pandemia y las transformaciones hechas en el campo relacional en nuestra estructura social. Es así, que nos remontamos al año 2013, para retomar lo dicho por Diego Levis en su libro “Los videojuegos, un fenómeno de masas” donde habla de la expansión social y cultural dada

gracias al uso cotidiano del internet y dispositivos portátiles de comunicación y entretenimiento, lo que han permitido la naturalización e inserción de los videojuegos a la cotidianidad sin distinción de género y edades alrededor del mundo. Así mismo, para Trukle (citado en Levis, 2013) la tecnología en general permite una transformación, no solo de nuestras vidas, también, del imaginario actual. Según Levis (2013):

La nueva sociedad que parece emerger de la rápida evolución de las redes telemáticas y otras tecnologías de la información y la comunicación amenazan con dejar fuera de sus fronteras a quienes no consiguen adaptarse a los nuevos sistemas digitales. Los videojuegos y otras formas de entretenimiento informático pueden facilitar la integración social de estas personas. Los videojuegos son los pioneros de un nuevo concepto: el multimedia interactivo. La interactividad de un sistema es mayor cuanto mayor es el nivel de actuación posible del usuario sobre el mensaje emitido, sin olvidar el volumen de información que maneja. La evolución de los videojuegos, permite prever el nacimiento de un nuevo lenguaje cinematográfico interactivo que puede definir las formas de ficción del futuro. (p. 23)

Lo anterior, da pie a plantearnos la manera en la que los videojuegos entran en la cotidianidad de los individuos, convirtiéndose en un agente del medio social, yendo en contra de lo que algunos estudios dicen y permitiendo que las acciones de socialización se den de manera continua en el ámbito de la virtualidad. Sánchez et al. (2010) abordan ciertas características que especifican el carácter social de los videojuegos, entre los cuales encontramos: acción constante en el entorno, competencia entre jugadores, superación de desafíos, conocimiento transmitido gracias al lenguaje obtenido del medio, la simbología, las marcas, grupos referenciales de aglomeración y la capacidad de jugar en cualquier lugar. Acorde con estas características, los autores identifican las capacidades sociales del consumo de videojuegos desde el favorecimiento a dicha socialización, la facilitación a

aproximaciones sociales, de comunicaciones de carácter directo e indirecto, comprensión de nuevas tecnologías y la estimulación de trabajo en equipo. Del mismo modo, Gómez del Castillo (citado en Sánchez et al., 2010) delimita otras características, como el aumento de la autoestima al proporcionar un sentido de dominio, control y cumplimiento, como resultado a la existencia de recompensas personalizadas en los videojuegos, así como la interacción con amigos de manera jerárquica, tanto en lo presencial como virtual. Siendo así, el uso de videojuegos favorece las condiciones de sociabilidad entre los sujetos participantes, estimula la interacción social, establece nuevos modos de socialización y ayuda a crear espacios de comunicación. Esto se ha visto potenciado por las condiciones actuales en las que nos percibimos, donde la virtualidad ha pasado a un primer plano al menos en el mapa social y cultural, y dicha transformación ha obligado a las personas a buscar nuevos medios de socialización, de los que los videojuegos entraron a formar parte.

En relación con los videojuegos como herramientas de socialización, encontramos el estudio de Tejeiro (2009) en el que abarca las ponderaciones negativas y positivas de los videojuegos vistas bajo una lupa investigativa. En cuanto a las consideraciones perjudiciales del consumo de videojuegos, encontramos el tema de adicción a este medio en el que Tejeiro hace un paralelo al consumo mismo de drogas, cuestionando la veracidad de dicha afirmación, donde plantea que si bien muchas personas pueden llegar a adquirir una fijación patológica, no se debe de enfocar en la culpa del medio, más bien en las razones que han llevado a tal fijación, por consiguiente, también se habla de problemáticas de aislamiento social, rendimiento escolar, trastornos médicos, entre otros. En cuanto al rendimiento escolar, se habla de que si bien, existe relación entre el uso de videojuegos y una disminución en los índices escolares del individuo, esta es la única conexión que se ha llegado a encontrar y en muy pocos casos se ha evidenciado, explicando que no hay datos que permitan hablar de una causalidad y una direccionalidad frente a los videojuegos como causante directo de estas

condiciones, en contravía de lo difundido por algunos los medios de comunicación y grupos sociales. Por otro lado, en cuanto a aislamiento social se refiere, Tejeiro refuta la idea de los videojuegos como determinante de dicha situación, enfocándose en una realidad poco analizada, donde la relación con este medio constituye un mundo de intereses compartidos, que, al contrario de lo pensado popularmente, proporciona una excelente base para los medios de interacción social en los jóvenes. El hecho de que esta sea una actividad lúdica compartida por padres e hijos, amigos y conocidos, ha llevado a plantear la posibilidad de que en un futuro cercano los videojuegos se conviertan en un instrumento mediador y facilitador de las relaciones intergeneracionales, posibilidad que ya es una realidad.

Del mismo modo, sobre los efectos positivos del uso de videojuegos más allá de lo antes mencionado, se habla de tres áreas: en primer lugar, el entrenamiento y mejora de habilidades. Existen muchos estudios que aportan a esta perspectiva, De Lisi y Wolford (como se citó en Tejeiro et al. 2009) plantean, en pocas palabras, que la práctica de videojuegos mejora en gran medida la ejecución de tareas en los campos de atención dividida y rotación mental. En segundo lugar, su uso como medio didáctico, permite observarlos como una herramienta facilitadora de nuevas metodologías de acompañamiento, acercamiento a los alumnos y aprendizaje, fuera de los métodos tradicionales. Por último, se habla de sus utilidades terapéuticas, estableciendo diversos campos de aplicabilidad como herramienta de acompañamiento como incremento de interacciones sociales entre niños/niñas autistas y no autistas, incremento del autoestima, autocontrol y autoconcepto, entre otros.

Resulta importante explorar el tema de las emociones, ya que como hemos tratado con anterioridad, los videojuegos pueden generar cambios tanto positivos, como negativos en varios aspectos de la vida de los consumidores, siendo para nuestro estudio el cuestionamiento emocional el más relevante frente a los cambios generados por la pandemia,

relacionado con los sistemas relacionales antes mencionados. Teniendo en cuenta lo anterior, resulta importante remitirnos a Belli e Íñiguez (2008) quienes hacen un barrido investigativo frente a las emociones desde el enfoque psicosocial y del cual nos gustaría tratar dos puntos de su estudio que tendremos en cuenta. En primer lugar, “la percepción de la naturaleza de una emoción” que se divide en cinco perspectivas: antropológica, semántica, de comunicación, constructora de identidades y simbólica. Para finalizar “las emociones y el consumo”.

Por consiguiente, ante “la percepción de la naturaleza de una emoción” en respuesta a la mirada antropológica Belli e Íñiguez (2008) establece una relación entre la emoción y la cultura, por lo cual Liotti (2004) identifica que los procesos valorativos de las emociones dependen de cuatro determinantes: las características, el desarrollo, la clasificación y el estado actual de las emociones mismas. Esto se comprende como un bucle de autodeterminación de las emociones en sí, con respecto a la generación y manejo de estas, “sabemos cuánto sentimos porque lo que sentimos posee ya su propio valor” Liotti (como se citó en Belli e Íñiguez, 2008, p. 142). De cara a la perspectiva semántica, se postula una gran variedad de significados frente a las emociones, donde aquel que nos resulta importante respecto al tema de nuestra investigación es el planteado por Miccoli (2006), quien introduce la idea de “sufrimiento posthumano”, utilizando la metáfora de “abrazo tecnológico”, dando a entender un relacionamiento íntimo entre la tecnología y las emociones humanas, donde la tecnología reconoce el sufrimiento humano y como respuesta, esta sirve como medio para sobrellevar y posteriormente superar dicho sufrimiento, que a propósito de las condiciones frente a la pandemia, se puede reflejar en los cambios en la cotidianidad de los individuos y la tecnología como un medio de superación y/o adaptación frente a la realidad inmediata. En cuanto a la tercera perspectiva que Belli e Íñiguez (2008) plantean la idea de la comunicación ante las emociones. Igual que en el punto anterior, nos centraremos en uno de los autores

tratados en esta parte, siendo este Hallet (2003) en su estudio “Emotional Feedback and Amplification in Social Interaction” donde propone que las interacciones comunicativas sirven como un estímulo para la evocación de respuestas emocionales, pero en la medida que estas interacciones son continuas, proporcionan un estímulo adicional que retroalimenta la emoción dada en el primer momento, amplificándola. Siendo aquí, que articula dos modos de dicha amplificación y retroalimentación emocional. La amplificación emocional espontánea, siendo esta un subproducto de interacciones no planificadas pero continuas, por ejemplo, un momento de ira o enojo frente a una acción que escapa de nuestro control y por último, la amplificación controlada, siendo resultado de interacciones intencionales del sujeto y que pueden ser iniciadas por una acción superficial o profunda, como acciones encaminadas por nosotros que dan una respuesta emocional intencionada.

En lo concerniente a la cuarta perspectiva, se consideran las emociones como constructoras y transformadoras de identidad, donde se plantean tres miradas; construccionista, socioconstruccionista y post-construccionista planteada por Harré (citado en Belli e Íñiguez, 2008), según la cual la cultura, determinados contextos y relatos, son aspectos que influyen frente a la expresión emocional de los individuos y su transformación en el entorno. Para finalizar este primer apartado, la quinta y última mirada hace referencia a “emociones incontrolables” que en palabras de Belli e Íñiguez (2008):

La quinta mirada considera que las emociones pertenecen al orden de la naturaleza. Como todo lo natural, las emociones responden a sus propias leyes y no se llevan bien con las de la sociedad. En pocas palabras, esta mirada sostiene que las emociones se resisten a ser reguladas por las normas sociales cuya función es, precisamente, regularlas. De allí que la lógica de la regulación de las emociones siempre suponga la interacción entre al menos dos elementos (individuo y sociedad) y sobre cierta

relevancia los aspectos simbólicos de esa interacción; sobre todo la expresión lingüística. (p. 144)

Para terminar, “las emociones y el consumo” en relación con lo planteado por Belli e Íñiguez (2008), donde nos centraremos en el apartado concerniente al consumo de las emociones en la vida cotidiana, los autores sugieren que el consumo es un rasgo propio de la sociedad actual, estableciendo que las emociones forman parte de las transacciones comerciales, entendiéndolas como un objeto intercambiable más que una forma de experiencia individual intransferible. Por lo tanto, más que profundizar en las críticas frente a las emociones como una moneda de cambio, este planteamiento nos permite introducir las emociones como un bien generado mediante el consumo de videojuegos, emociones tanto negativas como positivas, formulando así una idea frente a la expresión emocional ante el uso de videojuegos. Tratamos lo propuesto por Valencia y Micolta (2015) en su tesis “Interacciones emocionales entre un videojuego y su videojugador” donde, si bien, el foco de estudio es el potenciamiento de experiencias del videojugador, a partir de las emociones de este, también se habla de la relación directa que tiene el consumo de videojuegos frente a las expresiones emocionales de los usuarios y la interacción que se logra evidenciar en la cotidianidad, donde el uso de los videojuegos puede llegar a generar emociones determinadas gracias a situaciones determinadas, dentro y fuera del control del jugador.

Objetivos

Objetivo General

Realizar un análisis de significados desde el enfoque psicosocial de la transformación de sistemas relacionales mediado por los videojuegos durante la pandemia en adultos jóvenes colombianos.

Objetivos específicos

- Evidenciar la construcción de significados frente a los cambios en los sistemas relacionales de los adultos jóvenes.
- Reconocer los cambios en las condiciones vivenciales mediados por el aislamiento en pandemia.
- Identificar el papel que han tenido los videojuegos dentro de las dinámicas de relacionamiento.

Metodología

El presente trabajo de grado es una investigación de carácter cualitativo, ya que, a diferencia de los métodos cuantitativos que buscan generalizar los resultados encontrados en una muestra poblacional, siguiendo un patrón predecible y estructurado, el proceso utilizado es más flexible, permitiéndonos como investigadores, movernos entre los eventos y su interpretación, entre los análisis de los significados que albergan las narraciones dadas y su diálogo con la teoría previamente planteada. El principal propósito de este tipo de estudio es el de “reconstruir” la realidad tal y como la observan los actores de un sistema previamente definido, fijándonos en los significados presentes y construidos en conjunto con las narrativas que ofrecen los sujetos participantes en el estudio, proporcionando profundidad en los datos, riqueza interpretativa, contextualización de la realidad presente, detalles y experiencias única, que trabajándose desde un enfoque social, es este tipo de estudio capaz de desarrollar en su totalidad el trabajo presente. (Hernández et al., 2014)

Diseño

El ser humano se encuentra inexorablemente en una constante dinámica de desarrollo con su entorno cultural y se ve inmerso en éste, desde el momento en que es concebido hasta su muerte. Lo anterior, lleva a que se encuentre en una constante negociación, ya que todo lo que conoce y todo lo que produce su mente, está permeado por los significados y signos que se encuentran dentro de la misma. En la cultura se involucran diferentes sistemas simbólicos, o lenguajes, con los que las personas logran construir significados de las cosas que los rodean y que conforman su realidad. De este modo, el lenguaje permite que la persona participe de la cultura y así mismo construya y se aproxime comprensivamente a los significados y los sistemas simbólicos.

Los sistemas simbólicos por su parte son cómo lo define Bruner (1991) en su texto “*Actos de significado: más allá de la revolución cognitiva*”, “un tipo muy especial de juego de herramientas comunal, cuyos utensilios, una vez utilizados, hacían del usuario un reflejo de la comunidad.” (p. 27). Con lo cual, es posible empezar a entender la dinámica que se desarrolla entre los significados, los sistemas y el sujeto mismo. Ya que la persona está en un constante intercambio y construcción con estos conceptos desde su participación en la cultura.

Al analizar el discurso de cada sujeto se pretende ver la manera en la que al hacer uso de lo anterior en su narrativa, se convierte en un reflejo activo de la cultura y viceversa (Bruner, 1991). Es de aquí, donde se origina el principal objetivo del estudio, puesto que pretende entender cómo se realiza la construcción de significado y de la realidad de los sujetos en las nuevas formas de comunicación e interrelación que tienen los adultos jóvenes a través de los videojuegos y cómo esta nueva dinámica es un reflejo de los cambios culturales que se encuentran en la nueva circunstancia mundial de la pandemia.

De esta manera, el enfoque cualitativo con el cual se busca abordar la investigación pretende, comprender la realidad social y cultural de cada uno de los sujetos de estudio, partiendo de la obtención de información desde la creación de significados en los discursos de cada quién. Así pues, será posible un acercamiento más personal a las realidades de las personas y así mismo, ubicarlos dentro de estas de una manera más veraz y concisa. Partiendo de esto, una de las guías fundamentales del estudio es trabajar casos concretos y específicos sin caer en generalidades ni pretendiendo crear una doctrina generalizada de los resultados encontrados. Al procurar realizar un análisis de esta índole, se intenta reconocer el contexto de cada persona como una construcción social que se fundamenta y tiene cómo pilar principal, la comprensión y creación de significados de cada individuo.

Categorías de análisis

Sistemas relacionales aproximados a jóvenes: Entendido cómo los sistemas comprendidos núcleos familiares, amigos y laborales/académicos que se pretenden analizar desde la influencia en el cambio de la dinámica de estos debido a la pandemia y las nuevas formas de relacionamiento.

- 1.1. **Familiar:** Referente a las dinámicas frente al sistema relacional de la familia y los cambios generados dentro de este.
- 1.2. **Amigos:** Referente a las dinámicas frente al sistema relacional en ámbito de amistades y los cambios generados dentro de este.
- 1.3. **Laboral y/o académico:** Referente a las dinámicas frente al sistema relacional en el ámbito laboral/académico y los cambios generados dentro de este.

Videojuegos en relación con los procesos de socialización: Entendido como los videojuegos se ven relacionados en el día a día de los sujetos desde una perspectiva social en sus procesos de relacionamiento.

- 1.1. **Comunicación:** Hace referencia a los cambios generados en los procesos de socialización como consecuencia del uso de videojuegos.
- 1.2. **Emoción:** Entendido como las transformaciones emocionales frente al consumo de videojuegos y su relación con los procesos de socialización.
- 1.3. **Percepción personal:** Se enfoca en el punto de vista del entrevistado/a referente a su vivencia con los videojuegos en relación con sus procesos de socialización.
- 1.4. **Agentes externos:** El relacionamiento de los procesos de socialización frente al uso de videojuegos del entrevistado visto desde la perspectiva del otro.

Cambios frente al contexto en Pandemia: Siendo las condiciones que se han transformado dentro de la cotidianidad del sujeto como consecuencia de la pandemia.

Tipo de Muestreo

Para el presente estudio se decidió utilizar el muestreo no probabilístico por conveniencia, en razón a sus consideraciones de tipo práctico, donde se busca obtener la mejor información en el menor tiempo posible, partiendo de las necesidades y circunstancias concretas que rodean tanto al investigador como a los sujetos investigados. (Quintana, A. y Montgomery, W., 2006)

Dicho tipo de muestreo se llevó a cabo teniendo en cuenta las condiciones no solo de la pandemia, sino también del estudio mismo. Donde es necesario contar con una muestra escogida por los mismos investigadores, teniendo en cuenta, las características etarias y culturales buscadas para la investigación, con el objetivo de facilitar el proceso investigativo y obtener una muestra adecuada para las condiciones propuestas.

Instrumento

Para la recolección de información, se optó por la Entrevista semiestructurada, debido a la flexibilidad que estas permiten, logrando no solo trabajar con preguntas ya organizadas, sino también con preguntas que se vayan ajustando al ritmo de la entrevista. Así mismo, se presenta una posibilidad de adaptación a los sujetos entrevistados con el objetivo de motivar su participación más allá de lo establecido por las preguntas guías, en una búsqueda por aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir los formalismos. (Díaz et al., 2013)

Procedimiento

Como se mencionó, se estableció el muestreo por conveniencia para facilitar la escogencia de los participantes, por lo cual, se realizó el primer acercamiento con los sujetos

de entrevista por medio de WhatsApp, con el objetivo de introducirlos al tema de investigación de la presente tesis, confirmar la participación, compartirles el consentimiento informado y, por último, organizar los horarios para la realización de la entrevista.

De igual forma, frente al momento de la ejecución de esta, se dedicó un pequeño espacio de protocolo en el que se les recordaba el objetivo de la entrevista, la entrega del consentimiento informado y confirmación de este, explicación del secreto profesional frente a la divulgación de la información, la cual al momento de ser socializada en esta investigación se les identificaría como “entrevistado(a) A, B, C y D”. Posteriormente se les preguntó, de conformidad con el consentimiento antes mencionado, por el permiso frente a grabar la sesión. Dichas entrevistas tuvieron una duración variable de entre 20 y 40 min. Una vez finalizadas, se procedió a la transcripción e inmediata organización de la información en distintas matrices de análisis observadas como Anexo 2.

Participantes

El total de entrevistados fue de 4 personas nacionalizadas colombianas, con las siguientes características específicas: Adultos(as) jóvenes, comprendidos entre los 18 y 24 años de edad; nacionalizados y residentes de Colombia; historial de consumo de videojuegos y si bien no se profundiza a lo largo de la contemplación teórica el género como una variable determinante, resulta importante de igual forma buscar como mínimo una mujer como sujeto de entrevista.

Análisis de Resultados

Con posterioridad a la realización y al análisis debido de las entrevistas, y con el propósito de responder a los tres objetivos anteriormente planteados, se hacen presentes las siguientes categorías de análisis: a) Sistemas relacionales aproximados a jóvenes, entendido cómo los sistemas familiares, de amigos y laborales y/o académicos (subcategorías) que se

pretenden analizar desde la influencia en el cambio de sus dinámica debido a la pandemia y las nuevas formas de relacionamiento; b) Videojuegos en relación con los procesos de socialización, en cuanto a la relación que tienen los videojuegos frente al día a día de los sujetos, desde la perspectiva social de sus procesos de relacionamiento entendido a partir de cuatro subcategorías: comunicación: hace referencia a los cambios generados en los procesos de socialización como consecuencia del uso de videojuegos. Emoción: frente a las transformaciones ante el consumo y su interacción con dichos procesos.

Percepción personal: referente al punto de vista del entrevistado(a) frente a su relacionamiento con los videojuegos. Agentes externos: entendiéndose como la perspectiva del otro frente al punto anterior. Por último, c) Cambios frente al contexto en pandemia, siendo este las condiciones que se han transformado dentro su cotidianidad a raíz de las nuevas dinámicas generadas por la pandemia.

A continuación, se abordará cada una de las categorías previamente descritas y su respectivo análisis, partiendo de las respuestas de los sujetos entrevistados, orientadas a la indagación de los significados que hacen presentes en la entrevista en relación con lo establecido previamente.

Sistemas relacionales aproximados a adultos jóvenes

Sistemas familiares

En primer lugar, una similitud encontrada frente a los significados establecidos por los entrevistados es que se evidencia un cambio frente al tema de los tiempos destinados a las interacciones familiares en comparación a lo ocurrido previo a la pandemia, donde debían organizar sus tiempos en las múltiples actividades que realizaban. Pero con la desaparición de muchas de estas actividades, como traslados, la presencialidad en la universidad, el trabajo, entre otros; los tiempos dedicados a la familia se han incrementado. Si bien, el tiempo ha sido

un tema de transformación, los significados frente al relacionamiento con sus familiares no han tenido cambios relevantes, ya que algunos de los entrevistados aseguran que la convivencia continúa de la misma forma. Las condiciones e interacciones se mantienen, y la única variación es el aumento en el tiempo dedicado a esta. Aun así, dos de los entrevistados identifican cambios significativos; el entrevistado C, establece que previo a la pandemia las dinámicas frente al relacionamiento con su madre del hogar, donde el mayor cambio evidenciado es el de los videojuegos como punto de encuentro. Por otro lado, el entrevistado D, establece un fuerte cambio de las dinámicas frente al relacionamiento con sus hermanos, ya que no vive con ellos y la ausencia de presencialidad transformó dichas dinámicas, ahora con la virtualidad, al igual que con el entrevistado C, los videojuegos juegan un rol importante como medio de socialización frente a esta convivencia, aun así, no reconoce cambios en las formas y/o medios de relación con su padre y madre.

Sistemas de amigos

Una de las similitudes frente a los cambios ocurridos en los sistemas de amigos de los entrevistados es el de un distanciamiento con aquellos, que previo a la pandemia no se compartía la afición por los videojuegos, mientras que con los que sí se comparte dicho gusto y consumo, las interacciones y medios de estas, se han visto potenciadas tanto en tiempos como en la calidad de las mismas, siendo esto evidente en lo señalado por el entrevistado C “digamos dentro de mi círculo social he compartido con personas que también eran afines a este tema como yo, otras que no tanto. Con las que sí, digamos, con las personas que también comparten un gusto por los videojuegos se ha facilitado mucho, con las otras se ha dificultado...me he vuelto más cercano a mis amigos que también como que comparten estos gustos porque pues yo creo que todos le hemos dedicado más tiempo a los videojuegos y eso pues nos ha hecho en últimas también pasar más tiempo juntos y compartir más” (Anexo 2),

atribuyendo al factor “tiempo de consumo”, y familiarización con los videojuegos, la responsabilidad frente al incremento en los momentos de convivencia con amigos que comparte dicha afición. Por otro lado, el entrevistado A si bien, comparte lo anteriormente mencionado, una de las divergencias frente a esta subcategoría, está presente en el momento actual de la pandemia, donde el relacionamiento con amigos, ya sea con quienes comparte este acercamiento a los videojuegos como aquellos que no, ha disminuido, ya sea por la universidad como un determinante o el desinterés frente a conocer nuevas personas, explicándolo de la siguiente manera “Entonces durante ese semestre yo creo que sí estuvo más presente la interacción con otras personas con las que compartía videojuegos. Pero últimamente creo que lo he perdido. Ya no se si es porque no estoy tan interesado en conocer personas o porque estoy ocupado con cosas de la universidad. Puede ser un poco de las dos, pensaría yo”. Así mismo, en relación con las divergencias antes mencionadas, el entrevistado D menciona “pero incluso con personas con las que no necesariamente no es que no compartamos la afición a los videojuegos, sino que los videojuegos eran algo como... ¿cómo voy a decirlo? como al lado de la relación, pero no era el punto central de la relación, sí pasa también que uno se termina alejando porque no es lo mismo cuando los intereses no son lo mismo” donde establece los gustos como un determinante para el fortalecimiento o distanciamiento de la relación con sus amigos. Por último, el entrevistado B identifica una herramienta utilizada para el refuerzo del relacionamiento no solo con sus amigos (consumidores de videojuegos) previos a la pandemia, también con aquellas nuevas personas que pasan a ser nuevos amigos en la realidad presente, siendo dicha herramienta Discord ², como consecuencia de la pandemia, este establece “pues es que en la pandemia uno no puede salir mucho. Entonces pues hay algunas personas que me las he traído a Discord para que

² Discord: Es un servicio de mensajería instantánea de chat de voz, video y chat por texto, el cual funciona mediante un sistema de servidores en línea creados por los usuarios, separados por canales de texto y voz. El cual, si bien es de uso general, se caracteriza por la orientación hacia las comunidades de videojugadores.

sigamos interactuando, hablando y que juguemos... Pero si me he traído bastantes amigos a Discord...los que me traigo como que no entienden, pero después entienden super fácil, entonces pues no ha habido problemas en cuanto a esas relaciones con mis amigos. Pues hemos estado en contacto por ahí”.

Sistemas: laboral y/o académico

Frente a lo tratado en esta categoría las respuestas de los entrevistados y las ideas centrales que plantean ellos en esta parte son completamente independientes, por un lado, el entrevistado A se centra en la falta de motivación frente a lo académico, siente desaprovecha el tiempo cuando estudia y acepta una disminución en la intensidad del relacionamiento en esta área, siendo evidente en el siguiente fragmento: “Siento que desaprovecho un poco el tiempo cuando estoy estudiando. Por eso fue por lo que aplace semestre, porque no me sentía cómodo con la forma de interactuar con la academia, con los profesores, por ejemplo. De todas formas, si siento que se pierde la intensidad en las relaciones”. Por otra parte, el entrevistado B se centra en ambos sistemas relacionales, donde explica que en referencia al aspecto laboral, no se han hecho presentes cambios negativos, ya que su trabajo parte del diseño y realización de dibujos, los cuales se vienen realizando por medios virtuales y frente a medios de pago y comunicación, son varias las plataformas que ha utilizado para llevar esto a cabo. “Mi correo, o mi cuenta de Discord, que ahí me puede escribir cualquier persona de cualquier parte del mundo y digamos en cuanto a medios de pago está PayPal que eso también es super universal.”, en cuanto a lo académico, por parte del entrevistado se da cuenta de un cambio frente a las dinámicas, con referencia a las sesiones de clase y su relacionamiento con las mismas “cuando estamos en clase por Teams, estoy con mi compañera en Discord. Entonces ahí vamos hablando mientras tanto y no es como hablar por WhatsApp. Como que está la clase ahí, en el momento, y uno hablando con el compañero por

WhatsApp, eso es super feo. A mí me gusta más hablar por voz que por chat. No soy como de las personas que se la pasa pegada al celular hablando por WhatsApp. Me gusta más por canal de voz como Discord o por Teams, si necesito algún trabajo con los compañeros pues la verdad como que me ha ido muy bien con eso”. Por un lado, las dinámicas de comunicación con la clase, que se han visto alteradas por el ingreso de un nuevo medio de relacionamiento, evidenciando dos rutas en un mismo momento, mientras se encuentra en la sesión mantiene una línea de comunicación directa con su compañera de clase, lo que para ella, ha facilitado las dinámicas de relacionamiento en lo académico.

En relación con lo anterior, el entrevistado C, afirma que se han generado cambios en lo académico, estos han sido diferentes a los planteados por el entrevistado B, “bueno pues han cambiado que ahora por tomar las clases virtuales pues puedo jugar en clase, entonces en los momentos en los que me aburro pues básicamente a eso es a lo que me dedico, digamos francamente... no siento que haya afectado mi...cómo decirlo mi rendimiento académico” apareciendo los videojuegos como ruta frente al aburrimiento en las sesiones de clase. Por otro lado, en lo que concierne al sistema relacional laboral aparecen dos transformaciones importantes, en primer lugar, los videojuegos se han convertido en un motivante “De hecho un par de veces me han motivado a trabajar porque bueno, yo gano dinero a veces dando clases virtuales de idiomas y en algunas ocasiones pues que he querido comprar algún juego o algunas cosas relacionadas con esto pues digo vamos a dar un par...un par de clases digo y así consigo el dinero, entonces por...de algún lado como que me ha motivado a trabajar” y por último, el entrevistado considera haberse hecho más recursivo frente a los cambios de la presencialidad a lo virtual, ya que previo a la pandemia las relaciones se percibían más desde la interacción física, ya que en ese entonces, su relacionamiento se mediaba por propuestas de encuentros en la universidad (con sus amigos y compañeros) y ahora “al tener bloqueada esa

posibilidad uno busca otras alternativas, entonces tipo hablemos por alguna plataforma o pues de plano juguemos algo”.

Para finalizar, el entrevistado D aborda ambos aspectos (laboral y académico), donde el mayor cambio vivido en torno a lo académico es en relación a las acciones frente al final de las clases, donde en tiempo de presencialidad, estos eran espacios de relacionamiento con sus compañeros y/o amigos, donde siempre se pensaba en una acción a realizar posterior a las clases, tema que ha cambiado de manera radical en la virtualidad, puesto que ahora simplemente se termina la sesión y cada quién se dedica a temas personales y el relacionamiento termina al momento en el que la sesión finaliza. “Era más común que interactuara con gente, que hiciera amigos, uno salía de las clases a hacer otra cosa, al momento de llegar la virtualidad lo que termina pasando es que salíamos de clase y pues ya no nos quedamos hablando, no interactuamos más, sino muchas veces simplemente “ok salimos de clase yo me pongo a videojuegos o me pongo hacer trabajos o algo me pongo a hacer” pero no sigo interactuando con las personas”. En términos de sistema relacional laboral, se hace presente una dificultad frente al tema de la interacción con gente nueva en la oficina, especialmente en la presencialidad, donde tener un compañero al lado, estar todos en una misma oficina, horarios de almuerzo, etc., ayudaba en dicha interacción, estableciendo que el relacionamiento ha sido mucho mayor frente a sus compañeros de trabajo en presencialidad, que con sus compañeros en el ahora virtual “a nivel virtual el tema es que cambie de oficina...al tener una nueva oficina me di cuenta la dificultad que tenía de interactuar con personas, de conocer nuevas personas por medio la virtualidad... yo generé mucha más relación con las personas con las que estuve físicamente en la oficina que con muchas personas que hoy en día...porque la dinámica es muy diferente”

Videojuegos en relación con los procesos de socialización

Comunicación

En cuanto a la subcategoría de comunicación dentro de la categoría de videojuegos, se encuentra un referente común en la discursiva de cada uno de los entrevistados. Al indagar sobre cómo han sido afectados los procesos de comunicación debido al uso de videojuegos, hay una posición positiva ante las oportunidades que ofrece la comunicación por este medio. Los entrevistados indican que han logrado generar una mayor interacción con personas tanto fuera de sus círculos sociales, cómo con aquellos dentro de ellos. Los entrevistados A y B comentan que han logrado establecer comunicación con personas de diferentes partes del mundo y compartir con ellos a través de los videojuegos, incluso han logrado entablar una amistad duradera que ha permitido que trascienda de una conversación banal a una conversación profunda con la cual logran conocerse más íntimamente. Igualmente, los entrevistados C y D, concuerdan en que han logrado entablar nuevas relaciones que se han convertido en amistades duraderas.

Otro punto clave que se presentó al indagar en este aspecto, es que, cómo se evidencia en las conversaciones con los entrevistados B, C y D, han podido mantener una interacción activa con sus familiares, puesto que algunos, cómo hermanos y primos, no viven junto a ellos. Esto se da, debido a que los videojuegos permiten entablar una relación no presencial pero que logra ser duradera y minimiza la sensación de distancia al poder departir a través de diferentes canales que facilitan compartir hobbies e incursionar en medios de entretenimiento. Ahora bien, esto ocurría de manera regular antes de que ocurriera la pandemia COVID-19, pero los cuatro entrevistados indicaron que el uso de los medios de interacción ofrecidos por los videojuegos ha incrementado sustancialmente desde la llegada del virus. El

distanciamiento y la reclusión social los llevaron a encontrar un alivio en formas seguras y efectivas de comunicación, siendo los videojuegos el método principal.

Emoción

Al tratar el tema de las emociones a través del uso de videojuegos, se encontraron similitudes importantes en la percepción de cada uno de los entrevistados. Uno de los puntos dorsales que se encuentran en el análisis de esta subcategoría es que existe una cierta dualidad en la forma en que se expresan y se sienten las emociones al utilizar los medios habilitados por los juegos. Es decir, al dialogar principalmente por un medio puramente auditivo, es más fácil para los entrevistados transmitir sus emociones de una manera más abierta y descomplicada; cómo lo indica el entrevistado C, existe una sensación de seguridad que permite esa apertura. La falta de un medio corpóreo para expresar emociones lleva a los sujetos a intentar ser más enfáticos en la manera de transmitir por medio de su voz y las gestos verbales. De esta forma, se busca tener una comunicación más clara, concisa y efusiva de las emociones, pretendiendo sustituir la falta de expresión corporal que típicamente acompaña estas expresiones.

Por otro lado, el entrevistado A indica que los videojuegos son tanto un medio de transmitir emociones cómo un generador de las mismas. Al utilizar los videojuegos, se llegan a emociones similares al enojo, la rabia y la frustración debido a las interacciones que se presentan dentro de los juegos y se busca expresarlas al momento de sentirlas. Como lo menciona el entrevistado A “Entonces, por ejemplo, cuando uno expresa frustración y enojo hacia alguien, por lo menos en mi caso, yo lo hago con las personas con las que no me están oyendo, entonces me quejo del equipo enemigo y los puedo insultar o le puedo estar echando la madre”. Justamente por lo anterior, también surge una frustración al no poder expresarse de una manera más natural a cómo se haría de manera presencial. Pero al mismo tiempo, al

analizar la respuesta del entrevistado B, “pero los videojuegos si me han ayudado mucho cuando estoy estresada, como que me estresa la tesis, juego un rato. No sé, me pelee con alguien, pues mejor juego un rato. Entonces es una forma de desaburrirme y de olvidar algunos problemas.”, los videojuegos son un medio para el desahogo de este tipo de emociones. Son un medio que cumple la función de un desestresante y de distracción de los problemas del día a día. De esta manera, los videojuegos son un conductor importante de emociones, puesto que puede tanto generarlas cómo ayudar a procesarlas y transmitir las.

Percepción personal

En esta subcategoría se indaga a los entrevistados sobre su percepción personal frente a la forma cómo se relacionan con los videojuegos, específicamente el consumo de los mismos y la diferencia entre el antes y durante la pandemia de COVID-19. Al profundizar en este análisis, surgen diferentes puntos de vista importantes sobre el abordaje de los videojuegos, en especial el aumento del consumo de estos. Los entrevistados indican que consideraban tener un alto consumo de videojuegos incluso antes de que iniciara la pandemia, pero que ha incrementado aún más desde entonces. Los entrevistados A y B, concuerdan con que el tiempo dedicado a los videojuegos ha aumentado, pero que el punto importante sobre su consumo es que ha incrementado la compra de videojuegos y la inversión monetaria que se realiza. Aunque el entrevistado A, indica que a medida que ha progresado la pandemia, su interés por gastar dinero en videojuegos tanto para adquirirlos cómo para obtener productos dentro de los mismos juegos ha disminuido hasta casi ser nulo. Por otro lado, el entrevistado B utiliza el término “compulsivo” para describir su forma de comprar y de invertir en los videojuegos, principalmente porque quiere tener variedad en ellos y no aburrirse durante la pandemia. Por otra parte, el entrevistado D indica que sí ha aumentado su consumo, pero que su percepción ante este ha cambiado, dado que antes de la pandemia dedicaba tiempo

específico después de sus responsabilidades para dedicarse a los videojuegos y para entretenerse. Sin embargo, durante la pandemia ha podido dividir su tiempo de juego para hacerlo de manera más espaciada y dedica ese tiempo de utilizar videojuegos, ya no solo a entretenerse de manera individual, sino cómo una forma de contactarse con sus amigos y participar en las interacciones de sus círculos sociales que hacen uso de los videojuegos.

Agentes externos

Para analizar la influencia y percepción de agentes externos debido al uso de los videojuegos por parte de los entrevistados, se consultó sobre las diferencias en percepciones por parte de los familiares o los amigos cercanos generadas por la afición a los videojuegos. Así mismo, se profundiza en la manera en que los videojuegos han influenciado la manera de relacionarse con los círculos cercanos o las personas allegadas a ellos. Al profundizar en esto, las respuestas de los entrevistados apuntan a que la visión de agentes externos, en especial de los familiares, es negativa principalmente. Se ve el uso de los videojuegos cómo una pérdida de tiempo como una actividad que le resta tiempo a cosas más importantes, pero que sin embargo, desde el inicio de la pandemia ha cambiado un poco la percepción o mejor, la intensidad de esa percepción negativa. En el caso del entrevistado A, quién convive con su madre, indica que siempre se ha considerado cómo algo negativo, pero que, al lograr dedicar más tiempo a su familia a causa de la pandemia, se ha vuelto más comprensiva la cantidad de tiempo que dedica a los videojuegos. El entrevistado C por su lado, indica que el mayor problema que identificaba en la forma de ver los videojuegos por parte de su madre era que lo inducían a quedarse en casa y no salir a realizar actividades sociales, pero al existir la prohibición de estas actividades, su madre ha entendido los videojuegos cómo una actividad para llenar el tiempo y lograr entretención y diversión. Por otro lado, el entrevistado D, indica que si hay una visión negativa por parte de algunos de los integrantes de sus círculos sociales,

principalmente aquellos que han dejado de utilizar videojuegos. Resalta que aquellos que se han alejado de los videojuegos, también se han alejado de él, en la medida en que no hay suficientes oportunidades de relacionamiento diferentes a los videojuegos debido a las restricciones de bioseguridad surgidas a raíz de la pandemia.

Cambios frente al contexto en Pandemia

En la categoría referente a los cambios de contexto, se planteó indagar en la manera en que las dinámicas diarias y de relacionamiento con el entorno han cambiado a raíz del inicio de la pandemia, esto con el propósito de entender el impacto de esta situación en la forma en que los entrevistados se desarrollan en su día a día. Al adentrarse en el análisis de esta, se pueden evidenciar, cómo era de esperarse, cambios sustanciales en especial en la rutina diaria de cada uno de los entrevistados. Debido al encierro como medida de precaución, los entrevistados indican que han tenido mucho más tiempo libre, que antes dedicaban a actividades sociales, a transportarse a las instituciones educativas o al trabajo, a actividades lúdicas y deportivas. El entrevistado A por su parte, indica que al inicio de la pandemia aplazó su semestre universitario, por lo cual tenía una gran cantidad de tiempo libre, que dedicó a hacer diferentes actividades como manualidades, arte y asistir a clases de teatro. El entrevistado B, relata que se ha convertido en una persona sedentaria, puesto que el ejercicio que hacía se hacía en forma de transporte a la universidad y de caminar dentro de la institución, por lo cual ahora ve reducida la actividad física y se siente sedentaria y que no tiene oportunidades de ejercitarse. El entrevistado C por su lado, ha encontrado una tranquilidad interesante en el tiempo que le dedica a los videojuegos, puesto que al no tener obligaciones como trasladarse, salir de su casa para socializar o estudiar, puede dedicar más tiempo a actividades lúdicas y hacerlo sin la preocupación de faltar a sus otras responsabilidades. Por el lado del entrevistado D, el mayor cambio ocurre en las

posibilidades de hacer deporte y sus dinámicas de socialización, puesto que indica que es una persona que practica mucho deporte, que le gusta jugar partidos de fútbol con sus amigos y que es alguien a quién le interesa la fiesta y salir. Pero debido a la pandemia, ahora solo practica deporte de vez en cuando los fines de semana y no con la misma intensidad que lo hacía anteriormente, y las oportunidades de socializar en la universidad, el trabajo o los ambientes de fiesta, se han reducido casi por completo, llevándolo a utilizar los videojuegos para reemplazar las dinámicas que antes se aplicaban en estos entornos. Así mismo, los entrevistados indican que los días se han vuelto mucho más rutinarios, y que hay una repetición constante en las actividades que se realizan día a día en la pandemia, llevando a una sensación de monotonía. Lo anterior, muestra indicios de sedentarismo en los estilos de vida de los entrevistados, consecuencia de la falta de salidas de casa y el incremento del tiempo de juego, ya que el tiempo que se utilizaba para hacer ejercicio o deporte, ahora se dedica en algunos casos a los videojuegos.

Por último, uno de los impactos más notorios encontrados a raíz de la discursiva de los entrevistados, es que se han mudado los procesos de socialización a los medios virtuales, abandonando casi por completo, y de manera forzada, los espacios presenciales, que son cada vez más raros y difíciles de propiciar. Como lo indica el entrevistado A, las conversaciones con amigos y allegados se han trasladado a medios virtuales como el WhatsApp, o los mismos videojuegos, y en el caso de él, se genera una inconformidad y desagrado por la falta de contacto que se da en estos entornos. Indica también, que la presencialidad es un aspecto clave en el fortalecimiento de amistades y afianzamiento de relaciones sociales, elemento que se comparte con los entrevistados C y D, pero que debido a la pandemia ha sido necesario utilizar métodos diversos de comunicación, los videojuegos, para sustituir en la medida de lo posible este contacto.

Discusión y conclusiones

Discusión

A favor de responder la pregunta planteada en esta investigación, ¿De qué manera los videojuegos transforman los sistemas relacionales de los adultos jóvenes en pandemia? Se busca establecer la relación entre los resultados previamente tratados y la teoría consultada, con el objetivo de aportar elementos comprensivos frente al problema abordado mediante el análisis de los significados construidos por los entrevistados. Por esto mismo, se propone seguir un hilo narrativo específico, con miras a un mejor entendimiento de los puntos a tratar en esta discusión, siendo el primer punto por tratar sobre los sistemas relacionales y su aproximación a adultos jóvenes, seguido por los videojuegos como medio para la socialización y finalizando con las características frente al contexto de la pandemia y la cotidianidad de los individuos.

Como lo vimos previamente con Virilio (citado en Machado, 2020), la cultura juvenil se caracteriza principalmente por un estado de fluidez que lleva a denominar a esta etapa de la vida como una ciudadanía “trayectoria” en el sentido que busca ir más allá de la distinción tajante de “objetiva” y “subjetiva” centrándose en los contactos, en la socialización, en las aproximaciones y en la deriva que traen las relaciones interpersonales.

Así mismo, una de las características principales planteadas con anterioridad, frente a lo que a adulto joven se refiere, es la búsqueda continúa en su proceso de formación de redes en las cuales prima la socialización, la creación de contacto y el fortalecimiento de relaciones interpersonales que apoyen su crecimiento personal. Esto se evidencia en el traslado de los espacios de desenvolvimiento, de dinámicas de interrelación en los sistemas relacionales con un medio virtual cómo lo es el proporcionado por los videojuegos. Teniendo así, una función

de mediador, con el objetivo de prevenir un estancamiento ante la evolución del cambio constante que se da en estos sistemas. Esto se logra observar respecto a lo planteado por los entrevistados, donde los videojuegos entran no solo para dinamizar los medios de socialización, también aparecen como afianzadores de dinámicas relacionales ante las condiciones de distanciamiento y virtualidad consecuencia de la pandemia. Siendo así, que, con la construcción de estos significados, se han trasladado los procesos y dinámicas de socialización. Estas se han concebido primordialmente en un medio físico, social y psicológico, en el cual se desarrolla el intercambio entre personas y sus ambientes (Sarriera, 2015), sin embargo, debido al virus, este espacio físico de interacción se ha movilizó al virtual, de conversaciones y comunicación en línea, dejando en segundo plano la comunicación presencial, siendo este uno de los roles de los videojuegos cómo medio de relación y comunicación virtual desde cualquier parte del mundo con amigos, familia e incluso compañeros de trabajo. En consecuencia, se debe replantear el concepto de un medio ecológico de sistemas relacionales, para que sea más amplio y permita abordar los diferentes medios que surgen día a día cómo causa de la evolución de las relaciones humanas y la concepción de la realidad de estas. Siendo necesario, que la teoría aborde nuevos caminos y dé espacio a la ampliación de la definición del medio ecológico frente a los sistemas relacionales junto con la construcción de significados y realidades generadas en el día a día.

Otro punto que vale la pena mencionar, observado en los resultados de las entrevistas realizadas, es que el vínculo directo y el contacto físico y presencial con las personas es un factor fundamental para el fortalecimiento y soporte de las relaciones de amistad. Sin embargo, por el cambio abrupto en la dinámica de relacionamiento, ha pasado de ser un medio físico, a uno con un mínimo de contacto, siendo necesario utilizar los videojuegos cómo un mediador para el sostenimiento de estas relaciones. Logrando así, evidenciar lo planteado por Levis (2003):

La nueva sociedad que parece emerger de la rápida evolución de las redes telemáticas y otras tecnologías de la información y la comunicación amenaza con dejar fuera de sus fronteras a quienes no consiguen adaptarse a los nuevos sistemas digitales. Los videojuegos y otras formas de entretenimiento informático pueden facilitar la integración social de estas personas.

En relación con lo anterior, esto ha permitido que las personas continúen reconociendo maneras de relacionarse que les permita continuar con el afianzamiento de amistades previas a la pandemia y la creación de nuevas frente a la virtualidad, disminuyendo considerablemente el interés por cuidar las relaciones que se quedan por fuera del interrelacionamiento virtual. Sin embargo, las mismas relaciones que logran permanecer en este medio, no generan tanto interés cómo aquellas presenciales.

Por otra parte, Sánchez et al. (2010) aborda características de relacionamiento frente al consumo de videojuegos, siendo estas; acción constante en el entorno, competencia entre jugadores y la capacidad de jugar en cualquier lugar, entre otros. De esta forma identifica capacidades sociales de dicho consumo, desde el favorecimiento de capacidades de relacionamiento, la facilitación a aproximaciones sociales, de comunicaciones de carácter directo e indirecto, comprensión de nuevas tecnologías y la estimulación de trabajo en equipo; esto permite, entender los cambios frente a la realidad inmediata de los entrevistados ante su relación con los videojuegos y como se ha adaptado esta herramienta a su cotidianidad, generando nuevos espacios de relacionamiento, contribuyendo en la construcciones de nuevas relaciones y en los cambios de realidades evidenciados por los entrevistados como las rutinas, los medios de relacionamiento, las prácticas frente al consumo de videojuegos y la construcción de significados de sus propias vivencias.

De igual forma, Tejeiro (2009) nos hablaba de apreciaciones tanto negativas como positivas del consumo de videojuegos en la cotidianidad del individuo. En cuanto a las consideraciones perjudiciales encontramos: La adicción frente a este, donde plantea que, si bien muchos individuos pueden llegar a adquirir una “fijación patológica”, se debe precisar sobre las condiciones y razones que llevaron a esto, más que en la culpa del medio, así mismo, se habla de problemáticas de cara al rendimiento académico, donde puntualiza que no hay datos que permitan hablar de una causalidad respecto a los videojuegos como causante directo de ello. Donde si bien, por parte de los entrevistados desde la construcción personal de sus propias realidades, se expresa un aumento frente a los tiempos de consumo de videojuegos, estos no han llegado a generar ningún tipo de obstáculo frente a la realización de tareas diarias, ya sea desde lo académico, laboral, familiar o amistades, por el contrario, ha llegado a potenciar las dinámicas frente al relacionamiento con estos, en la medida en que les ha permitido mantener y crear nuevos procesos frente a la comunicación y relación ante dichos sistemas. Esto despierta interés frente a lo planteado por los entrevistados, donde si bien expresan no haber generado ningún cambio negativo frente a los espacios antes mencionados, aparece una contradicción al momento de narrar cómo los videojuegos han llegado a apropiarse de una mayor cantidad de tiempo frente a sus rutinas y se ha establecido como un espacio dialógico paralelo a lo académico donde al momento de estar en clases han llegado a utilizar a los videojuegos y los medios de comunicación relacionados a estos como distractores y/o puntos de encuentro.

Con relación a los aspectos positivos, al contrario de lo que se llega a pensar comúnmente hablando, los videojuegos proporcionan una excelente base para los medios de interacción social en los jóvenes, donde se ha establecido como un medio de actividad lúdica compartida por padres e hijos, círculos de amistad y conocidos, dando cuenta por parte de los entrevistados, la capacidad de relacionamiento que tienen los videojuegos ante las

condiciones de la virtualidad, donde ya no solo se juega con gente cercana, sino también, se plantea la posibilidad de generar un espacio de encuentro e interacciones con otras figuras como las familiares y laborales, que ha llevado a plantear la posibilidad de que en un futuro cercano los videojuegos se conviertan en un instrumento mediador y facilitador de las relaciones intergeneracionales, posibilidad que se ha transformado en una realidad. (Tejeiro, 2009)

Ahora, en cuanto a lo expuesto sobre el rol de las emociones en estos procesos de interacción, al abordar lo planteado por Miccoli (2006) sobre la metáfora de “abrazo tecnológico”, en el cual la tecnología toma la funcionalidad de ser un medio para sobrellevar y superar el sufrimiento, a través del reconocimiento de las emociones humanas, es posible extrapolar ese rol del “abrazo tecnológico” a los resultados obtenidos en las entrevistas una vez se entiende el medio de comunicación y el uso de los videojuegos cómo un mediador y una forma de manejo de las emociones. Los entrevistados indican que los videojuegos, a través de su uso y de la capacidad de facilitar vínculos con otras personas, son tantos creadores cómo mediadores de emociones. En estos casos puntuales, se habla de emociones negativas que surgen de los juegos, cómo frustración, estrés, rabia e incluso ira, que se dan por las diferentes situaciones a las que son propensos los jugadores de videojuegos.

Sin embargo, un punto clave de la construcción hecha por los entrevistados, es que los videojuegos funcionan cómo un medio para desahogar y procesar estas mismas emociones que muchas veces pueden llegar a ser generadas por elementos externos al juego mismo, como las fallas de la conexión a internet o el entorno mismo en el que se encuentre, entre otros. Dicho desahogo y procesamiento de emociones, desde la construcción de significados hecha por cada entrevistado, se da por la oportunidad de conectarse con sus amigos y de hablar o discutir de las cosas que generan las emociones negativas. De igual forma, al lograr

distraerse de los problemas cotidianos por un rato, se logra ver a los mismos desde un estado de ánimo más calmado, abriendo así el espacio para reflexión mientras se juega o posteriormente.

Aun así, esto no quiere decir que los videojuegos no susciten o eliminen emociones de carácter negativo, temas como el estrés, enojo, ira, tristeza, entre muchos otros, son causado de igual forma al momento de practicar videojuegos, ya sea porque estos busquen ocasionar de manera intencionada distintas emociones o porque surjan durante el proceso de juego. Los entrevistados buscan utilizar los videojuegos para desestresarse, reflexionar y hacer frente ante la aparición de dichas emociones, entendiendo este uso cómo un medio que les abre la posibilidad para meditar y atender las experiencias desagradables a las que se enfrentan en su día a día de manera saludable y entretenida.

Sin embargo, al hablar de un medio saludable, es necesario entender que se habla de la forma en que se procesan las emociones, pero debe verse esto con una lupa, puesto que lo anterior no es un absoluto y en contraposición, en algunos casos puede generar también más intensidad en estas emociones negativas, por la frustración que puede conllevar ciertos situaciones en el juego, cómo la derrota en el juego, la competitividad y acciones o respuestas negativas por parte de otros jugadores y de ellos mismos frente a estas. Igualmente, un punto de contraposición a la percepción saludable es el hecho de que los entrevistados indicaron que sus vidas se habían vuelto más rutinarias y en especial sedentarias. Debido al incremento del tiempo de juego, el tiempo de deporte o de hacer ejercicio se ha reducido circunstancialmente, ya que la posibilidad de salir de casa se ha disminuido y el tiempo libre entre las labores académicas y/o laborales se dedica en su mayoría a consumir videojuegos.

Otro punto fundamental concerniente a las emociones es lo expuesto por Belli e Íñiguez (2008) quienes recordemos, establecen que las emociones se resisten a la regulación

determinada por las normas sociales, siendo que estas cumplen con sus propias leyes y que pertenecen al orden natural. En los hallazgos de las entrevistas realizadas, es posible notar cómo a pesar de que los medios de comunicación de los videojuegos (chat, llamadas de audio, llamadas de video), presentan diferentes limitaciones a la capacidad de expresión de la sensibilidad de los sujetos de estudio, las emociones tienen sus propias maneras de atravesar esas barreras. Los sujetos buscan diferentes maneras de poder expresar sus emociones del modo más natural y conveniente para ellos, ya sea con gesticulaciones verbales exageradas, palabras espontáneas y exclamaciones que consideran apropiadas para expresar lo sentido. Sin embargo, esto representa una interesante dualidad en cómo se vivencian las emociones, puesto que se busca encontrar diferentes formas de expresión, pero a la vez, se intenta que estas no se presenten de manera descontrolada y desenfrenada, ya que, si están hablando con amigos o conocidos o hay alguien en sus casas, no quieren insultarlos o generar tensión con ellos. Estableciendo diversas pautas dentro de esta comunicación virtual, que les han permitido pensarse frente a su expresión emocional, creando así espacios de reflexión personal y conjunta con quienes comparten. Esto hace referencia a la manera en que, al tratar con personas conocidas, los entrevistados informaron que cuando sienten emociones negativas frente al juego o ante los amigos con quienes se estaban comunicando, se refugiaban en las posibilidades brindadas por los videojuegos para disimular sus percepciones, a través de silenciarse, apagar la cámara o simplemente gesticulando sin pronunciarse. Que, si bien pueden entenderse como acciones limitantes de diálogo y de la expresión emocional misma, desde la construcción de significados dada por los entrevistados se comprende como herramientas de consideración ante cómo y de qué forma me expreso, ante situaciones específicas.

Por último, con respecto a las características frente al contexto de la pandemia y la cotidianidad de los individuos, recordemos lo planteado por Granada Guzmán (2020) quien

contempla cómo la realidad en pandemia ha acelerado la migración a medios virtuales, y áreas como el trabajo, la academia y la cotidianidad han cambiado abruptamente frente a la manera de enseñar, aprender y socializar, generando alteraciones comportamentales en los involucrados y que traen consigo un sentido de incertidumbre e inestabilidad emocional. Como consecuencia de la virtualidad, hemos tenido que adoptar nuevas dinámicas de apropiación en la cotidianidad. Como hemos visto reflejado en la realidad de los entrevistados, quienes han confirmado la generación de nuevos espacios de trabajo, socialización y aprendizaje, recurriendo a la tecnología como una oportunidad transformadora en sus sistemas relacionales, dando origen a la creación de nuevos espacios frente a la cotidianidad en pandemia, donde si bien, la tecnología ha tomado el lugar frente a las capacidades de cambio, los sujetos a su vez, han buscado y generado nuevas dinámicas con la tecnología como facilitador de estas, de manera, que han sido los videojuegos los que han estado presentes en la transformación de la realidad de los entrevistados, llegando a ser un punto importante de encuentro y de construcción de relaciones.

Conclusiones

En primer lugar, una de las conclusiones de este estudio, es el de la relevancia que los videojuegos tienen frente a los cambios en las dinámicas relacionales de adultos jóvenes, que si bien, antes de la pandemia presentaban un acercamiento a este medio, ahora se abre la oportunidad de generar un espacio de relacionamiento en la virtualidad, lleno de posibilidades de comunicación y de contacto. Así mismo, los nuevos medios de comunicación que facilitan el uso de los videojuegos ofrecen oportunidades de relacionamiento que se expanden más allá del entorno de los individuos, permitiendo traspasar fronteras y un alcance que supera al establecimiento de una cultura que trasciende los límites físicos.

Por otra parte, logramos identificar tanto limitaciones como posibilidades frente al estudio realizado, en primer lugar, al realizarse las entrevistas de una manera virtual, generar confianza y rapport con los entrevistados se dificulta, haciendo que haya menos confianza entre el entrevistado y entrevistador. Igualmente, se es propenso a problemas de conexión, audio y demás, que pueden dificultar el proceso de entrevista. Así mismo, la falta de documentación académica relacionada con videojuegos como herramientas de relacionamiento y su conexión con las transformaciones sociales ocasionadas por la pandemia, si es cierto, por un lado, han permitido el planteamiento y realización del presente estudio, han limitado las aproximaciones posibles frente al mismo.

Otro aspecto limitante, es que faltaría indagar más a fondo sobre otros ámbitos de los sistemas relacionales, al igual que diferentes sistemas, para así poder tener un espectro más amplio y una comprensión más extensa de la construcción de la realidad de cada persona que abarque más de la totalidad de estas. Igualmente, llama la atención que se analiza únicamente las realidades narradas por los individuos. Así pues, pueden buscarse diferentes puntos de contraste, más allá de los obtenidos de cada entrevistado, bien sea por una aproximación a sujetos relacionados con estos, la evaluación de aspectos comportamentales, la indagación desde diferentes enfoques de la psicología, entre otros, permitiendo así generar un análisis más profundo y una visión más amplia de estas personas involucrados en las realidades de cada persona.

En cuanto a las posibilidades, otro elemento clave que surge de este, es el de presentar un camino que evidencie la importancia de que otras vertientes de la psicología se permitan un acercamiento de la realidad vigente ante los videojuegos ¿Como la psicología social puede afianzar la realidad de la pandemia y conciliar las condiciones de la previa y los cambios generados por esta? Dando paso al abordaje de la problemática más allá del ámbito clínico,

ofreciendo una apertura a la posibilidad de acompañamiento de esta, desde otras perspectivas como la social y otros campos potenciales de acercamiento, dando paso a una oportunidad por la realización de una investigación interdisciplinar y expandir las construcciones teóricas realizadas.

Por último, nuestro trabajo da pie para pensar cómo los videojuegos pueden llegar a tener relevancia en los cambios relacionales posteriores a la pandemia, que si bien no es posible estudiar y analizar en este momento, se plantea la pregunta ¿De qué manera los videojuegos afectarán los sistemas relacionales post-pandemia? Así mismo, se pueden establecer nuevas poblaciones de estudio, adultos, niños(as), adolescentes, etc., nuevas realidades y nuevos aspectos específicos del ambiente que rodea al individuo y su relacionamiento con los videojuegos.

Referencias

Andolfi, M. (1981). Terapia familiar. Lisboa: Vega.

Arnett, J. J. (2010). Emerging adulthood (s). Bridging cultural and developmental approaches to psychology: New syntheses in theory, research, and policy, 255-275.

Bales, R. F., & Parsons, T. (2014). Family: Socialization and interaction process. routledge.

CEPAL, N. (2014). Informe regional de población en América Latina y el Caribe 2011: invertir en juventud.

Bruner, J. S. (1991). Actos de significado: más allá de la revolución cognitiva. Madrid: Alianza.

Feixas i Viaplana, G., Muñoz Cano, D., Compañ, V., & Montesano del Campo, A. (2012). El modelo sistémico en la intervención familiar.

Fernández, C., & Suárez, R. (2020). Un mes de esfuerzos y aprendizajes sobre la pandemia de covid-19. El Tiempo. Tomado de <https://www.eltiempo.com/salud/coronavirus-en-colombia-que-ha-hecho-colombia-y-para-donde-va-el-pais-481164>.

Granada Guzmán, M. (2020). Una mirada psicológica al aprendizaje virtual. Upb.edu.co. Tomado de <https://www.upb.edu.co/es/noticias/mirada-psicologica-al-aprendizaje-virtual>.

Harvard Health Publishing. (2010). Violent video games and young people - Harvard Health. Harvard Health. Tomado de https://www.health.harvard.edu/newsletter_article/violent-video-games-and-young-people

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación, (Sexta ed.). México D.F, México: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A. De C.V.
- Krauskopf, D. (2015). Los marcadores de juventud: La complejidad de las edades. Última década, 23(42), 115-128.
- Levis, D. (2013). Los videojuegos, un fenómeno de masas. Sivel. (2), 10-23.
- Liotti, G. (2004). Conoscenza e regolazione delle emozioni. Sistemi Intelligenti, 16(2), 255-269.
- Miccoli, A. (2006). Posthuman suffering: The expression of the technological embrace. Ann Arbor, MI: ProQuest Information & Learning.
- Pais, J. M. (2020). Jóvenes y creatividad: Entre futuros sombríos y tiempos de conquista (Vol. 2044). Ned ediciones.
- Portafolio, (2020). Ventas de videojuegos crecen a triple dígito en la cuarentena. Portafolio.co. Tomado de <https://www.portafolio.co/negocios/ventas-de-videojuegos-crecen-a-triple-digito-en-la-cuarentena-540506>
- Quintana, A. y Montgomery, W. (Eds.) (2006). Psicología: Tópicos de actualidad. Lima: UNMSM.
- Sánchez Rodríguez, P.A.; Alfageme González, M.B. y Serrano Pastor, F.J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos, Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa - RELATEC, 9(1), 43--52
- Sarriera, J. C. (2008). El paradigma ecológico en la psicología comunitaria: Del contexto a la complejidad. Enfoques conceptuales y técnicos en psicología comunitaria, 27-47.

- Tejeiro Salguero, R. (2002). ¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social?. *Eúphoros*, 233-234.
- Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez Vallecillo, J., 2009. Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, (7), 237-247. Tomado de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58204/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Timm, J. (2019). *Fact check: Trump suggests video games to blame for mass shootings*. NBC News. Tomado de <https://www.nbcnews.com/politics/donald-trump/fact-check-trump-suggests-video-games-blame-mass-shootings-n1039411>
- Valencia Patiño, C. y Micolta Sellares, J. (2015). "WANDERLUST" Interacciones emocionales entre un videojuego y su videojugador (Diseño de Medios interactivos). Universidad Icesi.
- Vargas Vega, L. (2020). *Desde el inicio de la pandemia el número de jugadores virtuales en Colombia incrementó 16%*. *Larepublica.co*. Tomado de <https://www.larepublica.co/internet-economy/desde-el-inicio-de-la-pandemia-el-numero-de-jugadores-virtuales-en-colombia-incremento-16-3068818>.
- Hallett, T. (2003). Emotional Feedback and Amplification in Social Interaction. *The Sociological Quarterly*. 44 (4), 705-726. Tomado de https://www.researchgate.net/publication/227869844_Emotion_Feedback_and_Amplification_in_Social_Interaction

Anexo A. Consentimiento informado

Facultad de Psicología
Proyecto de grado
Formato de Consentimiento Informado

Bogotá, abril de 2021

A. Propósito del Proyecto: Esta entrevista se está llevando a cabo por estudiantes de psicología de la Javeriana, bajo la dirección del docente Raúl Vidales Bohórquez, que tiene como objetivo realizar un análisis de significados desde el enfoque psicosocial, de la transformación de sistemas relacionales mediado por los videojuegos durante la pandemia en adultos jóvenes colombianos.

B. ¿Qué se hará?: Si usted decide participar responderá a una entrevista donde se le preguntará por los cambios relacionales que se han vivido en la pandemia mediado por los videojuegos. El diligenciamiento le tomará alrededor de 60 minutos; la entrevista se grabará en audio y posteriormente será transcrita.

C. Riesgos: No hay riesgos.

D. Beneficios: Como resultado de su participación en este estudio, no obtendrá ningún beneficio directo, sin embargo, se generará un estudio referente a los videojuegos dentro de la psicología y establecerá posibles bases para futuras investigaciones.

E. Antes de dar su autorización para esta entrevista usted debe haber resuelto satisfactoriamente todas sus preguntas y dudas. Si quisiera más información más adelante, puedo obtenerla.

F. Recibirá una copia de este consentimiento.

G. Su participación en esta entrevista es voluntaria. Tiene el derecho de negarse a participar o a discontinuar su participación en cualquier momento, si considera que le genera algún problema.

H. Su participación en este estudio es confidencial, los resultados podrían aparecer en una publicación científica o ser divulgados en una reunión científica, pero de una manera anónima.

I. No perderá ningún derecho legal por firmar este documento.

CONSENTIMIENTO (ORIGINAL)

He leído o se me ha leído, toda la información descrita en esta fórmula, antes de firmarla. Se me ha brindado la oportunidad de hacer preguntas y éstas han sido contestadas en forma adecuada. Por lo tanto, accedo a participar como sujeto entrevistado.

Nombre: _____ **Edad:** _____

Institución Educativa: _____

Firma: _____

Nombre del(a)-(os-as) Entrevistador(es-as): _____

Firma del(a) entrevistador: _____

Anexo B. Matriz de análisis

Entrevistado A

	Sistemas relacionales aproximados a jóvenes		
Entrevistado A	Familiar	Amigos	Laboral y/o académico
Cita textual	<p>“la verdad es que me he mantenido igual con la familia. De pronto, es eso. Porque en verdad la persona con las que más interactuó es mi mamá, entonces al comienzo, antes, ella se quejaba mucho más por los videojuegos, porque cuando ella estaba en la casa pues yo estaba jugando. Pero ahora como compartimos tanto tiempo, el tiempo que no juego estoy con ella y pues que se siente un poco más la interacción con mi mamá.”</p>	<p>“Por la pandemia si ha bajado un poco la intensidad de verse, y yo creo que un gran espacio de socialización es la universidad. Pero como ya no lo hay, pues se pierde. Yo tal vez me he sentido un poco más alejado de mis amigos. Porque para mi es muy importante ver a las personas y si eso no se da, para mi se van deshilachando las amistades. Pero yo creo que eso cae mucho en mi forma de ser. Porque necesito estar viendo a las personas para seguir manteniendo la amistad. Para las personas que conozco a través de los videojuegos, yo diría que, al principio de la pandemia, tenía una mayor intensidad de relaciones con personas por fuera. Pero en la medida que la pandemia ha aumentado yo creo que las relaciones han bajado un poquito. O sea, ya no me relaciono con tantas personas, si no con un par de personas y hasta ahí. Antes me sentía tal vez un poco más proactivo en buscar personas para estar charlando e interactuando, pero ahora ya no tanto. Tal vez también tenga que ver con la universidad, porque he estado mucho más ocupado. He tenido que</p>	<p>No sé, el estudio ya no es tan motivante a mi parecer. Es más insípido y aprendo menos. No me mantengo tanto concentrado y eso no me gusta para nada. Siento que desaprovecho un poco el tiempo cuando estoy estudiando. Por eso fue por lo que aplase semestre, porque no me sentía cómodo con la forma de interactuar con la academia, con los profesores, por ejemplo. De todas formas, si siento que se pierde la intensidad en las relaciones. Porque lo que le digo, para mi es importante estar en contacto con las personas para mantener el contacto o la amistad.”</p>

		<p>dedicarles tiempo a otros asuntos. A mi todo el tiempo no me cogió con universidad, porque yo aplazo un semestre. Entonces durante ese semestre yo creo que sí estuvo más presente la interacción con otras personas con las que compartía videojuegos. Pero últimamente yo creo que lo he perdido. Ya no se si es porque no estoy tan interesado en conocer personas o porque estoy ocupado con cosas de la universidad. Puede ser un poco de las dos, pensaría yo.”</p>	
Análisis descriptivo	<p>En cuanto al entorno familiar, se ha afectado referente al tiempo que se dedica a la interacción con este sistema relacional. Por la pandemia, pasa más tiempo con su madre y tiene más tiempo para balancear la dedicación que se le da entre cultivo de esta relación y entre el tiempo para actividades de ocio, cómo lo es los videojuegos</p>	<p>En el sistema relacional con los amigos se evidencia afectación en la medida que ha disminuido la interacción con círculos sociales. Refiere que la presencialidad es clave para mantener contacto y mantener niveles altos de interacción. debido a la pandemia, esto ha disminuido, reduciendo la interacción con otros. Por otro lado, incrementar la interacción con personas por medios virtuales, pero a medida que progresa la pandemia, el interés por estas interacciones se ha reducido.</p>	<p>En lo laboral/académico, la virtualidad ha reducido de manera importante la motivación de aprendizaje. Debido al cambio en las mecánicas para recibir educación, el sujeto no se siente cómodo con estas nuevas dinámicas y no le funciona de una manera efectiva estos métodos. Esto lo llevó incluso a aplazar un semestre en la universidad</p>

	Videojuegos en relación con los procesos de socialización			
Entrevistado o A	Comunicación	Emoción	Percepción personal	Agentes externos
Cita textual	“Yo creo que los videojuegos han	“Pues no sé, yo si siento que a través	“yo siempre he sido, desde que comencé en el	“Pues por lo menos mi familia yo creo que lo

	<p>sido una herramienta muy importante, en mi caso, para conocer gente. En general porque yo no he compartido mucho en diferentes espacios con las personas, entonces los videojuegos son un punto en común con un montón de gente. Eso me ha permitido conocer a gente de multitud de países... Entonces a través de esa herramienta puede empezar a conversar sobre otras cosas... He conocido un montón de gente por ese medio, especialmente porque coincidimos en partidas, entonces nos gustan las mismas cosas. Coincidimos en nuestros estilos de juego y empezamos a conversar sobre eso. Empezamos a hablar sobre de donde somos, que nos gusta hacer, que comemos, cuáles son las diferencias culturales. Eso es como los primeros acercamientos. Me parece muy bacano que uno llegue a contrarrestar cómo se vive la</p>	<p>de los videojuegos uno no puede expresar tanto las emociones. Tal vez el enojo, la frustración o el sentimiento que transmite la victoria, eso tal vez más. Pero en mi caso por lo menos no se ha dado tanto el espacio para compartir emociones tan profundas. Tal vez en otros espacios con las mismas personas, pero durante los videojuegos no me pasa.</p> <p>“yo creo que no tener a la persona al lado o en frente o tenerlo ahí, pues implica como demostrar las emociones tal vez más fuertemente. Entonces, por ejemplo, cuando uno expresa frustración y enojo hacia alguien, por lo menos en mi caso, yo lo hago con las personas con las que no me están oyendo, entonces me quejo del equipo enemigo y los puedo insultar o le puedo estar echando la madre. O con los</p>	<p>mundo de los videojuegos, muy consumidor. Entonces yo creo que no ha cambiado tanto. Se ha mantenido igual mi intensidad con los videojuegos. O bueno, digamos que, sí ha aumentado, pero ligeramente, porque pues uno tiene tiempo libre y no sabe hacia donde enfocarlo, o tiene menos obligaciones tal vez. Entonces todos esos tiempos libres se convierten en el tiempo que uno le dedica al videojuego. Sí yo diría que aumenta, poco, pero aumenta.”</p>	<p>ven igual. Tienen siempre una noción negativa. Tal vez como de estar gastando el tiempo en algo que no es útil, dedicarle tanto tiempo a algo que no genera mayor impacto. Pero tal vez, como mi círculo de amigos que ya no son gamers, se han ido acercando como hacia los videojuegos. Porque han conocido otras herramientas de interacción... Pero en mi círculo yo creo que las personas están un poquito más dispuestas a jugar, no en la intensidad en la que yo lo hago, pero sí.”</p>
--	--	---	--	--

	experiencia a través de toda latino América.”	compañeros de equipo que no me oyen. Yo creo que las emociones se vuelven más transparentes porque salen de una, sin filtro. Por lo menos cuando la persona si es conocida, uno se guarda más.”		
Análisis descriptivo	El sujeto comenta que los videojuegos han tomado un rol mucho más importante en la comunicación y en la forma de conectarse con otras. Estos, han facilitado la comunicación y la interacción con personas de todas partes del mundo, a través de los diferentes canales de comunicación que hay en los videojuegos.	En cuanto a las emociones, el entrevistado indica que se le dificulta expresar emociones a través de los canales de comunicación que poseen los videojuegos. Al no tener contacto directo y visual con las personas, siente que debe ser más efusivo con la forma de expresar sus emociones pero que de todos modos se le dificulta.	No ha variado mucho su consumo de videojuegos ni cómo él concibe que los consume. Siente que ha aumentado un poco debido a que en la pandemia ha tenido más tiempo libre para jugar videojuegos.	Por parte de su familia, siempre han tenido una visión negativa del uso de videojuegos, principalmente se ve cómo una pérdida de tiempo. Pero en cuanto a círculos sociales cercanos, en especial de aquellos con los que no se involucran mucho en los videojuegos, si ha cambiado la percepción. Los amigos ahora lo ven cómo algo más interesante y algo en lo que estarían dispuestos a participar.

	Cambios frente al contexto en Pandemia
Entrevistado A	
Cita textual	<p>“Yo creo que principalmente en la rutina. Porque, no sé, se une mucho también con el tiempo que aplaza semestre, porque tenía mucho más tiempo, en ese tiempo no le tuve que dedicar tiempo al aspecto académico. Entonces, yo creo que uno tiene mucho más tiempo libre entonces puede hacer un montón de cosas. Al comienzo intente hacer variedad de cosas. Como leer, hacer manualidades, otro tipo de cosas que me atraen. Pero últimamente con las obligaciones que me ha traído el nuevo semestre solo juego videojuegos. Pero estoy ansioso</p>

	<p>de que el semestre se acabe para poder retomar ya no de forma presencial, pero por ejemplo teatro, que es una de mis últimas aficiones encontradas.”</p> <p>“Yo creo que lo que principalmente cambió fueron los medios. Entonces pues uno ya no esta en el medio físico, sino que se mudo hacia los medios virtuales, como WhatsApp, los videojuegos y todo ese tipo de cosas. Y sobre esto, considero que lo balanceado es tener un poco de los dos. Un poco de virtualidad y un poco de presencialidad. En mi caso, pues habrá personas que les funcione de otra forma. Entonces, si, como que todo se ha mudado hacia esa parte y no me siento del todo cómodo con eso. Me gustaría que fuera más presencial, pero pues es lo que hay.”</p>
Análisis descriptivo	<p>Se evidencian varios cambios en el día a día del sujeto, en especial debido al tiempo libre que tenía al comienzo de la pandemia. Se empezó a incursionar en actividades diferentes a manera de hobby y para utilizar el tiempo libre, sin embargo a medida que volvió a la universidad y se retomó una cierta normalidad, fue volviendo a un consumo más regular de videojuegos. Así mismo, el cambio de escenario a uno virtual afectó la manera de relacionarse con las personas puesto que ve cómo un espacio negativo el virtual y prefiere lo presencial para unas interacciones más sanas.</p>

Entrevistado B

	Sistemas relacionales aproximados a jóvenes		
Entrevistado B	Familiar	Amigos	Laboral y/o académico
Cita textual	<p>“No mucho. Pues como te digo, desde pequeña siempre he estado en el computador y eso. Haciendo mis cosas. Y no se por ejemplo los fines de semana salimos normal. No tengo pues como así distanciamientos feos con mi familia, no. Pero lo que te digo, los problemas de siempre, como que a ellos no les gusta que yo esté tan pegada acá y ya. pues por la pandemia nos la pasábamos acá entonces no les gusta mucho, pero de que peleemos que estemos distanciados y eso, no. Afortunadamente no ha pasado eso en mi núcleo familiar. Somos muy unidos en cierta forma,</p>	<p>“pues es que en la pandemia uno no puede salir mucho. Entonces pues hay algunas personas que me las he traído a discord para que sigamos interactuando, hablando y que juguemos... Pero si me he traído bastantes amigos a discord, por que se me hace que es una plataforma super chévere, fácil de entender... Sino que pues en discord, pues para mi eso es una plataforma super chévere. Y los que me traigo como que no entienden, pero después entienden super fácil, entonces pues no ha habido problemas en cuanto a esas relaciones con mis amigos. Pues</p>	<p>“en vida laboral, ahorita que estoy empezando a hacer mi emprendimiento de dibujos y eso, la verdad no es tan difícil porque, digamos hablando como de métodos de pago y eso y comunicación, pues como te digo, hay varias plataformas donde uno se puede comunicar. Mi correo, o mi cuenta de discord, que ahí me puede escribir cualquier persona de cualquier parte del mundo y digamos en cuanto a medios de pago está PayPal que eso también es super universal. Pues no hay problema como con eso. En cuanto a lo académico, super bien cómo te decía antes, no hay problemas como en cuanto a esa comunicación. De hecho, es muy gracioso porque cuando estamos en clase por teams, estoy con mi</p>

	<p>pero pues mi mama ya me entiende, ya sabe que a mi no me puede quitar los videojuegos o el computador. Eso sí lo es todo para mí, porque yo no solo es que juego, sino que hago todas mis cosas de la universidad. Porque pues mi carrera es de todo esto, de acá del computador, entonces pues ella entiende eso. Pues nada bastante unida mi familia, no hay problemas en eso la verdad.”</p>	<p>hemos estado en contacto por ahí.”</p>	<p>compañera en discord. Entonces ahí vamos hablando mientras tanto y no es como hablar por WhatsApp. Como que está la clase ahí, en el momento, y uno hablando con el compañero por WhatsApp, eso es super feo. A mi me gusta más hablar por voz que por chat. No soy como de las personas que se la pasa pegada al celular hablando por WhatsApp. Me gusta mas por canal de voz como discord o por teams, si necesito algún trabajo con los compañeros pues la verdad como que me ha ido muy bien con eso. No he tenido ningún problema. Y pues uno en la red encuentra bastantes referentes bibliográficos para lo que uno quiera.”</p>
Análisis descriptivo	<p>Los sistemas relacionales familiares no se han visto afectados de sobremanera. se ve que antes de la pandemia ya había una resistencia ante los videojuegos y el uso del computador, pero esto no ha impedido que haya interacción sana y constante entre los miembros de la familia. El sujeto indica que si dedica mucho tiempo a estas actividades virtuales pero que no deja de responder con sus responsabilidades y por eso es que mantiene buena relación con su familia.</p>	<p>Ha sido normal en la vida del sujeto un nivel bajo de salidas sociales, por lo que indica que ha mantenido una buena relación con sus amigos. En especial porque desde antes se relacionaba más con personas por medios virtuales y con aquellos con quienes no lo hacía, ha optado e intentado que ellos utilicen estos medios para seguir en contacto.</p>	<p>En cuanto a lo laboral/académico, no se ha visto afectada de una manera negativa, aun sigue realizando sus labores con responsabilidad, e incluso siente que es más fácil comunicarse con compañeros de clase o con potenciales negocios para su emprendimiento por medios virtuales. La virtualidad le ofrece facilidades para diferentes transacciones o metodologías de trabajo con lo cual no siente que se negativo el traslado a un escenario virtual</p>

	Videojuegos en relación con los procesos de socialización			
Entrevistado B	Comunicación	Emoción	Percepción personal	Agentes externos
Cita textual	“Digamos en cuanto a los videojuegos, yo la verdad soy una	“Pues, digamos a mi como que no es algo tan impactante,	“Desde que empezó la pandemia he consumido bastantes, bastantes	“digamos, en cuanto a mis amigos afortunadamente, los

	<p>persona que ha vivido toda su vida así. Siempre he estado como inmersa en el mundo de los videojuegos y pues así mismo he conocido mucha gente. Pues uno conoce gente de todo. Gente de todo el mundo, de diferentes culturas, de aquí de Colombia, de diferentes lugares, edades. Es muy diverso lo que un conoce. Pues realmente la relación con estas personas ha sido muy buena. De hecho, pienso que tengo más amigos virtuales que reales. Entonces pues no sé, como que se relacionarme más con ellos, porque realmente en la vida real, en persona, no soy mucho de interactuar, de salir de la casa, de salir, como que “oiga vamos a un parque a comer helado, no. Soy muy distante de ese tipo de amistades, pero aun así tengo amigos, pero muy pocos. No soy muy de salir tanto entonces prefiero estar en mi casa, en mi computador y pues</p>	<p>pero es una forma como de aislarme por un rato y estar acá en las cosas que me gustan. Por que me gusta jugar muchos videojuegos y estar con diferentes personas. Es muy gracioso que tenga más relación con personas que no conozco en persona. Entonces pues ha cambiado un poco esa relación acá en vida real pero aun así sigo siendo como la misma persona, no sé cómo diferente acá que soy tímida, reservada y acá soy más libre, no, no siento eso. Siento que soy ambas personas en ambos lugares, en ambos sitios. Entonces pues, para mí personalmente no ha cambiado mucho, pero los videojuegos si me han ayudado mucho cuando estoy estresada, como que me estresa la tesis juego un rato. No se me pelee con alguien, pues mejor juego un rato. Entonces es una forma de desaburrirme y de olvidar algunos problemas.”</p>	<p>juegos. Yo he comprado, mis amigos me regalan, me prestan videojuegos. Por esa plataforma de steam. Entonces, pues nos compartimos los juegos o me regalan o yo los compro. Porque pues por el encierro yo me la paso demasiado en el computador y pues estoy como jugando con ellos, nos aburrimos y decimos como bueno busquemos otro juego y ya lo jugamos. Y después seguimos buscando otro, y otro y otro y así...Ahorita si estoy compulsiva con la compra de videojuegos, porque pues me gusta y me gusta variar y no estar como en uno solo.”</p>	<p>amigos que yo tengo también les gustan las mismas cosas que a mí. Entonces no he tenido problema con eso. Por eso mismo he sabido cómo escoger a mis amigos de la vida real. Porque tengo muy pocos y esos pocos juegan y entienden cómo esta afición por los juegos. En cambio, he conocido personas que critican o me llaman nerd o que otaku, como que feo eso póngase a hacer otra cosa, vaya farree salga, conozca una pareja. Y yo pues no quiero, no es mi tipo de personas entonces pues me he alejado y prefiero no hablar con ese tipo de gente. Entonces pues los amigos que tengo están inmersos en los videojuegos y entienden. Por ejemplo, ahorita en la tesis, mi compañera no es nada de videojuegos, pero entiende esa parte de mí, pero, pues no es necesario a diario, pero si necesito mi dosis de jugar. O sea, hago la tesis, entrego todos mis trabajos a tiempo y soy muy organizada, entonces pues ya como que bueno hizo lo que tenía que hacer, voy a jugar. Entonces pues ella entiende eso y dice como “ah no si está bien”, con tal de que yo responda con mis deberes de la tesis o x trabajo pues esta bien. En cuanto a mi familia, a mi mama pues le desagrada que yo esté</p>
--	---	--	--	--

	<p>con mis amigos de aquí que ahorita que empezó la pandemia, me la paso mucho en discord, o sea demasiado. Me la paso hablando con mis amigos, pero pues digamos, la relación con mi familia, a pesar de que me la paso inmersa en el computador pues es buena. A veces tengo problemas con ellos porque no les gusta que este tanto en el computador, pero aun así no es como algo que impida esa relación con mi familia, estar hablando, de conversar con ellos.”</p>			<p>acá en el computador pues casi todo el tiempo, entonces pues no le gusta tanto. Pues peleamos mucho con eso, hasta me amenaza como de apagarme el internet, pero pues ella sabe que yo soy organizada con mis cosas de la universidad entonces pues ahorita estoy sacando provecho de mis hobbies, de dibujar y eso, entonces ahí he hecho como cositas de vender, entonces tampoco es como que desperdicie todo mi tiempo en los videojuegos, sino que hago cosas productivas como eso.”</p>
<p>Análisis descriptivo</p>	<p>En cuanto a la comunicación en los videojuegos, siempre se le ha facilitado y ha preferido ese tipo de comunicación virtual. Hasta el punto de indicar que cree tener más amigos y más relaciones con personas por medios virtuales que presenciales. Así mismo, que por estas plataformas puede entrar en contacto con personas alrededor del mundo. no siente que el</p>	<p>Sobre la expresión de emociones, indica que no hay ningún cambio en la manera de hacerlo puesto que es muy consistente en su forma de expresarse tanto virtual cómo presencialmente. Lo hace de la misma manera en ambos ámbitos. Pero que los videojuegos si funcionan como un medio de relajación y una manera de desahogo de las emociones negativas.</p>	<p>Su percepción ante el consumo de videojuegos ha aumentado. Ya que con sus amigos busca diferentes juegos para divertirse y tener variedad. También hacen intercambios y se regalan juegos entre ellos. Pero siente que si esta consumiendo y comprando videojuegos a un nivel muy alto, aunque lo hace por gusto e interés.</p>	<p>En cuanto a la percepción de agentes externos, en este caso círculos sociales de amigos, siente que es una forma de distinguir a los verdaderos amigos. Ha tenido muchas personas que la critican, juzgan y hasta se burlan por su gusto por los videojuegos, pero que esto le ha ayudado a alejarse de personas que no le convienen o que no considera amigos verdaderos. En cuanto a la familia, a su madre le molesta el uso constante de videojuegos, pero entiende que el uso de tecnología es</p>

	comunicarse por medios virtual o por los videojuegos le interfiera de interactuar y comunicarse con su familia o amigos.			indispensable para su estudio y su trabajo. Igualmente, indica que cumple con sus responsabilidades y tareas, por lo cual mejora la visión de su madre ante estas actividades.
--	--	--	--	--

Cambios frente al contexto en Pandemia	
Entrevistado B	
Cita textual	“digamos que yo no soy una persona que sea tan fit, tan saludable en cuanto a hacer ejercicio, porque literal mi ejercicio antes de la pandemia era ir a la universidad, caminar al Transmilenio, estar de pie en el Transmilenio, subir hasta la facultad de psicología y filosofía, hasta allá arriba. Ese era mi ejercicio, lo máximo que podía hacer, caminar de mi casa hasta la universidad. Porque yo no soy de tener rutinas y ejercicio y entonces pues como lo de la pandemia ya me dejo acá por decirlo así, plantada en mi silla, en mi computador, pues ya no hago ese ejercicio de estar caminando o por ahí. A veces intento pararme aquí, caminar alrededor de mi casa, subir que tengo una terraza, jugar con mi perro. Pero pues eso, como que ya me he quedado muy sedentaria aquí, eso sí.”
Análisis descriptivo	El mayor impacto de la pandemia en el día a día ha sido frente a la rutina diaria. El sujeto indica que ya no tiene las mismas oportunidades para hacer actividad física, puesto que nunca ha sido de tener un régimen de ejercicio y aprovechaba los traslados a la universidad para hacerlos. Se ha vuelto más sedentaria y menos activa físicamente.

Entrevistado C

Sistemas relacionales aproximados a jóvenes			
Entrevistado C	Familiar	Amigos	Laboral y/o académico
Cita textual	“en un inicio fue negativa...en este momento yo solamente convivo con mi mamá que era una persona como muy... con un gusto bastante grande por estar por fuera, ella le gusta salir a caminar, ir a comer algo, cosas así,	“digamos antes de la pandemia, pues...tenía personas, digamos dentro de mi círculo social he compartido con personas que también eran afines a este tema como yo, otras que no tanto. Con las que sí, digamos, con las	“bueno pues han cambiado que ahora por tomar las clases virtuales pues puedo jugar en clase, entonces en los momentos en los que me aburro pues básicamente a eso es a lo que me dedico... digamos francamente... no siento que haya afectado mi...cómo decirlo mi

	<p>ehm... y digamos que al inicio de la pandemia, pues la repercusión que tuvo la cuarentena fue un poco negativa, porque bueno pues, vivía un poco más estresada, teníamos algunos conflictos por eso y algunas problemáticas también porque ella quería salir y yo le decía “oye no es prudente” y así, pero ya con el paso de... pues del tiempo en cuarentena como que se ha adaptado mejor a la situación y, de hecho se ha se ha... nos hemos vuelto más cercanos de alguna forma, porque antes ella me decía que “vamos de salir conmigo” y yo siempre decía “no, no quiero”, en este momento pues es que ya no se puede, entonces siempre hay que buscar una actividad para hacer aquí en la casa y si pues eso.....a veces los tiempos que hemos compartido, las interacciones que hemos tenido se han dado a través de los videojuegos entonces siempre han estado como muy presentes en la relación”</p>	<p>personas que también comparten un gusto por los videojuegos se ha facilitado mucho, con las otras se ha dificultado..me he vuelto más cercano a...a mis amigos que también como que comparten estos gustos porque pues yo creo que todos le hemos dedicado más tiempo a los videojuegos y eso pues nos ha hecho en últimas también pasar más tiempo juntos y compartir más, entonces nos hemos terminado volviendo más cercanos con mis otros amigos... con mis otros amigos ha sido un poco más difícil la cosa porque se empieza a sentir la ausencia... porque antes pues digamos uno antes sentía cierta conexión porque iba a la Universidad, vería a alguien, llegamos a la casa, jugamos algo y se sentía cierta continuidad, en ese momento pues es a veces jugar a algo una o dos veces a la semana pero en el resto del tiempo no hay interacción, entonces se siente como un alejamiento frente a las personas que no digamos no tan afines a eso”</p>	<p>rendimiento académico. De hecho un par de veces me han motivado a trabajar porque bueno, yo gano dinero a veces dando clases virtuales de idiomas y en algunas ocasiones pues que he querido comprar algún juego o algunas cosas relacionadas con esto pues digo vamos a dar un par...un par de clases digo y así consigo el dinero, entonces por...de algún lado como que me ha motivado a trabajar y el tiempo digamos que antes le dedicaba exclusivamente a... lo académico por estar en la Universidad, ahora es un poco tiempo que comparto también con los videojuegos...yo siento que... que me he vuelto un poco más recursivo en algunos aspectos porque antes, digamos que antes las relaciones las percibía más desde... desde algunas interacciones físicas, digamos antes si quería compartir con alguien pues casi siempre la propuesta era veamos en alguna parte, digamos generalmente la Universidad, ahorita pues digo al tener al tener bloqueada esa posibilidad uno busca otras alternativas, entonces tipo hablemos por alguna plataforma o pues de plano juguemos algo ”</p>
<p>Análisis descriptivo</p>	<p>En cuanto al sistema relacional familiar se refiere, es evidente un cambio en dichas dinámicas en lo que a pandemia estipula, el entrevistado establece cómo previo a la pandemia las características entre él y su madre difieren fuertemente frente al tema de actividades al aire libre, pero con el aislamiento</p>	<p>Se establecen dos cambios importantes frente a las amistades del individuo, en primer lugar, con respecto a quienes comparte la afición por los videojuegos, el relacionamiento no solo se ha facilitado en esta pandemia sino también se ha fortalecido.</p>	<p>En relación con los videojuegos, si bien en un inicio el entrevistado establece que sus condiciones siguen igual que previo a la pandemia en sus sistemas relacionales frente a lo laboral y académico, se logra evidenciar cambios, en primer lugar, siendo los videojuegos un motivante para trabajar y destinar ciertos recursos económicos a estos, por último, en su relacionamiento académico, las</p>

	consecuencia de la pandemia han aprendido a adaptarse juntos y generar nuevas dinámicas desde su relacionamiento en casa.		herramientas de relacionamiento que se utilizaban en la presencialidad han tenido que transformarse o de plano reemplazarse, siendo mediadas directamente por los videojuegos y/u otras herramientas virtuales con el objetivo de no dejar de lado su convivencia académica.
--	---	--	--

	Videojuegos en relación con los procesos de socialización			
Entrevistado C	Comunicación	Emoción	Percepción personal	Agentes externos
Cita textual	<p>“siempre he sido una persona como bastante afín a los videojuegos, entonces siempre los he utilizado para socializar, pero es verdad que debido a la pandemia le he dedicado más tiempo a estas actividades, y pues la socialización que he hecho a través de ellos también han aumentado, no diría yo que ahora me ocurre de una forma diferente, pero si en una mayor cantidad...El tiempo que antes utilizaba para transportarme o...esto no lo debería de decir, incluso el tiempo de clase a veces lo dedico para hablar con mis amigos o mis mismos compañeros y pues en algunos momentos de aburrimiento o algo así, pues surge la opción de bueno, juguemos algo y ahí pues uno comparte</p>	<p>“digamos a primera vista parece un poco más cerrado porque pues claramente la interacción que uno tiene con otra persona es diferente porque pues bien mediada por algo virtual entonces, pues uno al inicio no tiende a ser tan expresivo o cosas así pero, por otra parte me parece curioso ver, que el hecho de pues estar detrás de una pantalla como sin una cámara o sin la visión de otras personas sobre uno, a veces me han llevado a mí y creo también que las personas con las que comparto, a ser un poco más abierto en algunos aspectos porque, pues digamos que conlleva cierto sentimiento de seguridad..con una interacción un poco más directa, un poco más física pues es... a veces un poco difícil de disimular el tener ese tipo de emociones y a veces no sé si es que uno es consciente de eso o</p>	<p>“pues de mi forma de ser la verdad no creo que haya cambiado, eh... como te dije pues ha aumentado el consumo claramente, pero... bueno a ver yo diría que el único cambio que percibo realmente es que me siento un poco más... tranquilo por decirlo de alguna forma porque pues como te dije nunca ha sido una persona muy amiga a salir”</p>	<p>“en un inicio fue negativa...en este momento yo solamente convivo con mi mamá que era una persona como muy... con un gusto bastante grande por estar por fuera, ella le gusta salir a caminar, ir a comer algo, cosas así, ehm... y digamos que al inicio de la pandemia, pues la repercusión que tuvo la cuarentena fue un poco negativa, porque bueno pues, vivía un poco más estresado, teníamos algunos conflictos por eso y algunas problemáticas también porque ella quería salir y yo le decía “oye no es prudente” y así, pero ya con el paso de... pues del tiempo en cuarentena como que se ha adaptado mejor a la situación y, de hecho se ha se ha... nos hemos vuelto más cercanos de alguna forma, porque antes ella me decía que “vamos sal conmigo” y yo siempre decía “no, no quiero”, en este momento pues es</p>

	unos momentos de interacción.”	qué, pero tampoco lo intenta, pues la gente se va a dar cuenta que estoy bravo entonces actuó de tal manera...eh... a través de la virtualidad pues existen algunas cositas como por ejemplo, el cerrar el micrófono o el no hablar, desconectarse un rato... que sí a veces me han hecho pensar un poco a la hora de expresar o no expresar estas emociones negativas... eh digamos elegir expresarlas de alguna manera o mejor esperar un momento pensar mejor las cosas y actuar de una manera diferente.”		que ya no se puede, entonces siempre hay que buscar una actividad para hacer aquí en la casa y si pues eso.....a veces los tiempos que hemos compartido, las interacciones que hemos tenido se han dado a través de los videojuegos entonces siempre han estado como muy presentes en la relación”
Análisis descriptivo	Si bien el entrevistado ya utilizaba los videojuegos como medio de comunicación y socialización, ahora con las pandemia muchas de las actividades a las que les dedicaba tiempo se han perdido con la virtualidad, el tiempo frente a los videojuegos ha aumentado considerablemente y del mismo modo el tiempo de interacción por este medio con sus amigos y compañeros de clase.	Si bien el tema emocional en la pandemia parecía reducirse por la virtualidad, por la ausencia de expresiones corporales y faciales observadas en la presencialidad, resulta interesante para el entrevistado ver cómo la virtualidad ha permitido una mayor apertura emocional con sus conocidos y amigos, acompañado por un sentimiento de seguridad ya que en la presencialidad resulta más difícil disimular expresiones emocionales, logrando evidenciar una dicotomía frente a estas dos realidades, donde la presencialidad permite mayor contacto y conocimiento del sentir del otro y el personal, pero limitando la	Con respecto a la percepción personal del entrevistado frente a la incidencia de los videojuegos en sus procesos de socialización, se hace evidente no solo un aumento frente al tiempo de consumo, de igual forma, un sentimiento de tranquilidad relacionado al estar en casa.	Ahora bien, en cuanto a la percepción de externos, se remite a la perspectiva de su madre, quien previo a la pandemia veía como algo malo su relación frente al consumo de videojuegos, pero el cambio de la realidad frente a la virtualidad ha permitido una transformación referente a dicho planteamiento, siendo ahora los videojuegos un espacio conjunto de relacionamiento entre ellos.

		<p>expresividad frente a sentimientos de inseguridad. En cuanto a la virtualidad, si bien dinámicas como apagar el micrófono, la cámara, permiten controlar la emocionalidad transmitida y llegan a obstruir la interacción misma, también permite dar espacios para la toma de decisiones frente a las emociones negativas, dando tiempos para meditar, tranquilizarse frente a eso y pensarse frente a quien y en qué momento puedo comunicarlas.</p>		
--	--	---	--	--

	Cambios frente al contexto en Pandemia
Entrevistado C	
Cita textual	<p>“cargas extra como por ejemplo, tener que bañarme, tener que alistarme para ir a clase, tener que tomar el bus, que en últimas yo las veía era más bien como algunas mini presiones que afectaban mi tiempo... digamos que el no tenerlas me hace sentir un poco más tranquilo, porque pues no necesito en mi día sino sentarme en mi escritorio y ya. Entonces yo diría que sí estoy un poco más tranquilo y tal vez esa tranquilidad, se manifiesta en pues mayor diversión a la hora de consumir videojuegos...yo diría que el mayor cambio son las horas en las que me baño porque antes, digamos a mí me estresa salir... no bueno, no diría que me estresa, me incomoda ¿sabes? ni siquiera lo hago así que no sucede, salir de la casa sin bañarme entonces, antes siempre me bañaba por la mañana porque tenía que ir a estudiar, ahorita cómo pues me puedo conectar eh... sin haberme bañado digamos me despierto me... me lavo los dientes, me lavo la cara, tomo mis clases y me baño por la noche, pero yo creo que ese es como el hábito que más ha cambiado pero en realidad no siento que haya cambiado ningún otro...el dinero perdón, que yo destinaba al transporte o algunas salidas, pues ahora lo estoy dedicando a esto... pero también, pues digamos que tenía como mis, mis preferencias, mis gustos un poco ahí definidos porque el tiempo que le dedicaba a eso por obvias razones tenía que ser limitado entonces siempre jugaba cosas que, pues que me gustaban y ya, ahora pues como hay más tiempo... estas cosas de alguna forma, dedicar tanto tiempo a lo mismo empieza a ser un poco aburrido, pues también he ido como diversificando las cosas que juego, esos han sido principalmente son los cambios”</p>
Análisis descriptivo	<p>El mayor cambio registrado por el entrevistado se encuentra en lo referente a los horarios y dinámicas rutinarias, donde el tiempo dedicado a preparación de clases, transporte, entre otras, ha cambiado radicalmente como consecuencia de la pandemia, donde muchas de las acciones han sido eliminadas completamente de la rutina y otras han sido modificadas. Siendo un claro ejemplo de esto los horarios de baño, que pasaron de ser por la mañana a por</p>

	<p>las noches. Por otro lado, se manifiesta un sentido de tranquilidad al inicio de las jornadas, que a su vez está directamente relacionada según el entrevistado, al aumento de diversión a la hora de consumir videojuegos. Por último, el dinero previamente destinado a temas de transporte y salidas se ha redirigido al consumo de videojuegos ya que por cuestiones de tiempos el dicho consumo era limitado y por la pandemia ha logrado abrirse a la diversificación de dicho contenido.</p>
--	--

Entrevistado D

Sistemas relacionales aproximados a jóvenes			
Entrevistado D	familiar	Amigos	Laboral y/o académico
Cita textual	<p>“De parte digamos, a nivel familiar pues como le digo yo con mis hermanos de pronto antes compartía más personalmente, hoy en día por el por el hecho de que no hay muchas otras formas de hacerlo, yo no vivo con mis hermanos, entonces muchas veces compartimos por método los videojuegos y con mis padres y demás con los que convivo sí, no, no ha cambiado demasiado porque pues dentro de todo de mis momentos libres siempre había estado utilizando los videojuegos, pues no constantemente pero siempre ha sido una de mi hobbies, entonces no han cambiado mucho la percepción ni la forma en como socializo y me comunico con ellos”</p>	<p>“me relaciono más con amigos con los que están en videojuegos que con los que no están en videojuegos, como le decía de pronto me he alejado más, porque ha habido menos situaciones de entrar, pues de estar en contacto, como estar hablando, de estar compartiendo, porque no hay... no se da un momento en el cual para mí sea propicio, como le digo no soy muy bueno de cogerlo, llamar o hacer videollamadas, mis amigos en general y ahora al no tener opción de vernos, de ir a un sitio o salir, pues se complica bastante el tema y digamos que podrían haberse alejado, pero incluso con personas con las que no necesariamente no es que no compartamos la afición a los videojuegos, sino que los videojuegos eran algo como... ¿cómo voy a decirlo? como al lado de la relación, pero no era el punto central de la relación, sí pasa también que uno se termina alejando porque no es lo mismo cuando los intereses no son lo mismo o cuando compartir, digamos que tengo amigos con los que compartiendo, relacionándome, estando en la Universidad, estando en fiestas, estando a la oficina, teníamos una relación mucho más</p>	<p>“pues dentro de todo mi vida académica, la pasé casi toda casi casi todas de forma presencial así que la virtualidad no la cambio demasiado, puro al final yo estuve nada más uno o dos meses de forma virtual y digamos que esa, considero que esos meses pueden haber cambiado mis relaciones en el sentido en que durante el semestre, durante el estudio yo pues, era más común que interactuara con gente, que hiciera amigos, uno salía de las clases a hacer otra cosa, al momento de llegar la virtualidad lo que termina pasando es que salíamos de clase y pues ya no nos quedamos hablando, no interactuamos más, sino muchas veces simplemente “ok salimos de clase yo me pongo a videojuegos o me pongo a hacer trabajos o algo me pongo a hacer” pero no sigo interactuando con las personas, entonces en el tema de estudio, un poco así como que ya entre los momentos de estudio podíamos interactuar mientras que en la virtualidad ya no... y con el tema del trabajo, pues ha sido un poco complejo, veamos yo hice mis prácticas a nivel presencial y ya después comencé muy poco tiempo a nivel presencial y a nivel virtual el tema es que cambie de oficina digámoslo y al tener una nueva oficina me di cuenta la dificultad que tenía de interactuar con personas de conocer nuevas personas por medio la virtualidad, porque cuando estamos en la oficina pues uno está trabajando, tiene cosas que hacer todo el tiempo, pero si yo estoy dentro de la oficina,</p>

		<p>cercana y hoy en día aunque podamos compartir algo si juegan videojuegos y podamos compartir, puede que no sea tan cercana, dependiendo mucho del caso, porque hay personas con las que de pronto no me entiendo tan bien en este sentido, cómo que no comparten las mismas aficiones, sí videojuegos o no sino dentro de los videojuegos puede que no sean mis mismas aficiones o puede que simplemente la forma de interactuar para nosotros no sea buena en nuestra relación en ese caso específico en los videojuegos, a veces sí, a veces no, eso es muy dependiente del caso pero en general los que no juegan videojuegos, de muchos seguramente me ha alejado bastante por este tema, porque no tengo la facilidad de sentir que estoy haciendo otra cosa y estar hablando con ellos”</p>	<p>digamos de la oficina física, pues está un compañero de trabajo al lado, hay gente alrededor, uno salí a almorzar con ellos, hablaba dentro de todo pues en momentos que tuviera con las personas en la oficina y se relaciona mucho más, yo generé mucha más relación con las personas con las que tuve físicamente en la oficina que con muchas personas que hoy en día incluso considero no conozco todo el equipo de trabajo necesariamente con el que compartiría oficina en su momento, porque la dinámica es muy diferente”</p>
<p>Análisis descriptivo</p>	<p>Frente a la forma de relación con los hermanos, el entrevistado evidencia una fuerte transformación frente a cómo se daba previamente en lo presencial, debido a que no viven juntos y ahora los videojuegos juegan un rol importante como medio de dicha socialización. Por otra parte, frente a los familiares con los que vive y tiene un contacto constante en su lugar de residencia, siendo estos su padre y madre, no ha presentado cambios significativos en sus formas y/o medios de</p>	<p>Se han generado diversos cambios en las dinámicas de relacionamiento por parte del entrevistado con sus amigos. En primer lugar, frente a quienes comparten el gusto por los videojuegos se han generado dos cambios importantes, primero, han incrementado los tiempos que comparte con estos y segundo, juega un rol importante los gustos y las mismas aficiones dentro del mundo de los videojuegos, ya que con algunos de los amigos con los que no comparte los mismo gustos, puede que</p>	<p>Referente a su relacionamiento en lo académico, el mayor cambio vivenciado es el alusivo a las acciones frente al final de las clases, donde en tiempo de presencialidad, estos eran espacios de relacionamiento con sus compañeros y/o amigos, donde siempre se pensaba en una acción a realizar posterior a las clases, tema que ha cambiado de manera radical en la virtualidad, donde ahora simplemente se termina la sesión y cada quién se dedica a temas personales y el relacionamiento termina al momento en el que la sesión finaliza. Frente al área laboral, se ha complejizado dicho tema en el</p>

	relacionamiento.	<p>el relacionamiento haya disminuido.</p> <p>Por otro lado, frente a quienes con comparten este consumo, ha disminuido considerablemente, no solo los tiempos de relacionamiento sino también la calidad de este, haciendo referencia a una dificultad por generar de manera constante algún tipo de llamada y/o videollamada por el tema de pandemia. Así mismo, establece que los intereses dentro o fuera de los videojuegos han jugado un rol determinante frente a las dinámicas de relacionamiento en el aislamiento que se vive actualmente, ya que, frente a la presencialidad, este no era para nada prioritario al momento de salir con sus amigos y ahora en pandemia, sí ha precisado con quienes relacionarse en una mayor o menor medida.</p>	<p>cambio a lo virtual, haciéndose presente una dificultad frente al tema de la interacción con gente nueva en la oficina, efectuando un hincapié en las condiciones de relacionamiento dentro de una oficina en la presencialidad, donde tener un compañero al lado, estar todos en una misma oficina, horarios de almuerzo, etc., ayudaba en dicha interacción. Estableciendo que el relacionamiento ha sido mucho mayor frente a sus compañeros de trabajo en presencialidad, que con sus compañeros en el ahora virtual.</p>
--	------------------	--	--

Videojuegos en relación con los procesos de socialización				
Entrevistado D	Comunicación	Emoción	Percepción personal	Agentes externos
Cita textual	<p>“usar los videojuegos para comunicarme, pues de muchas formas lo que pasa es que hay digamos a distintos ámbitos, a ámbito por ejemplo, por decirlo así familiar, pues puede que yo pudiera comunicarme con mis hermanos jugando videojuegos o con mi</p>	<p>“pues facilita de cierta forma la capacidad de expresión, yo soy una persona ligeramente tímida, entonces puede que me expresé más si no me están viendo, pero también se ve de cierta forma, digamos dificultad en la medida en que</p>	<p>“a mí mismo, mi forma de consumo seguramente, mi consumo antes digámoslo así de la pandemia, para hacer como una comparación, también era alto pero en la medida en que yo tenía que salir a hacer muchas cosas, estudiar o salir a trabajar o salía</p>	<p>“Sí han cambiado un poco la percepción en el hecho de que pues ya con muchas personas que no juegan videojuegos puede que haya bajado bastante mi nivel de contacto, puede que ya no hable tanto, puede que ya no me relacione tanto. Y sí, ha habido pues cierto nivel de alejamiento de</p>

	<p>primo jugando videojuegos, ya un término más social directamente como de amistades y demás eh... yo he conocido... digamos he iniciado amistades por medio de los videojuegos, he conocido gente por medio los videojuegos, que usualmente por medio de que yo tengo... pues yo juego Xbox, nos conectamos a jugar con amigos, conocidos actuales y si ellos traen a otra persona, me presentan otra persona por medio de los videojuegos pues terminamos hablando, terminamos jugando juntos y lo que termina pasando es que podemos generar una amistad y he tenido ya más de un amigo que veamos, ha trascendido más allá de los videojuegos”</p>	<p>mis emociones pues no solamente se expresan por medio de las palabras, pues puede que no pueda expresarlas de la misma forma, me siento más seguro expresándolas, seguramente en palabras, pero no las puedo pasar la misma forma en la medida que no tengo, digamos no comunicó a través del lenguaje corporal ni a mi cara ni nada por el estilo y pues más allá de eso también el hecho que como le contaba sí da una temática central y algo de lo que hablar, pues ya tenemos como que ya hay un ambiente distinto, no se está hablando nada más de eso, a mí me cuesta mucho hablar del tema de emociones directamente, como decir específicamente sentarse a hablar de las emociones pero en temas más pasionales como puede llegar a ser un videojuego en un momento pues de... sí, que suena extraño, pero un momento pasional de un videojuego puede que se facilite expresar las emociones y sobre todo cuando no se hace de forma directa, no se está</p>	<p>hacer distintas cosas, cuando volvía era un momento muy enfocado a los videojuegos y qué pasa, sí, en el nivel social puede haber cambiado mi forma utilizar los videojuegos, porque muchas veces al estar en constante contacto con otras personas, en la Universidad o en la oficina y demás, cuando volvía a la casa quería jugar un juego de un solo jugador, no estar más en contacto con más personas, que pues lo hacía de todas formas, pero no era todo el tiempo, hoy en día con la falta de contacto y pues con el hecho que estoy todo el día en la casa siento que, primero pues las, digamos que juego más espaciado, no es tanto como que se concentra una hora del día sino que juego más espaciado durante el día, en las pausas que tengo y pues además si estoy más interesado en estar en constante contacto o pues no constante pero mucho mayor, contacto con personas en los videojuegos, hablar con mis amigos o demás porque no, digamos no tengo ese contacto de ninguna otra forma, no tengo ese contacto como lo tenía antes, saliendo a la oficina o saliendo a la Universidad o así, entonces pues es algo</p>	<p>muchas personas que no juegan videojuegos no de todas, pero con algunas personas que no juegan videojuegos”</p>
--	---	--	---	--


		<p>hablando directamente de las emociones sino que uno se expresa, pues haciendo otra cosa, como ya llevando a cabo otra labor...los videojuegos sí que no son beneficios en ese sentido, de sentimientos negativos, yo soy una persona...así como soy tímido también soy extremadamente competitivo y el tema de la competitividad es que, pues los videojuegos usualmente como uno compite contra otras personas y creo que pues a la mayoría de la gente no le gusta perder, a mí tampoco me gusta perder, cuando pierde uno puede generar sentimientos como usted dice, ira, rabia...si uno está jugando en línea, temas de conexión por ejemplo, que uno siente que se le sale de las manos y algún o alguna experiencia negativa al respecto pues generan mucha ira, mucha frustración y demás”</p>	<p>que me ayuda a poder tener un contacto social que no estoy teniendo todas formas, eso ha cambiado un poco mi forma de consumo”</p>	
<p>Análisis descriptivo</p>	<p>Los videojuegos como medio de comunicación han facilitado no solo el relacionamiento del entrevistado con sus hermanos, primos y amigos, de igual forma le ha permitido</p>	<p>En primer lugar, se evidencia que por medio de los videojuegos el tema de la timidez del entrevistado, tiende sobreponerse y ser de gran ayuda para el relacionamiento</p>	<p>Desde el punto de vista personal del entrevistado, el consumo de videojuegos en general ha aumentado como consecuencia directa de los tiempos frente a las acciones</p>	<p>En cuanto a agentes externos, se observa por parte de estos una disminución en el relacionamiento del entrevistado con las personas que no comparten el consumo de videojuegos.</p>

	<p>conocer diferentes personas, que según él muchas veces trasciende más allá de los videojuegos.</p>	<p>con sus amigos y familia, aún así muchas expresiones emocionales se llegan a perder por la ausencia del “cara a cara”, ya que muchos de los gestos tienden a ser una forma más de expresión emocional. Por otro lado, al ser tan competitivo llega a hacer brotar emociones “negativas” como la ira, rabia y frustración frente al consumo de videojuegos, que si bien los dos primeros muchas veces son dado por el consumo en sí, la frustración está directamente relacionada con temas como el jugar en línea, donde la conexión de internet muchas veces perjudica el jugar.</p>	<p>presenciales que se han perdido por la situación actual, además de que los videojuegos que se han convertido en la forma por excelencia de contacto con sus allegados.</p>	
--	---	--	---	--

	Cambios frente al contexto en Pandemia
Entrevistado D	
Cita textual	<p>“creo que mi día a día se volvió inmensamente más rutinario, primero que todo porque a nivel de la pandemia, pues como le decía así fuera en la oficina uno iba a la oficina pero interactuaba con más gente, tenía distintos tipos así fuera en el transporte, en las salidas a almorzar, era mucho menos rutinaria en el sentido en que no siempre todo era exactamente igual, siento que durante la pandemia se ha vuelto muchísimo más rutinaria y qué es “okey se levanta uno a tal hora, trabaja todo el día, se va a la casa” yo en general durante todo el transcurso de la pandemia he salido muy poco, entonces se vuelve muy rutinaria y pues, claro está el encierro, el tema estar encerrado todo el día es bastante complejo digamos, eso sí para mí de las cosas que más ha cambiado a nivel de la dinámica, de que el encierro pues es muy complejo. Otra de las cosas que pues me cambia bastante a nivel dinámica es, mis hobbies, pues a mí me gustaba mucho jugar deporte en general, yo jugaba mucho fútbol con mis amigos o igual e íbamos a hacer deporte eso pues en la mayoría de los casos se ha acabado,</p>

	<p>he tratado de mantener algo de digamos algún tipo de práctica deportiva con mis amigos pero no es lo mismo, cuando antes yo jugaba futbol podíamos jugar a un partido entre mucha gente, estábamos todo el tiempo jugando un partido digamos sin contacto otro tipo de juegos, mientras que ahora por ejemplo, cuando reunimos con mis amigos es a pasarnos balones de lejos o a hacer los pases entre además pocas personas, entonces en esa medida mis hobbies han cambiado un poco, y el otro tema, es que mi socialización era mucho, pues no necesariamente como en momentos fijos como decir “bueno nos vamos a ver el viernes en la noche todos” sino como le digo que tanto en la oficina como en la como en la Universidad pues eran momentos muertos en los que no estaba haciendo nada uno hablaba y demás eso siento que ha cambiado mucho como mi dinámica, eso digamos a nivel relacional ha cambiado mucho el hecho de que uno no pueda estar hablando en esos momentos, no pueda compartir tantos momentos, porque es muy distinto una persona al lado y hablarle, que esa misma persona tenerla muy lejos y tener que llamarlo por el celular y venga voy a ponerle una llamada, como que no es no sea igual de fácil, pues creo que esos son como las cosas que más ha cambiado a niveles generales, también pues por ejemplo me gustaba irme de fiesta, yo trabajo en temas de, sí como musicales entonces era mucho lo que me gusta reunirme con mis amigos, irme de fiesta, hacer ese tipo de cosas, que cambió completamente los fines de semana, ahora mis fines de semana son la noche seguramente juego videojuegos hasta tarde, muy rara vez, por ahí una vez al mes o algo así podría hacer una llamada con mis amigos que duran además poco y juegos videojuegos antes y después o veo series o cosas así, mientras que antes buscaba algo que hacer el fin de semana para entretenerme, jugaba videojuegos en algún momento pero no era la mayoría de mi tiempo hoy en día así es la mayoría de mi tiempo los fines de semana”</p>
<p>Análisis descriptivo</p>	<p>Entre los cambios planteado por el entrevistado, se evidencia un sentido repetitivo frente a la rutina a realizar, ya que en el momento previo a la pandemia, cosas como el transporte y las salidas a almorzar podían generar diferentes experiencias con el pasar de los días, tema que ha cambiado con la pandemia y el entrevistado ha tenido que realizar todas las acciones referentes a su día a día desde casa. Por otro lado, desde el ámbito relacional, los momentos de interacción ha disminuido en gran medida, ya sea desde la comunicación diaria con sus conocidos, amigos y familia, como las salidas constantes los fines de semana que han sido completamente eliminadas de la rutina, siendo reemplazadas por, ver series y jugar videojuegos la mayor parte del tiempo en fines de semana.</p>

Anexo C. Validación del cuestionario de entrevista N° 1

 <p>Pontificia Universidad JAVERIANA Colombia</p>	<p>AFECTACIONES EN SISTEMAS RELACIONALES DE ADULTOS JÓVENES FRENTE A VIDEOJUEGOS EN PANDEMIA</p> <p>Formato de Milena Morales</p>	Abril 2021	Trabajo de grado
		Docente: Raul Vidales	
		<p>Grupo de Trabajo: Manuel Felipe Castañeda Andrés Felipe Guzmán</p>	

AFECTACIONES EN SISTEMAS RELACIONALES DE ADULTOS JÓVENES FRENTE A VIDEOJUEGOS EN PANDEMIA

Estimado Validador,

Nos es grato dirigirnos a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar las preguntas que componen el cuestionario para una entrevista que se aplicará en el estudio titulado “AFECTACIONES EN SISTEMAS RELACIONALES DE ADULTOS JÓVENES FRENTE A VIDEOJUEGOS EN PANDEMIA”, el cual constituye nuestro trabajo de grado.

OBJETIVOS DEL ESTUDIO:

1.1 Objetivo General

Realizar un análisis de significados desde el enfoque psicosocial de la transformación de sistemas relacionales mediado por los videojuegos durante la pandemia en adultos jóvenes colombianos.

1.2 Objetivos específicos

- Identificar la construcción de significados frente a los cambios en los sistemas relacionales de los adultos jóvenes.
- Reconocer los cambios en las condiciones vivenciales mediados por el aislamiento en pandemia.
- Identificar el papel que han tenido los videojuegos dentro de las dinámicas de relacionamiento.

POBLACIÓN A ENTREVISTAR: La entrevista está diseñada para ser aplicada a personas con las siguientes características demográficas: Hombres y mujeres entre 18 y 26 años, que sean de nacionalidad colombiana y jueguen videojuegos.

FORMATO DEL INSTRUMENTO: El instrumento está conformado por una serie de preguntas abiertas organizadas en formato de entrevista semi-estructurada, lo que permite la formulación de nuevas preguntas en la medida que se vaya adelantando la entrevista.

CATEGORÍAS A EVALUAR

Se tendrán en cuenta tres (3) categorías de análisis de la siguiente manera:

1. **Sistemas relacionales aproximados a jóvenes:** Entendido cómo los sistemas que se pretenden analizar desde la influencia en el cambio de la dinámica de los mismos debido a la pandemia y las nuevas formas de relacionamiento.
 - 1.1. **Familiar:** Referente a las dinámicas frente al sistema relacional de la familia y los cambios generados dentro de este.
 - 1.2. **Amigos:** Referente a las dinámicas frente al sistema relacional en ámbito de amistades y los cambios generados dentro de este.

- 1.3. **Laboral y/o académico:** Referente a las dinámicas frente al sistema relacional en el ámbito laboral/académico y los cambios generados dentro de este.
2. **Videojuegos en relación con los procesos de socialización:** Entendido como los videojuegos se ven relacionados en el día a día de los sujetos desde una perspectiva social en sus procesos de relacionamiento.
 - 2.1. **Herramientas de socialización:** Hace referencia a los cambios generados en los procesos de socialización como consecuencia del uso de videojuegos.
 - 2.2. **Emoción:** Entendido como las transformaciones emocionales frente al consumo de videojuegos y su relación con los procesos de socialización.
 - 2.3. **Percepción personal:** Referente al punto de vista del entrevistado/a referente a su vivencia con los videojuegos en relación con sus procesos de socialización.
 - 2.4. **Agentes externos:** Entendido como el relacionamiento de los procesos de socialización frente al uso de videojuegos del entrevistado visto desde la perspectiva del otro.
3. **Características dentro de la Pandemia:** Siendo las condiciones que se han transformado dentro de la cotidianidad del sujeto por consecuencia de la pandemia.

INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS:

Con el fin de seleccionar los ítems que conformarán la forma final de la prueba, le solicitamos valorar cada uno de ellos en términos de **pertinencia, relevancia y forma**, asignándole a cada uno de estos aspectos una calificación de 1 a 5, siendo 1 la menor calificación y 5 la máxima.

DEFINICIÓN DE LOS CRITERIOS:

- **Pertinencia:** Se entiende como la relación del ítem con lo que la prueba pretende medir. Se considera que un ítem es pertinente si está de acuerdo con el **factor** que menciona estar midiendo, con la **dimensión** a la que pertenece y con la **dirección** (positiva o negativa) que se le otorga. La pertinencia debe ser calificada en una escala de 1 a 5, siendo **1 nada pertinente** y **5 muy pertinente**. En el espacio de “Observaciones” le rogamos anotar las sugerencias que considere pertinentes para mejorar la elaboración del ítem.
- **Relevancia o Importancia:** Hace referencia a la importancia del ítem como unidad para medir acertadamente el rasgo a evaluar, es decir, **qué tan representativo es el ítem del factor y dimensión que está evaluando**, por tanto, se espera que en este criterio se juzgue si el ítem evalúa un aspecto central del factor y dimensión a la que pertenece, o si por el contrario evalúa aspectos superficiales o incidentales del mismo. La relevancia debe ser calificada en una escala de 1 a 5, siendo **1 nada relevante** y **5 muy relevante**. En el espacio de “Observaciones” se pueden anotar los comentarios o sugerencias de mejora para el ítem en específico.
- **Forma:** Este aspecto hace referencia a la ortografía y redacción del ítem y a la correspondencia del vocabulario utilizado con la población a la que va dirigida la prueba. La forma debe ser calificada en una escala de 1 a 5 siendo **1 mal redactado** / vocabulario inadecuado y **5 bien redactado** / vocabulario adecuado. En el espacio de “Observaciones” se pueden anotar las correcciones sugeridas para aceptar el ítem.

Tabla para validación

A continuación, se describe la manera como se presenta la información en la tabla de validación:

1. En la primera columna de la tabla se encuentran las categorías que componen el instrumento con su respectiva definición.
2. En la segunda columna se encuentran las subcategorías en relación con su respectiva categoría.
3. En la tercera columna de la tabla se hallan las preguntas que hacen parte de cada subcategoría de análisis.
4. Posteriormente, se encuentran tres columnas con los criterios de Pertinencia, Relevancia y Forma, en donde le solicitamos ingresar su calificación en la escala de 1 a 5.
5. Finalmente, encuentra una columna para registrar sus observaciones.

6. Una vez culminada la evaluación de cada ítem le agradecemos consignar las impresiones o sugerencias generales sobre la totalidad del instrumento, en la parte inferior a la tabla de evaluación.

La información se presenta en una tabla como la siguiente:

Categoría de Análisis	Subcategorías	Preguntas	Pertinencia	Relevancia	Forma	Observaciones
			Asigne una calificación de 1 a 5	Asigne una calificación de 1 a 5	Asigne una calificación de 1 a 5	

Formato de validación de entrevista


AFECCIONES EN SISTEMAS RELACIONALES DE ADULTOS JÓVENES FRENTE A VIDEOJUEGOS EN PANDEMIA

Categoría	Subcategorías	Preguntas	Pertinencia	Relevancia	Forma	Observaciones
			Asigne una calificación de 1 a 5	Asigne una calificación de 1 a 5	Asigne una calificación de 1 a 5	
Videojuegos en relación con los procesos de socialización	Comunicación	¿Cómo definirías la forma en la que te comunicas con las personas a través de los videojuegos? ¿Han afectado los videojuegos sus dinámicas de comunicación? ¿De qué manera?	4	4	4	Frente a la pregunta de la afectación no se si es pertinente preguntar también si los videojuegos han creado

					dinámicas de comunicación
Emoción	<p>¿De qué manera crees que ha cambiado la forma en cómo te sientes mediante los videojuegos?</p> <p>¿De qué manera crees que los videojuegos transforman la intensidad de tus emociones?</p>	4	4	4	Me queda la pregunta lo de transformar la intensidad de las emociones, está bien redactada, pero no se qué es lo que me hace un poco (realmente muy poco) de ruido
Percepción personal	¿Cómo crees que ha cambiado tu día a día con los videojuegos en esta pandemia?	5	5	5	
Agentes externos	¿Crees que ha habido algún cambio frente a cómo las personas cercanas a ti se comportan frente a tu afición a los videojuegos?	4	4	4	¿todas las personas a las que entrevistan son aficionadas a los videojuegos?

		¿Cómo sientes que los videojuegos han afectado su manera de relacionarse con personas cercanas a ti?	5	5	5	
Sistemas relacionales aproximados a jóvenes	Familiar	¿De qué manera crees que las dinámicas familiares han cambiado?	5	5	5	
	Amigos	¿De qué forma consideras que ha habido cambio en tus grupos de amigos?	5	5	5	¿cuáles?
		¿De qué manera consideras que han cambiado las dinámicas de relacionamiento entre tú y tus amigos?	5	5	5	No se si sea muy claro para la persona entrevistada la diferencia entre la primera y la segunda pregunta frente a los amigos
	Laboral y/o académico	¿Cómo han cambiado tus formas de relacionamiento frente a tu vida laboral y/o académica?	5	5	5	
Características dentro de la Pandemia		¿Cuáles crees han sido los mayores cambios en tu día a día con lo ocurrido en la pandemia?	5	5	5	
		¿De qué manera crees que la pandemia ha cambiado las condiciones frente a cómo te relacionas con las demás personas?	5	5	5	¿no es muy abierta, no es mejor relacionarla directamente con el tema

Anexo D. Validación del cuestionario de entrevista N° 2

 <p>Pontificia Universidad JAVERIANA Colombia</p>	<p>AFECTACIONES EN SISTEMAS RELACIONALES DE ADULTOS JÓVENES FRENTE A VIDEOJUEGOS EN PANDEMIA</p> <p>Formato de Milena Morales</p>	Abril 2021	Trabajo de grado
		Docente: Raul Vidales	
		<p>Grupo de Trabajo: Manuel Felipe Castañeda Andrés Felipe Guzmán</p>	

AFECTACIONES EN SISTEMAS RELACIONALES DE ADULTOS JÓVENES FRENTE A VIDEOJUEGOS EN PANDEMIA

Estimado Validador,

Nos es grato dirigirnos a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar las preguntas que componen el cuestionario para una entrevista que se aplicará en el estudio titulado “AFECTACIONES EN SISTEMAS RELACIONALES DE ADULTOS JÓVENES FRENTE A VIDEOJUEGOS EN PANDEMIA”, el cual constituye nuestro trabajo de grado.

OBJETIVOS DEL ESTUDIO:

4.1 Objetivo General

Realizar un análisis de significados desde el enfoque psicosocial de la transformación de sistemas relacionales mediado por los videojuegos durante la pandemia en adultos jóvenes colombianos.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar la construcción de significados frente a los cambios en los sistemas relacionales de los adultos jóvenes.
- Reconocer los cambios en las condiciones vivenciales mediados por el aislamiento en pandemia.
- Identificar el papel que han tenido los videojuegos dentro de las dinámicas de relacionamiento.

POBLACIÓN A ENTREVISTAR: La entrevista está diseñada para ser aplicada a personas con las siguientes características demográficas: Hombres y mujeres entre 18 y 26 años, que sean de nacionalidad colombiana y jueguen videojuegos.

FORMATO DEL INSTRUMENTO: El instrumento está conformado por una serie de preguntas abiertas organizadas en formato de entrevista semi-estructurada, lo que permite la formulación de nuevas preguntas en la medida que se vaya adelantando la entrevista.

CATEGORÍAS A EVALUAR

Se tendrán en cuenta tres (3) categorías de análisis de la siguiente manera:

1. **Sistemas relacionales aproximados a jóvenes:** Entendido cómo los sistemas que se pretenden analizar desde la influencia en el cambio de la dinámica de los mismos debido a la pandemia y las nuevas formas de relacionamiento.
 - 1.1. **Familiar:** Referente a las dinámicas frente al sistema relacional de la familia y los cambios generados dentro de este.

- 1.2. **Amigos:** Referente a las dinámicas frente al sistema relacional en ámbito de amistades y los cambios generados dentro de este.
- 1.3. **Laboral y/o académico:** Referente a las dinámicas frente al sistema relacional en el ámbito laboral/académico y los cambios generados dentro de este.
2. **Videojuegos en relación con los procesos de socialización:** Entendido como los videojuegos se ven relacionados en el día a día de los sujetos desde una perspectiva social en sus procesos de relacionamiento.
 - 2.1. **Herramientas de socialización:** Hace referencia a los cambios generados en los procesos de socialización como consecuencia del uso de videojuegos.
 - 2.2. **Emoción:** Entendido como las transformaciones emocionales frente al consumo de videojuegos y su relación con los procesos de socialización.
 - 2.3. **Percepción personal:** Referente al punto de vista del entrevistado/a referente a su vivencia con los videojuegos en relación con sus procesos de socialización.
 - 2.4. **Agentes externos:** Entendido como el relacionamiento de los procesos de socialización frente al uso de videojuegos del entrevistado visto desde la perspectiva del otro.
3. **Características dentro de la Pandemia:** Siendo las condiciones que se han transformado dentro de la cotidianidad del sujeto por consecuencia de la pandemia.

INSTRUCCIONES PARA LA VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS:

Con el fin de seleccionar los ítems que conformarán la forma final de la prueba, le solicitamos valorar cada uno de ellos en términos de **pertinencia, relevancia y forma**, asignándole a cada uno de estos aspectos una calificación de 1 a 5, siendo 1 la menor calificación y 5 la máxima.

DEFINICIÓN DE LOS CRITERIOS:

- **Pertinencia:** Se entiende como la relación del ítem con lo que la prueba pretende medir. Se considera que un ítem es pertinente si está de acuerdo con el **factor** que menciona estar midiendo, con la **dimensión** a la que pertenece y con la **dirección** (positiva o negativa) que se le otorga. La pertinencia debe ser calificada en una escala de 1 a 5, siendo **1 nada pertinente** y **5 muy pertinente**. En el espacio de “Observaciones” le rogamos anotar las sugerencias que considere pertinentes para mejorar la elaboración del ítem.
- **Relevancia o Importancia:** Hace referencia a la importancia del ítem como unidad para medir acertadamente el rasgo a evaluar, es decir, **qué tan representativo es el ítem del factor y dimensión que está evaluando**, por tanto, se espera que en este criterio se juzgue si el ítem evalúa un aspecto central del factor y dimensión a la que pertenece, o si por el contrario evalúa aspectos superficiales o incidentales del mismo. La relevancia debe ser calificada en una escala de 1 a 5, siendo **1 nada relevante** y **5 muy relevante**. En el espacio de “Observaciones” se pueden anotar los comentarios o sugerencias de mejora para el ítem en específico.
- **Forma:** Este aspecto hace referencia a la ortografía y redacción del ítem y a la correspondencia del vocabulario utilizado con la población a la que va dirigida la prueba. La forma debe ser calificada en una escala de 1 a 5 siendo **1 mal redactado** / vocabulario inadecuado y **5 bien redactado** / vocabulario adecuado. En el espacio de “Observaciones” se pueden anotar las correcciones sugeridas para aceptar el ítem.

Tabla para validación

A continuación se describe la manera como se presenta la información en la tabla de validación:

1. En la primera columna de la tabla se encuentran las categorías que componen el instrumento con su respectiva definición.
2. En la segunda columna se encuentran las subcategorías en relación con su respectiva categoría.
3. En la tercera columna de la tabla se hallan las preguntas que hacen parte de cada subcategoría de análisis.
4. Posteriormente, se encuentran tres columnas con los criterios de Pertinencia, Relevancia y Forma, en donde le solicitamos ingresar su calificación en la escala de 1 a 5.
5. Finalmente, encuentra una columna para registrar sus observaciones.

6. Una vez culminada la evaluación de cada ítem le agradecemos consignar las impresiones o sugerencias generales sobre la totalidad del instrumento, en la parte inferior a la tabla de evaluación.

La información se presenta en una tabla como la siguiente:

Categoría de Análisis	Subcategorías	Preguntas	Pertinencia	Relevancia	Forma	Observaciones
			Asigne una calificación de 1 a 5	Asigne una calificación de 1 a 5	Asigne una calificación de 1 a 5	

Formato de validación de entrevista

AFECCIONES EN SISTEMAS RELACIONALES DE ADULTOS JÓVENES FRENTE A VIDEOJUEGOS EN PANDEMIA

Categoría	Subcategorías	Preguntas	Pertinencia	Relevancia	Forma	Observaciones
			Asigne una calificación de 1 a 5	Asigne una calificación de 1 a 5	Asigne una calificación de 1 a 5	
Videojuegos en relación con los procesos de socialización	Comunicación	¿Cómo definirías la forma en la que te comunicas con las personas a través de los videojuegos? ¿Han afectado los videojuegos sus dinámicas de comunicación? ¿De qué manera?	3	3	2	Es difícil valorar esta pregunta porque no entiendo la asociación entre comunicación y


					socialización, Además, habría que precisar comunicarse con quiénes o en qué contexto
Emoción	<p>¿De qué manera crees que ha cambiado la forma en cómo te sientes mediante los videojuegos?</p> <p>¿De qué manera crees que los videojuegos transforman la intensidad de tus emociones?</p>	4	4	2	Habría que precisar las emociones en relación con qué experiencias, de lo contrario es una pregunta muy genérica
Percepción personal	¿Cómo crees que ha cambiado tu día a día con los videojuegos en esta pandemia?	2	2	4	Esta pregunta no corresponde a la subcategoría
Agentes externos	¿Crees que ha habido algún cambio frente a cómo las personas cercanas a ti se comportan frente a tu afición a los videojuegos?	5	5	4	Preguntar si ha habido cambios en el tiempo en relación con las percepciones

		¿Cómo sientes que los videojuegos han afectado su manera de relacionarse con personas cercanas a ti?	4	4	3	Ampliar preguntando el cómo. Sugiero cambiar “afectado” por cambiado
Sistemas relacionales aproximados a jóvenes	Familiar	¿De qué manera crees que las dinámicas familiares han cambiado?	5	5	5	
	Amigos	¿De qué forma consideras que ha habido cambio en tus grupos de amigos?	5	5	5	
		¿De qué manera consideras que han cambiado las dinámicas de relacionamiento entre tú y tus amigos?	3	3	3	¿Qué diferencia hay entre esta canción y la anterior?
	Laboral y/o académico	¿Cómo han cambiado tus formas de relacionamiento frente a tu vida laboral y/o académica?	4	4	4	
Características dentro de la Pandemia		¿Cuáles crees han sido los mayores cambios en tu día a día con lo ocurrido en la pandemia?	5	5	4	Sugiero tener algunas dimensiones de la vida donde se presentan cambios para ayudar a tener una visión amplia

		¿De qué manera crees que la pandemia ha cambiado las condiciones frente a cómo te relacionas con las demás personas?	4	3	3	Creo que hay que precisar mejor qué es lo que se quiere preguntar
--	--	--	---	---	---	---

Anotaciones generales sobre el instrumento:

Por último, diligencie el siguiente formato:

NOMBRE DEL JUEZ:	Carolina Morales
INSTITUCIÓN:	Universidad Javeriana
ÁREA DE EXPERTICIA:	Acompañamiento psicosocial a víctimas
FIRMA:	

Muchas gracias por su colaboración

Anexo E. Instrumento de entrevista semiestructurada

Instrumento de entrevista semiestructurada		
AFECTACIONES EN SISTEMAS RELACIONALES DE ADULTOS JÓVENES FRENTE A VIDEOJUEGOS EN PANDEMIA		
Categoría	Subcategorías	Preguntas
Videojuegos en relación con los procesos de socialización	Comunicación	¿De qué manera han cambiado los procesos de socialización frente al uso de videojuegos? ¿De qué manera usan los videojuegos para comunicarse? ¿Cómo se ha facilitado o dificultado dicha comunicación?
	Emoción	¿De qué manera crees que los videojuegos han cambiado la forma de expresar tus emociones? ¿De qué manera consideras que ha cambiado la forma en la que experimentas los sentimientos negativos al momento de jugar videojuegos?
	Percepción personal	Desde tu punto de vista ¿Cómo crees que ha cambiado tu forma de ser frente al consumo de videojuegos en la pandemia?
	Agentes externos	¿Crees que ha habido algún cambio frente a cómo las personas cercanas a ti se comportan frente a tu afición a los videojuegos? previo y/o presente a la pandemia
¿Cómo sientes que los videojuegos han cambiado su manera de relacionarse con personas cercanas a ti?		
Sistemas relacionales aproximados a jóvenes	Familiar	¿De qué manera crees que las dinámicas familiares han cambiado?
	Amigos	¿De qué manera consideras que han cambiado las dinámicas de relacionamiento entre tú y tus amigos?
	Laboral y/o académico	¿Cómo han cambiado tus formas de relacionamiento frente a tu vida laboral y/o académica?
Cambios frente al contexto en Pandemia		¿Cuáles crees han sido los mayores cambios en tu día a día con lo ocurrido en la pandemia? (Rutina diaria, hobbies, etc.)
		¿De qué manera crees que la pandemia ha cambiado las condiciones frente a cómo te relacionas con las demás personas? En relación con la pandemia ¿Qué cambios has vivido frente al consumo de videojuegos?