



**UNIVERSIDAD
DE ATACAMA**

FACULTAD DE HUMANIDADES
Y EDUCACIÓN

Departamento de Psicología

**“SENTIDO SUBJETIVO A PARTIR DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS QUE
EMERGE EN ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES Y
EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE ATACAMA”**

**SEMINARIO PARA OPTAR AL GRADO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA Y TÍTULO DE PSICÓLOGO**

**PROFESOR PATROCINANTE:
PABLO ANDRE BRIZUELA GALLO.**

**SEMINARISTAS:
KATHERINE SOFÍA HAUWAY ABARCA
PILAR BELÉN SMITH VALDIVIA.**

COPIAPÓ, ENERO DE 2021



**UNIVERSIDAD
DE ATACAMA**

FACULTAD DE HUMANIDADES
Y EDUCACIÓN

Departamento de Psicología

**“SENTIDO SUBJETIVO A PARTIR DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS QUE
EMERGE EN ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES Y
EDUCACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE ATACAMA”**

**SEMINARIO PARA OPTAR AL GRADO DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA Y TÍTULO DE PSICÓLOGO**

**PROFESOR PATROCINANTE:
PABLO ANDRE BRIZUELA GALLO.**

**SEMINARISTAS:
KATHERINE SOFÍA HAUWAY ABARCA
PILAR BELÉN SMITH VALDIVIA.**

COPIAPÓ, ENERO DE 2021

RESUMEN

La presente investigación da cuenta del sentido subjetivo a partir de la adicción a los videojuegos que construyen los estudiantes de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Atacama. A partir de ello, la pretensión es aportar conocimiento para visibilizar las realidades que en estos espacios virtuales se configuran, dando cuenta de las emociones, experiencias, y expectativas de los estudiantes que se desenvuelven en este espacio. Para cumplir los objetivos planteados en esta investigación, se utilizó una metodología de enfoque cualitativo de tipo descriptivo-interpretativo, el que permitió acceder a las subjetividades de los participantes señalados. Para recabar la información se desarrollaron diez entrevistas en profundidad, las cuales fueron seleccionadas mediante un muestro intencionado. El análisis de la información se realizó utilizando parte de la teoría fundamenta, la codificación abierta, y la codificación axial. Entre los principales hallazgos de la investigación se evidenció que reducir el fenómeno a una condición patológica invisibiliza su complejidad, observándose dimensiones relacionales, sociales y contextuales que contrastan con la dimensión psicopatológica tradicional de la conducta adictiva frente a los videojuegos.

Palabras clave: Sentido subjetivo, videojuegos, comportamiento adictivo, subjetividad, estudiantes.

ABSTRACT

The research explains the subjective sense from video games addiction that the students of the Faculty of Humanities and Education of Atacama University constructed. The intention is to provide information to make visible the realities formed in these virtual spaces, which it is considered the emotions, experiences, and expectations of the students. To accomplish the objectives, we used a qualitative approach methodology of a descriptive-interpretive type, which allowed access to the subjectivities of the participants. In order to collect the information, we made ten interviews, selected through a purposive sampling. The information analysis was carried out using part of the fundamental theory, open coding, and axial coding. Among the main research findings, it was evidenced that reducing the phenomenon to a pathological condition makes its complexity invisible, observing relational, social, and contextual dimensions that contrast with the traditional psychopathological dimension of addictive behavior compared to video games.

Keywords: subjective sense, video game, addictive behavior, subjectivity, students.

Índice

Introducción	8
Capítulo I.....	10
1. Definición del problema.....	10
2. Justificación y relevancia	12
3. Variables de estudio	15
4. Objetivos	16
4.1. Objetivo general	16
4.2. Objetivo específico.....	16
Capítulo II	17
5. Marco teórico	17
5.1. Antecedentes y contexto de la adicción.....	17
5.1.1. Adicciones y su dimensión psicopatológica.....	18
5.1.2. Adicciones comportamentales.....	18
5.1.2.1. Adicciones tecnológicas	19
5.2. Adicción a los videojuegos.....	20
5.2.1. Criterios diagnósticos de la adicción a los videojuegos	21
5.2.2. Consecuencias de la adicción a los videojuegos	22
5.2.3. Modelos explicativos de la adicción a los videojuegos.....	23
5.2.3.1. Enfoque conductual	23
5.2.3.2. Enfoque cognitivo.....	23
5.2.3.3. Enfoque biopsicosocial.....	23
5.2.4. Estado del arte	24
5.3. Sentido subjetivo	25
5.3.1. Sentido subjetivo y la adicción a los videojuegos	26
6. Hipótesis de investigación.....	28
Capítulo III.....	29
7. Metodología	29
7.1. Paradigma, método de investigación y tipo de estudio	29
7.2. Diseño metodológico.....	30
7.3. Dimensión conceptual y operacional de las variables.....	31
7.3.1. Adicción a los videojuegos.....	31
7.3.2. Sentido subjetivo	33
7.4. Dimensión universo y muestra	33
7.5. Procedimiento de recolección de datos	34
7.6 Descripción del instrumento.....	35

7.7 Plan de análisis de datos	36
7.8 Aspectos éticos	36
8. Cronograma de actividades	39
Capítulo IV	40
9. Resultados	40
9.1. El juego como dinámica relacional que implica la subjetividad propia y colectiva: hacia una cultura del juego	40
9.2. La experiencia del juego y sus efectos. Desde la psicopatología a la práctica social del juego	44
9.3. Los videojuegos como componente histórico-familiar. Desde el reduccionismo y los prejuicios hasta la comprensión y normalización del acto de jugar en la actualidad	51
10. Discusión	57
11. Conclusión.....	61
12. Limitaciones del estudio.....	64
Referencias.....	65
Anexos	76
Anexo 1: Consentimiento informado	76
Anexo 2: Instrumento “Test de dependencia a los videojuegos”	78
Anexo 3: Guion temático	80

INTRODUCCIÓN

El ser humano, desde su nacimiento, exterioriza distintas actividades, siendo una de estas el juego. Esta se considera una actividad atractiva e importante para el ser humano, ya que facilita el desarrollo de capacidades cognitivas, la edificación del conocimiento, los procesos afectivos y el desempeño de roles de género (Soto, 2014). El juego, por tanto, es una de las principales formas de ocio y tiene un papel destacado tanto en el establecimiento de las relaciones interpersonales, y la manifestación de diversas e intensas emociones (Vara, 2018).

Ahora bien, el progreso de las Tecnologías de Información y la Comunicación, han renovado por completo la idea tradicional de juego e interacción social, ya que, ahora se cuenta con innovadores software y/o programas virtuales que permiten a niños y adolescentes adentrarse en un mundo de virtualidad (Labrador et al. 2013). Esta virtualidad implica distintas dimensiones en el desarrollo de vivencias humanas singulares y emergentes que merecen una comprensión desde la ciencia.

Un mayor acceso a la virtualidad ha significado una masificación en torno al uso de los videojuegos, lo cual ha penetrado en los hábitos de entretenimiento y la cotidianidad de millones de personas alrededor del mundo y sus variantes para múltiples jugadores, entre ellas su uso en internet, los han hecho además una práctica social (Gartner, 2013). Su industria ha sido una de las primeras con mayores adeptos en el mundo, la mayoría de los cuales son jóvenes adultos, niños y adolescentes, cuya generación y cultura se han transformado drásticamente debido al uso temprano de la tecnología, incrementándose y convirtiéndose en uno de los principales mercados que mueve enormes cantidades de capital (Corrales, 2019).

Es así como el crecimiento en la industria de los videojuegos ha generado una exponencial dependencia a estos, lo cual está preocupando cada vez más a diversas sociedades, y nuestro país no es la excepción. En Chile también se han incorporado dentro de los hábitos de entretenimiento de la población. El 52% de una muestra, compuesta por 864 estudiantes de la ciudad de Temuco, se declaró como jugador frecuente. De aquellos, un 78% fueron hombres y un 22% mujeres (Alonqueo y Rehbein, 2008).

En este sentido, el aumento de la frecuencia del juego, puede generar un hábito que puede llegar a ser problemático. La adicción a los videojuegos representa un problema real para las personas, sobre todo para los adolescentes y jóvenes adultos. A pesar de esto, no existen programas específicos para la prevención de la dependencia de los videojuegos. Y sin duda, el uso de las nuevas tecnologías por los adolescentes y jóvenes confirma la necesidad de dotar a estos y a los adultos, de conocimientos básicos que les ayuden a educar en esta materia (Jiménez et al., 2012).

El propósito de la presente investigación está orientado a describir e interpretar el sentido subjetivo de las personas que presentan adicción a los videojuegos, puesto que, los videojuegos son espacios de interacción que están caracterizados por ser una actividad que proporciona un espacio vivencial entre la actividad de videojugar y el sujeto, donde las personas tienen la posibilidad de expresar lo que sienten (Herrera, Rangel y Vásquez, 2016). Así, los videojuegos son escenarios donde el sujeto por medio de la representación de un avatar, da cabida a reconocer la subjetividad de las personas y, por ende, su sentido subjetivo, tema principal de esta investigación.

En el Capítulo I se describe el planteamiento del problema de investigación, el objetivo general y los específicos, la justificación de la investigación, así como también las variables a investigar.

En el Capítulo II se esquematiza el marco teórico, en donde se argumentan las bases teóricas que darán sustento al tema de investigación, partiendo de los conceptos principales de la adicción. Además de describir el estado del arte en torno a la temática.

En el Capítulo III se presenta la metodología de la investigación, determinando el tipo y diseño de la investigación, delimitación de la población y muestra; criterios de exclusión e inclusión de la población, descripción de los instrumentos y técnicas utilizados, seguidamente de los procedimientos de la recolección de datos necesarios para este estudio, además de describir su mecanismo de análisis. Por último, se describe la operacionalización de las variables y el cronograma de actividades, que dan cuenta de la calendarización de las actividades necesarias para llevar a cabo la investigación.

El Capítulo IV consta del análisis cualitativo de los resultados hallados en la investigación junto a la discusión y conclusión.

CAPÍTULO I

1. DEFINICION DEL PROBLEMA

El desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC) es un fenómeno relativamente reciente que ha supuesto rápidos e importantes cambios en la sociedad actual. El uso de herramientas digitales contribuye en la mayoría de las ocasiones a mejorar la calidad de vida de las personas, aunque su implantación en la vida cotidiana no está exenta de polémica (Labrador y Villadangos, 2009). Esta polémica está asociada principalmente a la adicción que generan las TIC en las personas.

Una de las dimensiones que mayor repercusión social genera, es el potencial adictivo de estas tecnologías, especialmente entre la población infanto-adolescente. Griffiths (1995) habló por primera vez de “adicciones tecnológicas”, definiéndose operacionalmente como adicciones no químicas, que implican una interacción excesiva hombre-máquina. Éstas, por tanto, pueden considerarse como un subconjunto de las adicciones comportamentales (Marks, 1990).

Es así como, en una era digital, los alcances de la tecnología y el uso de TIC, requieren de una observación sistemática, que permita des-ocultar las características psicológicas presentes en un fenómeno que afecta a todos y a todas.

En el ámbito de la psicología, siguiendo a Carbonell (2014):

“La adicción a los videojuegos desde el DSM-5 es descrita como la participación recurrente y persistente durante muchas horas en videojuegos, normalmente grupales, lo que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativo. Un aspecto característico es que la participación en estos videojuegos implica interacciones sociales y, frecuentemente, el juego en equipo, (...). Esta descripción es más bien clínica y responde a otros estudios en la misma línea”. (p.91)

Según la Organización Mundial de la Salud (2019) la adicción a los videojuegos es:

“Un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, que puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera de línea, que se caracteriza por: deterioro

en el control sobre el juego; incremento en la prioridad que se le da al juego, al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas”.

En cuanto a investigaciones presentes en el área, se puede mencionar a Pérez y Fuentes (2015), quienes analizaron “Los videojuegos y sus efectos”, éste estudio tuvo como finalidad determinar cuánto influyen los videojuegos en el rendimiento académico y el comportamiento, teniendo como resultado que más del 50% muestran bajo rendimiento académico y al ser expuesto a los videojuegos, han generado agresividad, adicción, aislamiento, sexismo y trastorno de salud.

Desde un enfoque más causalista, en un estudio realizado por Extebarria (2014), titulado “Videojuegos Violentos y Agresividad” indicó que los videojuegos se relacionan directamente con los pensamientos, conductas y agresividad utilizando investigaciones realizadas en Estados Unidos y Japón.

Por otro lado, Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Eijnden y Mheen (2011), estudiaron la relación entre la adicción a los videojuegos en línea y las consecuencias que tiene en el aspecto psicosocial (autoestima, depresión y ansiedad social). Concluyeron que los videojugadores que presentan adicción estaban más deprimidos, además con respecto a los demás participantes, presentan mayores puntajes de ánimo depresivo, ansiedad social, soledad y autoestima negativa.

En relación a lo anterior, Marco (2013) refiere:

“Desde un modelo biopsicosocial y centrándose en las consecuencias negativas que surgen como resultado de un abuso repetitivo y descontrolado de las nuevas tecnologías, se pueden destacar efectos tanto a nivel fisiológico como psicológico, en la salud y la vida social de quien lo realiza” (p.33).

En este sentido, suele ser común que el uso excesivo de videojuegos vaya en menoscabo de otras actividades igualmente importantes, puesto que se trata de una actividad que exige una considerable dedicación de tiempo (Jariego y López, 2003).

Considerando la importancia de ampliar la mirada del fenómeno a estudiar, esta investigación se circunscribe dentro del ámbito de la psicología clínica-comunitaria.

La psicología clínica-comunitaria según Castro y García (2011):

“Se relaciona con la comprensión en el proceso con el otro, entender la estructura psíquica propia con la que mira el mundo y así darle sentido a ese síntoma que se presenta desde su experiencia, no olvidando, claro está, que es necesario el conocimiento propio del psicólogo para explicar lo que aqueja al sujeto.

Ante ello, es necesario un acercamiento a este fenómeno de la adicción a los videojuegos desde la óptica de la subjetividad, es decir, comprender cómo las personas están viviendo o percibiendo esta adicción a los videojuegos, dado que al considerar al fenómeno solo en su dimensión psicopatológica impediría tener en cuenta otras variables que pudieran describir con mayor amplitud y precisión la vivencia del juego.

2. JUSTIFICACIÓN Y RELEVANCIA

Las adicciones han tenido un abordaje esencialmente individual y se explica desde la psicología como un hábito, sin embargo, los videojuegos se han transformado en portadores de cultura, por ende, constituyen un proceso de socialización, lo cual influye en las personas y en cómo estas lo perciben, funcionando como una simulación de la realidad articulada a la narración. Así, como dispositivos culturales, los videojuegos representan un sistema simbólico particular que promueve conceptualizaciones propias que derivan del lenguaje audiovisual y la interactividad (Sedeño, 2010).

En el contexto sanitario chileno, Emilio Santelices (2018), ex Ministro de salud, se refirió a la inclusión de la adicción a los videojuegos a campañas de salud pública, en los siguientes términos:

"Cuando hablamos de adicciones estamos hablando obviamente de alcohol y drogas que generan enormes daños, particularmente en el caso de los jóvenes, pero también a otro tipo de adicciones como los videojuegos, toda vez que esto da cuenta de personas que tienen un comportamiento adictivo, y eso forma parte del

trabajo que estamos redefiniendo para disminuir las brechas que tenemos en esta materia de salud mental en nuestro país".

Lo anterior evidencia, que, si bien existe un interés por ofrecer cobertura a este fenómeno, hasta la fecha aún esta patología no es considerada en políticas públicas o temas de salud mental en Chile.

Según un informe de UNESCO y MINEDUC (2017) se concluyó que en Chile el 79% de los hogares de adolescentes que utilizan internet cuenta con al menos un computador portátil, el 92% con un celular que se puede conectar a internet y un 47% con una consola de videojuegos. Además, más de la mitad de las y los adolescentes (53%) afirman jugar videojuegos.

Según un estudio realizado por Newzoo (2020) se le pidió a los encuestados que identificaran las razones principales por las que jugaban más, el 46% dijo que simplemente tenían más tiempo para jugar. Una gran mayoría correspondiente al 95% afirmó que, su aumento en el tiempo de videojuego fue un resultado directo del brote COVID-19. Del mismo modo, el tiempo de juego promedio ha aumentado para la mayoría de los géneros desde diciembre de 2019. Según esta encuesta los jugadores de entre 10 y 30 años en los EE.UU., Italia y Japón arroja más luz sobre por qué los jugadores pasan más tiempo jugando. Dos tercios de los encuestados informaron un aumento en el tiempo dedicado a los videojuegos en marzo de 2020. A modo de conclusión, este estudio advierte acerca de la relación del contexto actual de pandemia o confinamiento y el uso de videojuegos como un escape.

Se observa de este modo, la falta de espacios para reflexionar en entorno a la adicción a los videojuegos, dado que su prevalencia advierte la necesidad de profundizar en este hábito y sus consecuencias en torno a la adolescencia.

Esto supone una oportunidad para el abordaje de este tema, debido a que se encuentra en una etapa inicial, presentándose como una temática emergente, en constante construcción y desarrollo. Es por ello, que cobra relevancia esta investigación, ya que propone una mirada diferente e integral a la temática de adicción a los videojuegos.

En relación a lo expuesto surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuál es el sentido subjetivo construido a partir de la adicción a los videojuegos que emerge en los estudiantes de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Atacama?

Esta pregunta será abordada desde una metodología cualitativa. Según Flick (2004) este enfoque se orienta a analizar casos concretos en su particularidad temporal y local, a partir de las expresiones y actividades de las personas en sus contextos. El enfoque teórico epistemológico que sustenta la investigación es la fenomenología. El objetivo que persigue es la comprensión de la experiencia vivida en su complejidad; esta comprensión, a su vez, busca la toma de conciencia y los significados en torno al fenómeno (Fuster, 2019). Respecto al concepto de fenomenología el autor refiere:

“Un análisis de los fenómenos o la experiencia significativa que se le muestra a la conciencia. Se aleja del conocimiento del objeto en sí mismo desligado de una experiencia. Para este enfoque, lo primordial es comprender que el fenómeno es parte de un todo significativo y no hay posibilidad de analizarlo sin el abordaje holístico en relación con la experiencia de la que forma parte. Se propone resolver las siguientes cuestiones: cómo estudiar esta subjetividad y cómo abordar la producción de sentido que le es inherente”

Su alcance es de tipo descriptivo e interpretativo, mediante la exploración del sentido subjetivo (González Rey, 2004). A partir del tipo de estudio, la principal característica de estos, es que se limitan simplemente a “dibujar” el fenómeno estudiado, sin pretender establecer ninguna relación causal en el tiempo con ningún otro fenómeno. Su finalidad es describir la frecuencia y las características más importantes de un problema de salud en una población (Veiga de Cabo, De la Fuente y Zimmermann, 2008).

Por otro lado, desde el marco legal, la ley N° 21.125 de Presupuestos del Sector Público del año 2019, establece que los gobiernos regionales podrán destinar hasta un 6% del total de sus recursos a actividades que promuevan el desarrollo social, cultural y económico de ella. Eso significa que, una de las bases generales para la región de Atacama, es gestionar un programa de prevención social. Bajo este marco, se hace referencia a la prevención de consumo de drogas y

otras adicciones, el cual pretende la implementación de acciones preventivas para informar sobre los daños que produce el consumo de estupefacientes y sustancias psicotrópicas, así como la ingesta abusiva del alcohol.

Aunque el programa de prevención social menciona el tema de las adicciones, en ningún momento hace referencia o alusión a la adicción a los videojuegos, de hecho, hasta la fecha no se conoce ningún programa que incluya este tipo de adicciones, lo cual evidencia que, por lo menos en la región de Atacama, no hay programas que trabajen en la dinámica de adicción a los videojuegos.

3. VARIABLES DEL ESTUDIO

Si bien desde el enfoque cualitativo no se trabaja con variables, propiamente tales, cobran sentido conceptualmente dos dimensiones que serán claves para conocer la experiencia de la adicción al juego: Sentido subjetivo y Adicción a los videojuegos. Los primeros son entendidos como la unidad de los procesos simbólicos y emocionales, en que uno emerge ante la presencia del otro, sin ser su causa (González Rey, 2012). Están marcadas permanentemente por la historia de la persona o del contexto social en cuestión, por ende, están en estrecha relación con otros espacios sociales que aparecen subjetivamente en la vivencia de la situación actual. (Magalhães y González-Rey, 2016). Por otro lado, West y Hardy (2006) definen la adicción a los videojuegos como “la pérdida de control sobre los videojuegos que conduce a problemas o daños significativos”.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo general

- Conocer el sentido subjetivo acerca de la adicción a los videojuegos que emergen en los estudiantes de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Atacama.

4.2. Objetivos específicos

- Describir las experiencias acerca de la adicción a los videojuegos que emerge en los estudiantes de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Atacama.
- Describir las emociones acerca de la adicción a los videojuegos que emerge en los estudiantes de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Atacama.
- Describir las expectativas acerca de la adicción a los videojuegos que emerge en los estudiantes de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Atacama.

CAPÍTULO II

5. MARCO TEÓRICO

5.1. Antecedentes y contexto de la adicción

Para comprender el fenómeno de la adicción es necesario contextualizar cómo ha sido conceptualizado a lo largo del tiempo. De este modo, se observa que durante las décadas de los 70 a los 80, el fenómeno de la adicción se refería exclusivamente al uso abusivo de sustancias tóxicas como el alcohol, el tabaco y otras drogas (Zastrow, 2017). Considerando esta apreciación, se observa una teorización más bien focalizada en el consumo de ciertas sustancias. Sin embargo, con el desarrollo de otras concepciones el fenómeno se fue ampliando. En este sentido, para Echeburúa (1999), cualquier actividad normal que resulte placentera para un individuo puede convertirse en una conducta adictiva. Lo esencial de este comportamiento es que el enfermo pierde el control sobre la actividad elegida y continúa con ella a pesar de las consecuencias adversas de todo tipo que ella produce.

En concordancia con lo anterior, se plantea que el elemento esencial de todos los trastornos adictivos es la falta de control, es decir, el descontrol de la persona afectada sobre determinada conducta, que al comienzo le es placentera pero que luego va ganando terreno entre sus preferencias hasta llegar a dominar su vida (Cía, 2013).

En cuanto al comportamiento adictivo de sustancia no químicas, Martínez (2019) menciona que se entiende por adicciones, a aquellas conductas repetitivas que producen placer y alivio inicialmente, pero que, pasando el tiempo, acaban llevando a una pérdida de control de las mismas, perturbando severamente la vida de la persona a todos los niveles.

En síntesis, algunas conductas normales pueden convertirse en adictivas según la frecuencia, intensidad o tiempo, vale decir que una adicción sin droga es toda aquella conducta repetitiva que produce placer y que lleva a una pérdida de control de la misma, perturbando severamente la vida cotidiana a nivel familiar, laboral o social, a medida que transcurre el tiempo.

5.1.1. Adicciones y su dimensión psicopatológica.

La OMS (2011) define a la adicción como “una enfermedad crónica del cerebro que se caracteriza por la búsqueda y el uso compulsivo de sustancias adictivas, a pesar de las consecuencias nocivas”

Esta concepción de la OMS es tomada también por autores como Ortega (2013), Mercado y Briseño (2014) quienes agregan que las adicciones, además de todo lo anterior, generan un impacto en el cuerpo como consecuencia del hábito, produciendo el síndrome de abstinencia, y vienen acompañadas también de un deterioro orgánico y psíquico de quien las padece. Se trata de un uso que no es aprobado culturalmente, el cual implica un consumo problemático (Dávila y Gómez, 2018).

Aunque se han propuesto distintos tipos de adicciones, en la actualidad pueden diferenciarse en dos grandes grupos: aquellas producidas por sustancias químicas y aquellas producidas por conductas. Serían las adicciones químicas y las adicciones comportamentales (Calderón, Jaramillo, Holguín y Le Ga, 2016).

5.1.2. Adicciones comportamentales.

Es necesario señalar que se han concebido teóricamente de manera distinta las adicciones químicas y las comportamentales, pero al ser explicadas como un fenómeno suscrito a un sistema biopsicosocial, pueden tener una etiología común (Griffiths, 2013).

El tipo de conductas adictivas es un campo de preocupación científica muy amplio y complejo, cuyos límites están aún difusos, pues aún es un fenómeno relativamente poco estudiado. Esta afirmación cobra mayor relevancia, si se compara con los amplios estudios de las llamadas adicciones químicas y de la farmacodependencia, las cuales han sido profusamente estudiadas y delimitadas científicamente (Calderón, Jaramillo, Holguín y Le Ga, 2016).

Las adicciones comportamentales se definen como conductas repetitivas que surgen del resultado de una pérdida importante del control ante la necesidad de aliviar tensión y que interfiere en el funcionamiento normal de un individuo (Echeburúa, 2012; Grant, Brewer, y Potenza, 2006).

Chóliz y Marco (2011), definen la adicción conductual como un proceso de dependencia, un patrón de conducta en el que se evidencia una pérdida de control. Este proceso no se explica principalmente por una acción biológica o bioquímica, sino por una acción psicológica (motivacional, afectiva, condicionada, etc.).

Siguiendo lo anterior, se habla de una adicción comportamental cuyo componente fundamental no es una sustancia, sino, el craving y la pérdida de control (Gómez y López, 2017).

Lo que definiría entonces a una conducta adictiva, no será la frecuencia con que se realiza, sino el tipo de relación que se establece con ella. Por lo tanto, la dependencia, la necesidad subjetiva de llevar a cabo la conducta y la supeditación del estilo de vida al mantenimiento del hábito, conforman el núcleo que definiría a la adicción comportamental (De Sola, 2018).

De acuerdo a lo mencionado, en principio, cualquier comportamiento o actividad normal es susceptible de tornarse adictiva (Echeburúa, 2012). Las conductas que se han estudiado como adictógenas, han sido el juego patológico, la adicción a la comida y la adicción a las nuevas tecnologías, como internet y videojuegos (Pedrero Pérez, et al., 2017).

5.1.2.1. Adicciones tecnológicas.

En la actualidad no existe un consenso sobre la definición de las adicciones tecnológicas ya que, mientras algunos autores aseguran que se trata de las más recientes adicciones comportamentales, otros las consideran más bien como un uso problemático y no patológico. Otra dificultad añadida consiste en el frecuente empleo de distinta terminología para hacer referencia a un mismo fenómeno, que, en definitiva, es el uso abusivo y la relación de dependencia que puede llegar a establecerse entre la persona y la tecnología (Marco y Chóliz, 2013).

Kuss y Griffiths (2012) afirman que existe suficiente evidencia para conceptualizar las adicciones tecnológicas como adicciones comportamentales más que como trastornos del control de impulsos.

La adicción a la tecnología es la implicación excesiva del hombre con la máquina (internet, computadora, teléfono móvil, videojuegos y televisión), específicamente a tecnologías de la información y comunicación (Sánchez-Cabonell, X., et al. 2008).

Salanova (2007), define la adicción a las tecnologías como una experiencia específica que estructura la vida del sujeto, caracterizándose por la compulsión de utilizar diferentes tecnologías por prolongados periodos de tiempo, en todo momento y en cualquier lugar. El problema de ellas es cuando pasan a ser un fin y no un medio, ahí es donde se convierten en adicción.

Martínez (2019), plantea que las nuevas tecnologías se han convertido en la principal fuente de información, comunicación y ocio personal en este siglo, estas abarcan la adicción a la televisión, internet, teléfono móvil y los videojuegos, tema central de esta investigación.

Respecto a las definiciones de adicción mencionadas con anterioridad, es importante destacar la contextualización cultural del fenómeno de la adicción, otorgando una dimensión social al fenómeno y no tan solo psicopatológica. Se trata de ir más allá del individuo y su problema, para entender que las adicciones se inscriben dentro de la cultura, entendiéndolas como un estilo de vida, esto es, una manera de adaptarse al mundo. Es así como va cobrando sentido profundizar en una dimensión cultural con respecto a la adicción, dimensión que se estudiará desde el sentido subjetivo, comprendiendo así, la forma en que una persona vive subjetivamente su experiencia, en este caso, la adicción.

5.2. Adicción a los videojuegos

Marco y Chóliz (2013) plantean que existen diferencias entre la dependencia de Internet, la dependencia del móvil y la de los videojuegos, ya que, aunque se trata en todos los casos de adicciones tecnológicas, cada una de ellas tiene sus peculiaridades y los procesos subyacentes implicados son distintos.

El fenómeno de la adicción a los videojuegos ha sido abordado de diferentes maneras a lo largo del tiempo, hasta llegar a su concepción como adicción tecnológica y conductual. Este desarrollo no ha estado exento de dificultades (Soto, 2014). No obstante, como ya se ha comentado, existe evidencia empírica y clínica (Griffiths, 2000) de que jugar en exceso puede ser una actividad

problemática (Tejeiro y Bersabé, 2002) y en algunos casos adictiva (Gentile, 2009; Grüsser, Thalemann y Griffiths, 2007).

En este sentido y como se mencionó con anterioridad, una definición que cobra sentido y relevancia es la propuesta por West y Hardy (2006) quienes mencionan que la adicción a los videojuegos sería “la pérdida de control sobre los videojuegos que conduce a problemas o daños significativos”.

5.2.1. Criterios diagnósticos de la adicción a los videojuegos.

La adicción a los videojuegos desde el DSM-5 es descrita como:

“Uso persistente y recurrente de videojuegos en Internet, muchas veces con otros jugadores, que resulta en un trastorno clínico, con cinco (o más) de los siguientes indicadores en un periodo de doce meses: preocupación, síndrome de abstinencia, pérdida de control, pérdida de interés en aficiones previas, uso continuado a pesar de tener conocimiento de sus problemas psicosociales, decepción, evitación y conflicto en los ámbitos personales, laborales o académicos”

Según la OMS (2019) la adicción a los videojuegos es:

“Un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente, que puede ser en línea (es decir, por internet) o fuera de línea, que se caracteriza por: deterioro en el control sobre el juego; incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas”.

Acorde con esto, el concepto de adicción a videojuegos se encuentra todavía en una fase de clarificación conceptual, con posiciones divergentes en lo que se refiere a su propia realidad como entidad diagnóstica o clínica (Soto, 2014).

5.2.2. Consecuencias de la adicción a los videojuegos.

Diferentes investigadores se enfocan en las implicancias psicológicas, sociales y culturales a partir del consumo de videojuegos y sus respectivos contenidos (Challco y Guzman, 2018).

Los videojuegos, tal como otras actividades humanas, ya sea el deporte o la lectura, pueden consumir largos periodos de tiempo sin reportar consecuencias negativas. Sin embargo, ciertos patrones de uso pueden llegar a interferir en otros ámbitos de la vida, tales como las pautas de higiene, descanso, alimentación, así como producir perturbaciones en las relaciones interpersonales (Lam, 2014; Patim, 2009).

La persona adicta a los videojuegos desarrolla una relación problemática respecto al uso de los mismos. Los problemas se extienden a todas las parcelas de la vida de la persona afectada, tales como: salud, familia, escuela y relaciones sociales (Echeburúa y Requesens, 2012). Y es que una de las consecuencias más evidentes de este problema es la alteración de un estilo de vida socialmente adaptativo, perturbando la organización temporal diaria (Van Rooij, 2011), dedicando una cantidad de tiempo excesiva al juego, o provocando severas interferencias con otras actividades (Bainbridge, 2007).

De acuerdo a la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento-ADESE- (2011), en la sociedad actual los videojuegos constituyen una importante forma de entretenimiento, continúan incrementando su cuota de inserción, y su industria lidera el segmento de ocio digital e interactivo especialmente entre los adolescentes y los jóvenes, quienes suelen dedicar una parte importante de su tiempo a jugar con ellos.

5.2.3. Modelos explicativos de la adicción a los videojuegos.

5.2.3.1. Enfoque conductual.

Un primer insumo para esbozar un modelo explicativo de la adicción a los videojuegos, surge desde la teoría del aprendizaje. Según este enfoque todas las conductas adictivas se activan al comienzo mediante un mecanismo de refuerzo positivo como es el placer experimentado o euforia que se da al jugar videojuegos, pero a medida que la conducta se perpetúa, dicho reforzador termina siendo negativo y responde a la necesidad de no experimentar el malestar o abstinencia que experimenta al no llevar a cabo dicha conducta (Estévez, Bayón, De la Cruz y Fernández-Liria, 2009).

5.2.3.2. Enfoque cognitivo.

Desde este enfoque, Hussain, Griffiths y Baguley (2012) sostienen que el modelo de adicción de manejo hedonístico de Brown (1993) puede ser útil para tratar de explicar el mecanismo subyacente detrás de la adicción a los videojuegos. Este modelo le atribuye importancia al papel de las experiencias subjetivas, las creencias y las decisiones conscientes de la persona adicta. Sugiere que determinadas actividades pueden proporcionar un fuerte estímulo para que las personas se sientan bien o mantengan un buen tono hedónico. Estas actividades alteran las funciones normales de la planificación de objetivos a largo plazo. Esto se debe a que la persona intenta sostener largos períodos de tono hedónico mediante la participación en la actividad, lo que para algunos llevará posteriormente a la adicción.

5.2.3.3. Enfoque biopsicosocial.

Hay autores que incorporan a esta relación las particularidades del contexto del jugador: sus circunstancias personales, las prácticas sociales y los significados culturales asociados al juego (Hellman et al. 2013, Kuss, 2013; Wood, 2008), viendo la adicción como un fenómeno biopsicosocial complejo, y por tanto difícil de abordar solamente desde la patología.

Esta forma de acercamiento es particularmente importante en un momento en que los factores de riesgo, y las cualidades adictivas de los videojuegos como objetos, todavía no están delimitados de forma concluyente (Soto, 2014).

Es por esto, que se hace esencial entender el fenómeno no sólo por medio de los síntomas observables, sino situándolo dentro del contexto.

5.2.4. Estado del arte.

Jerabeck y Ferguson (2013) en su estudio, plantean la relación que existe entre los videojuegos y la conducta competitiva. Este estudio, tuvo como resultado que los videojuegos se relacionan íntimamente con pensamientos y conductas agresivas o los rasgos de personalidad inherentes al sujeto, que lo hacen más proclives a ciertas conductas agresivas o de ayuda (Prot et al., 2013). Además, se ha encontrado que la relación entre jugar videojuegos violentos y la hostilidad como estado, puede estar moderada por los niveles de agresión según el tipo de rasgo de las personas (Saleem, Anderson y Gentile, 2012).

Por otro lado, King y Delfabbro (2014) indican que muchos estudios se enfocan en el grado en que un individuo se preocupa por los juegos de Internet, considerando la cantidad de tiempo invertida en estos pensamientos.

Andrade y Rivas (2015) efectuaron un estudio descriptivo en Lima con el objetivo de encontrar propiedades, características y rasgos importantes sobre el consumo de videojuegos en 2000 adolescentes hombres y mujeres. Los resultados fueron que el 50.8% eran varones y un 23,4% eran mujeres, los cuales, mencionaron que les gustaban los videojuegos, también que el 30.5% de los adolescentes varones han jugado varios videojuegos en comparación del 12.8% de mujeres. Así mismo se demostró que el 53.8% de adolescentes entre hombres y mujeres olvidaron de hacer sus deberes por causa de los videojuegos. El 62.7% de adolescentes varones manifestaron acostarse tarde y levantarse temprano para seguir jugando.

Peñaloza (2016) realizó una investigación acerca de la dependencia a videojuegos, con 505 adolescentes evaluados entre 12 y 15 años, los cuales presentaron una relación significativa y negativa entre el nivel de autocontrol y la presencia de dependencia a videojuegos. Sin embargo, los autores sugieren que se considere la construcción de escalas donde se permita ampliar el número de reactivos diversificándolos en relación a las áreas en que puede incidir un uso disfuncional de videojuegos, por ejemplo, la afectación a sus relaciones interpersonales, desatención en los deberes escolares, problemas familiares, etc.

Alave y Pampa (2018) en su tesis “Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este” concluyeron que existe relación entre los videojuegos y el aumento del nivel de agresividad, ansiedad (Anderson y Dill, 2000), y la disminución de conductas de ayuda y menores niveles de expresión de empatía (Bartholow y Anderson, 2002; Buschman y Anderson, 2001). Todo esto parece repercutir en conductas violentas y actos de vandalismo (Jerabeck y Ferguson, 2013).

Una encuesta realizada por Mendiburo (2011) a 616 personas de la Región Metropolitana del país, encontró resultados similares en cuanto a la proporción de jugadores, pero cambios en la distribución por sexo: un 46,3% de los encuestados juega videojuegos, con un 55,5% hombres y un 44,5% de mujeres, y una edad promedio de 24 años. Si bien la encuesta reconoce limitaciones en cuanto al tamaño de la muestra y su alcance geográfico, permite vislumbrar cómo la incorporación de los videojuegos se ha desarrollado en el país de manera transversal en cuanto a sexos, grupos socioeconómicos y edades.

Retomando lo anterior, se observa, cómo a partir de estos estudios se establecen tendencias, en base a medidas descriptivas, por tanto, se evidencia una falta de acercamientos fenomenológicos y comprensivos de la adicción, que permitan conocer la vivencia asociada al juego patológico, desde el sentido subjetivo.

5.3. Sentido subjetivo

Como bien menciona Kuss (2013) hay que entender la adicción a los videojuegos, no solo desde el punto del juego y del individuo, sino también desde la cultura.

Para González Rey (2013) la cultura es una producción subjetiva organizada en un orden social, dentro del cual se genera un tipo de mente con capacidad generadora. La cultura existe como momento de la acción humana, solo que de una acción cargada de sentidos subjetivos que especifica su pertenencia a la propia cultura. Este autor define los sentidos subjetivos como:

“una organización subjetiva que se define por la articulación compleja de emociones, procesos simbólicos y significados, que toma formas variables y que es susceptible de aparecer en cada momento con una

determinada forma de organización dominante. La unidad de lo simbólico y emocional, representada en el sentido subjetivo, es la unidad fundamental que define el carácter subjetivo de las experiencias humanas. El ser humano actúa en estados de necesidad y que, en su actuación, mantiene una capacidad generativa permanente de nuevas necesidades, que participarán en el sentido subjetivo de sus diferentes actividades, estados y experiencias. Además los sentidos subjetivos se organizan a través de la configuración subjetiva donde los procesos simbólicos y las emociones que se integran de forma inseparable en relación a las experiencias del sujeto dentro de los espacios simbólicos de la cultura.”

El concepto de sentido subjetivo está en la base de una propuesta sobre la subjetividad en una perspectiva histórico-cultural. El sentido subjetivo entonces, es la forma en que una persona vive subjetivamente su experiencia. La vivencia de lo vivido es inseparable de la configuración subjetiva que se organiza en el curso de la experiencia.

Es así como el concepto de sentido subjetivo permite comprender la producción subjetiva en la acción de la persona. Donde los sentidos subjetivos son únicos, representan una unidad simbólico-emocional que emerge en contexto y que siempre resulta de la confluencia de varias configuraciones subjetivas de la personalidad en un momento concreto de la persona, que es inseparable de la configuración subjetiva que se organiza en el curso de una experiencia vivida. De este modo, los sentidos subjetivos y las configuraciones subjetivas, son producciones que tienen lugar en el curso de la vida social y la cultura, generando una nueva producción que lo especifica en sus efectos para quienes los viven.

5.3.1. Sentido subjetivo y la adicción a los videojuegos.

Como bien menciona González Rey (2001) las personas constantemente van generando estados de necesidades, las cuales participan en el sentido subjetivo de sus diferentes experiencias, estados, actividades. En el análisis sistemático actual, los videojuegos además de convertirse en un estado de necesidad, son un espacio importante para propiciar la emergencia de los sentidos subjetivos, teniendo en cuenta al videojuego como un espacio de interacción constante por el cual el sujeto pone en marcha su subjetividad en un contexto virtual (Herrera, Rangel y Vasquez, 2016). Por lo

tanto, los sentidos subjetivos están presentes en situaciones donde el sujeto se apropie de aquellos que trascienden este contexto virtual para convertirse en parte significativa de su vida cotidiana, como lo son los videojuegos (Ceballos, 2011).

Orozco (2010) reconoce que al hablar de videojuegos resulta necesario hablar de las interacciones subjetivas que estos dispositivos generan en relación a los usuarios o cómo los videojugadores, por medio de los videojuegos generan espacios sociales con altos contenidos subjetivos dentro de la actividad de videojugar. Es así, como el videojuego se configuraría como un espacio de experiencia y conocimiento de los sistemas que ellos implican (Cabra, 2010).

Basto, Duarte y Muñoz (2014) plantean que en los espacios sociales virtuales se integran tanto sentidos subjetivos, como configuraciones subjetivas en aquellos sujetos que se encuentran inmersos en los espacios sociales. Los sujetos que hacen uso de este contexto virtual, en este caso los videojuegos en línea, consideran este espacio como propio. A través de éste pueden expresarse, hablar con otras personas, manifestar sus sentimientos, dar sus puntos de vista ante una situación determinada, etc. En este sentido Bogost (2007) menciona que “los videojuegos son, por tanto, un medio expresivo, ellos representan cómo trabajan los sistemas reales e imaginarios de las personas, en donde los videojuegos invitan a los jugadores a interactuar con esos sistemas y a formarse juicios sobre ellos” (p.7).

Ceballos (2011) plantea que los videojuegos de rol en línea permiten acciones subjetivas, como los sentidos que elabora, la construcción de lazos sociales, el reconocimiento de sí mismos y de otros, las características propias de los personajes que hacen parte de la construcción de la identidad y que trascienden a espacios de su vida cotidiana proporcionando al sujeto una identidad que se establece a partir del rol con el cual interactúa el sujeto en los videojuegos.

Alarcón y Trujillo (2014) presentan los contenidos que se publican en las redes sociales y el sentido que cada uno de los sujetos participantes le da a este tipo de interacciones, que se establecen por medio de un espacio virtual y que aportan directamente a su configuración subjetiva. Los contenidos son inseparables de su sentido subjetivo, el cual se constituye en la historia de la persona, en cada uno de los diferentes “territorios” de su experiencia” (González Rey, 1999). Por medio del espacio en red como Facebook, se da un acercamiento con los videojuegos en red, evidenciando la relevancia en las herramientas y en los espacios virtuales,

como escenarios que posibilitan la producción subjetiva de un individuo y por medio de esto, se da paso también a la expresión del sentido subjetivo al videojugar (Herrera, Rangel y Vasquez, 2016). Según Puente (2011) “los videojuegos fomentan las relaciones sociales, y en el imaginario colectivo se empieza a imponer una visión del videojuego como experiencia social”.

En definitiva, el sentido subjetivo es una categoría que permite desde la psicología hablar de subjetividad, teniendo en cuenta aspectos del sujeto tanto emocionales como simbólicos y todo a través de su experiencia, basado en el contexto en el que se encuentre, ya sea individual y/o social. Esta definición y esta categoría, permiten dar sentido a la subjetividad por medio del videojugar en el actual trabajo de investigación.

6. HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

No es propio del enfoque cualitativo la utilización de hipótesis, debido a su contractibilidad empírica, cuya pretensión epistemológica es opuesta al paradigma de este estudio. Sin embargo, se señalarán algunos supuestos que pueden orientar, de acuerdo a la revisión teórica el desarrollo y emergencia de los relatos que se obtendrán. Cabe mencionar que el carácter inductivo de este paradigma y la complejidad del abordaje en torno a la subjetividad, requieren de admitir supuestos, como una guía teórica, más que una delimitación en torno a los relatos que puedan surgir desde el fenómeno estudiado. Para este estudio se consideran los siguientes supuestos:

- En torno al fenómeno de los videojuegos existe un conjunto de relaciones sociales, que van más allá de la expresión de una patología psíquica.
- Existen aspectos positivos en torno a la dimensión de juego patológico, asociadas a la socialización desde un sentido de pertenencia y a la generación de prácticas sociales propias de cualquier colectividad organizada.

CAPÍTULO III

7. METODOLOGÍA

7.1. Paradigma, método de investigación y tipo de Estudio.

La presente investigación se enmarca en el paradigma cualitativo. Desde este marco comprensivo, se considera su carácter fenomenológico, puesto que es el origen de este paradigma (Fuster, 2019), centrando sus planteamientos en el estudio de la conducta humana como marco de referencia. El fenomenólogo, intenta ver las cosas desde el punto de vista de otras personas (Taylor y Bogdan, 2010). Se trata de conocer, explicar y comprender la realidad de los seres humanos (Urraco, 2007), su estructura dinámica y las razones que rigen su comportamiento y manifestaciones (Martínez, 2006). Bajo esta perspectiva, se busca encontrar significado y sentido a las preguntas de investigación planteadas (Smit, 2002), en donde el investigador suele centrarse en dar respuesta a las cuestiones de investigación planteadas a partir de las experiencias reales y subjetivas dándole voz a los participantes para que éstos puedan ser escuchados a través de sus experiencias (Flick, 2007; Taylor y Bogdan, 2010).

Es una investigación de tipo descriptiva interpretativa, cuyo objetivo es construir un marco de significados que describa e interprete las experiencias subjetivas de los protagonistas, a partir, de descripciones literales del asunto en estudio y de las características contextuales (socioculturales, temporales y espaciales) del escenario donde se protagonizan las acciones (Ortiz, 2011). Se define como un método inductivo, que considera al sujeto de estudio y su contexto de manera holística, asume los efectos del propio investigador sobre los sujetos estudiados, interactúa con éstos de la manera más natural posible y comprende el fenómeno de estudio desde el marco de interpretación de los propios actores (Taylor y Bogdan, 1987).

Siguiendo a Kvale (2011) las fases de la investigación cualitativa a las que se adscribe este estudio son las etapas correspondientes a la investigación con entrevistas:

- Organización temática: donde se expresa y define el fenómeno a estudiar;
- El diseño: es flexible y permite orientar los procesos para la recogida de experiencias asociadas al fenómeno;

- Entrevista: desde un enfoque reflexivo e interpersonal, dirigida hacia el tema en cuestión;
- Transcripción: asociada a la preparación del material que será analizado;
- Análisis: en función del objetivo de estudio;
- Verificación: orientada a la búsqueda de validez, fiabilidad y posibilidad de generalización de los resultados alcanzados;
- Redacción del informe: referido a los hallazgos y su sustento.

7.2. Diseño metodológico.

En consideración al paradigma de estudio presentado, cobra sentido la teoría fundamentada, la cual tiene como soporte epistemológico la vinculación entre un sujeto que busca la comprensión de un objeto a investigar mediante “las acciones y significaciones de los participantes de la investigación” (Charmaz 2013). Soneira (2006), plantea que, por tanto, el investigador "recoge, codifica y analiza datos en forma simultánea" mas no sucesiva. En ello radica la singularidad de la teoría fundamentada, como un proceso metódico, sistemático e interpretativo, propio del paradigma cualitativo.

El proceso metodológico de la teoría fundamentada inicia con la elección de la técnica y del instrumento que el investigador considere adecuados. En este caso es mediante la entrevista en profundidad, donde el investigador ingresa al campo y se recaba los datos (Bonilla y López, 2016). La recolección se realiza a través de dos procedimientos: el ajuste y el funcionamiento. El ajuste es la generación de categorías conceptuales a partir de los datos y el funcionamiento es la capacidad de las categorías conceptuales para explicar lo investigado (Reed y Runquist, 2009).

En los datos se identifican sus atributos, es decir, las cualidades o las características del dato, que se comparan entre sí, para encontrar coincidencias y distinguir diferencias. Los datos que comparten las mismas características se agrupan; se les asigna un rótulo o un nombre determinado que indica el concepto al que pertenecen, es decir, se congregan en un mismo código o subcategoría. El proceso de asignar códigos se llama codificación (Bonilla y López, 2016).

Los pasos a seguir considerando este diseño, se basarán en lo propuesto por González y Abad (2012), que son las etapas del proceso del diseño de la teoría fundamentada, estos son:

- Recogida y análisis de datos simultánea.
- La construcción de códigos analíticos y categorías de datos, no a partir de hipótesis preconcebidas lógicamente deducidas.
- Utilizando el método comparativo constante, que consiste en realizar comparaciones durante cada etapa del análisis.
- Avanzando el desarrollo de la teoría durante cada paso de la recogida y análisis de datos
- Establecer relaciones de memo-escritura con la finalidad de definir categorías elaboradas, especificar sus propiedades, delimitar entre categorías y determinar las deficiencias.
- El muestreo dirigido hacia la construcción de teorías.
- Llevar a cabo una revisión de la literatura después de desarrollar un análisis independiente.

7.3. Dimensión conceptual y operacional de las variables

Si bien desde el enfoque cualitativo no se formula un diseño de investigación en torno al concepto de variables, propiamente tales, cobran sentido conceptualmente dos dimensiones: la adicción a los videojuegos y sentido subjetivo.

7.3.1. Adicción a los videojuegos.

Dimensión conceptual: pérdida de control sobre los videojuegos que conduce a problemas o daños significativos (West y Hardy, 2006).

Dimensión operacional: práctica desproporcionada y compulsiva, además al individuo le cuesta excesivamente dejar de practicarlos (Chóliz y Marco, 2013). Será medido a través del Test de Dependencia a los videojuegos de Chóliz y Marcos (2011) en el cual presenta las siguientes dimensiones: abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control, cada dimensión tiene un indicador, como lo expresa la siguiente tabla:

Tabla 1.

Matriz de operacionalización.

Variable	Dimensión conceptual	Dimensión operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Índice	Instrumento
NIVELES DE DEPENDENCIA A LOS VIDEOJUEGOS	Pérdida de control sobre los videojuegos que conduce a problemas o daños significativos (West y Hardy, 2006).	Práctica desproporcionada y compulsiva, además al individuo le cuesta excesivamente dejar de practicarlo (Marco y Chóliz, 2012) en el cual presenta las siguientes dimensiones: Abstinencia, abuso y tolerancia, problemas asociados a los videojuegos, dificultad de control.	Abstinencia.	- Ansiedad - Irritabilidad - Enfado - Frustración	3, 4, 6, 7, 10, 11,13 14,21 y 15	Totalmente en desacuerdo (0)	
			Abuso y tolerancia.	- Insatisfacción - Abandono de otras actividades - Negligencia - Irresponsabilidad - Desorganización	1, 5, 8, 9 y 12	Un poco en desacuerdo (1)	
			Problemas asociados a los videojuegos.	- Disminución de actividades sociales y familiares. - Privación del sueño. - Baja productividad - Abandono	16, 17, 19 y 23	Neutral (2)	Test de dependencia de Videojuegos (Chóliz y Marco, 2011).
			Dificultad de control.	- Ansiedad - Permanencia en el juego	2, 15, 18, 20, 22 y 24	Totalmente de acuerdo (4)	

7.3.2. Sentido subjetivo.

Dimensión conceptual: unidad de los procesos simbólicos y emocionales, en que uno emerge ante la presencia del otro, sin ser su causa, donde están marcadas permanentemente por la historia de la persona o del contexto social en cuestión, por ende, están en estrecha relación con otros espacios sociales que aparecen subjetivamente en la vivencia de la situación actual (Magalhães y González-Rey, 2016).

Dimensión operacional: tomando en cuenta lo dicho por González Rey (2017) respecto al hecho de que, en la investigación en psicología, operacionalizar una variable ha sido muy dañina, puesto que esta palabra, en la historia epistemológica ha significado hacer palpable, medible, evidente el pensamiento. Sin embargo, en la investigación cualitativa, lo que se presenta es un proceso en curso al que hay que darle una lógica emergente desde el mismo andar, por ende, no es un proceso a priori (Díaz, González Rey y Arias, 2017). El sentido subjetivo nunca se da explícito, es más bien construido, captado en el momento. El sentido es el momento procesual de la experiencia, por lo que aquellos que participan, tienden a organizarse en el proceso mismo como una configuración (González Rey, 2013). Es por esta razón que, el discurso de la persona entrevistada será operacionalizado a través de las categorías de análisis levantadas, donde lo informal tiene tanto valor como lo que proviene de los instrumentos, porque no son estos los que legitiman el conocimiento, sino el proceso teórico que nuestra subjetividad va construyendo en el acto de investigar (González Rey, 2002).

7.4. Dimensión universo y muestra

En la presente investigación, se trabajó con 10 estudiantes pertenecientes a la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Atacama, de la comuna de Copiapó, Chile. El tipo de muestreo utilizado en esta investigación es de tipo no probabilístico, ya que, la muestra se elige en base a las características propias de la investigación, dependiendo de los objetivos de estudios que se plantean al inicio del trabajo y los resultados que se esperan obtener (Sayago, 2014). Además, es intencionada, es decir, se basa exclusivamente en el hecho que se utiliza un escenario en el cual es muy variable y por consiguiente pequeña (Otzen y Manterola, 2017), como

lo es en el caso de esta investigación, donde la muestra, como mencionamos anteriormente será de 10 participantes. Como Criterios de selección de los participantes se establecieron:

Criterios de inclusión:

- Presentar adicción a los videojuegos de acuerdo al puntaje obtenido en la escala “Test de Dependencia a los videojuegos” de Marco y Chóliz (2016), el cual debe ser igual o superior a 50 puntos.
- Ser estudiante de la Universidad de Atacama.
- Ser mayor de 18 años.

Criterios de exclusión:

- No presentar adicción a los videojuegos de acuerdo al puntaje obtenido en la escala “Test de dependencia a los videojuegos” de Marco y Chóliz (2016), el cual debe ser inferior a 50 puntos.
- No pertenecer a la Universidad de Atacama.
- Ser menor de 18 años.

7.5. Procedimiento de recolección de datos

Se solicitó inicialmente colaboración a la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Atacama solicitándole participación para la realización del estudio. Posterior a ello, se explica el objetivo, así como la metodología de la investigación, y se invita a los estudiantes a participar, informándoles la finalidad del estudio. Para la recolección de información se utilizó la entrevista en profundidad. Además, estas entrevistas fueron videograbadas, por lo que, se entregó un consentimiento informado, donde se explicitó el resguardo de los derechos y la posibilidad de abandonar, con plena libertad, la presente investigación sin consecuencia alguna.

7.6. Descripción del instrumento

La entrevista en profundidad es un método de recolección de información que se basa en una conversación sistemática, en la que el investigador ayuda al sujeto investigado a reproducir la realidad que ha construido (Ruiz, 2003). Se consideró la proposición de Flick (2004) respecto a la indagación de episodios biográficos, dado que precisamente son éstos los que actúan como fuentes de conocimiento para la construcción del sentido subjetivo.

Para responder al objetivo de: “Conocer el sentido subjetivo acerca de la adicción a los videojuegos que emergen en los estudiantes universitarios de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Atacama”, se aplicó la técnica de entrevista en profundidad semi-estructurada debido a que, en el transcurso de las mismas se construye el mundo de significaciones de modo progresivo y continuo respecto a las temáticas abordadas (Oxman, 1998). Su rol estratégico radica en invitar a la conversación, en generar un espacio de intimidad y confianza y, en asumir que la persona entrevistada es experta en el tema de interés porque la información que relata ha sido experimentada e interpretada personalmente (Sordini, 2019).

A través de la entrevista en profundidad se puede captar la apropiación individual de la vida colectiva (Marradi, Archenti y Piovani, 2007), lo que permite reconstruir los sentidos y los significados de las experiencias vividas.

La entrevista en profundidad con preguntas semi-estructuradas en particular, tiene como fin estimular respuestas que proporcionarán nueva información y matices sobre el objetivo de la investigación (Caven, 2012; Ozols y Fortune, 2012), se intentó dar al entrevistado el mayor grado de libertad posible (Flick, 2007). Para ello, se utilizó un guion temático que permitió una entrevista flexible y dinámica, pero sin dejar de cubrir ninguno de los tópicos investigados (Taylor y Bogdan, 1992; Bowen, 2005). Este guion, propició los contenidos que se abordaron en la entrevista, y fue validado por un panel de expertos, para otorgarle a dicha entrevista precisión, fiabilidad y validez en torno a su contenido.

7.7. Plan de análisis de datos

El análisis de datos coincide con el análisis propuesto desde la teoría fundamentada. Considerando lo anterior, se trabaja con dos tipos de codificaciones (Strauss y Corbin, 2002):

- Codificación abierta: se pretende reducir el corpus a categorías más generales, empleándose para ello el método comparativo constante. En esta etapa se pretende reconocer teorías subjetivas en el texto, tomando por base la proposición de Catalán (1997), identificándose hipótesis formuladas expresamente o inferidas por el investigador.
- Codificación axial: se construyen ejes de análisis (categorías) en la cual se agrupa al conjunto de códigos, empleándose para ello el método comparativo constante.

De este modo se efectúa un análisis de los contenidos de forma individual en primera instancia, para luego ser contrastado de forma grupal. En este sentido se advierte que en investigación cualitativa es el investigador quien asigna significados desde su subjetividad hacia los códigos establecidos. Es por esto que, se transcribieron todas las entrevistas realizadas en la presente investigación, después se realizó una revisión una por una, separadamente para establecer códigos, una vez que se revisaron todas por separado, se volvieron a revisar en conjunto para recodificar y de alguna manera obtener las distintas dimensiones. Luego esa codificación se agrupó en dimensiones que se logró establecer, y finalmente se describen dichas dimensiones en función de los códigos que se establecieron, cada uno con su respectiva cita.

7.8. Aspectos éticos

La investigación cualitativa reconoce la subjetividad de los individuos como parte constitutiva de su proceso indagador. Ello implica que las ideologías, las identidades, los juicios, los prejuicios y todos los elementos de la cultura impregnan los propósitos, el problema, el objeto de estudio, los métodos e instrumentos; forman parte de la selección de los recursos y los mecanismos empleados para hacer la presentación y divulgación de los resultados e interpretaciones del estudio (Parra y Briceño, 2013).

Los criterios usados para juzgar el mérito del trabajo cualitativo también deben ser explícitos, utilizando la credibilidad, la auditabilidad y la transferibilidad para evaluar la calidad científica (Lincoln y Guba, 1985).

La credibilidad (validez interna), aumenta la probabilidad de que los datos hallados sean creíbles; se pueden contrastar los resultados con las fuentes mediante la observación persistente, los diarios de experiencias, las encuestas, los análisis de documentos, la discusión grupal y la triangulación. En el carácter científico es una obligación ética seguir un método científicamente correcto que asegure su validez interna (Parra y Briceño, 2013).

Es por esto que, la credibilidad en esta investigación se logra cuando el investigador, a través de sus observaciones y conversaciones prolongadas con los participantes, recolecte información que produce hallazgos reconocidos por los involucrados en el estudio, como una verdadera aproximación a lo que ellos piensan y sienten, es decir, que confirmen los hallazgos.

El segundo criterio es la auditabilidad, llamada también confirmabilidad. Éste se describe como la habilidad de otro investigador de seguir la pista o ruta de lo que el científico original ha hecho. Para ello se realiza un registro y documentación completa de las decisiones e ideas de la presente investigación. Esta estrategia permite que otro investigador examine los datos y pueda llegar a las conclusiones iguales o similares a las del científico original, siempre y cuando tengan perspectivas similares (Lincoln y Guba, 1981).

La transferibilidad o aplicabilidad es el tercer criterio que se toma en cuenta para el rigor metodológico, y se refiere a la posibilidad de extender los resultados del estudio a otras poblaciones (Parra y Briceño, 2013). En la investigación cualitativa, la audiencia o el lector del informe son los que determinan si pueden transferir los hallazgos a un contexto diferente del análisis. Para ello, se describe el lugar y las características de las personas donde el fenómeno fue observado. Por tanto, el grado de transferibilidad es una función directa de la similitud entre los contextos (Morse, Barret y Mayan, 2012).

Otro aspecto importante que se debe tener en cuenta para sustentar la ética de todo estudio es el consentimiento informado, uno de los pilares básicos de la ética de la investigación moderna, que, además de ser un principio ético, se ha convertido en una norma jurídica. Todas las leyes que regulan la investigación en el mundo lo marcan como obligación clave a respetar por cualquier estudioso (Del Brío, 2010).

Es por esto que, se elaboró un documento de consentimiento informado. Así mismo, se les informa a todos los participantes que tienen derecho a pedir información sobre el instrumento de medición que se les aplica. Por último, se garantiza la confidencialidad de los datos obtenidos de cada uno de los entrevistados que aceptan ser partícipe de la presente investigación.

8. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

TEMA	ACTIVIDADES		FECHAS DE INTERVENCIÓN										
			SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5	SEMANA 6	SEMANA 7	SEMANA 8			
			OCTUBRE				NOVIEMBRE						
			02-03	05-09	12-18	19-25	26-01	02-08	09-15	16-20			
C R O N O G R A M A	P R O C E S O D E V A L I D A C I O N	REALIZACION DE GUIÓN TEMÁTICO PARA EVALUACION DE PANEL DE EXPERTOS											
		VALIDACIÓN DE GUIÓN TEMÁTICO											
	P R O C E D I M I E N T O D E D A T O S R E C O L E C C I O N D E	ENTREVISTA 01											
		ENTREVISTA 02											
		ENTREVISTA 03											
		ENTREVISTA 04											
		ENTREVISTA 05											
		ENTREVISTA 06											
		ENTREVISTA 07											
		ENTREVISTA 08											
		ENTREVISTA 09											
		ENTREVISTA 10											
	ANÁLISIS Y TRANSCRIPCIÓN												
	P L A N D E A N A L I S I S D E D A T O S	CODIFICACIÓN ABIERTA											
		CODIFICACIÓN AXIAL											
		CODIFICACION SELECTIVA											

CAPÍTULO IV

9. RESULTADOS

A continuación, se expone el análisis de los contenidos expuestos en las entrevistas. Estos se encuentran divididos en tres dimensiones, que sintetizan los principales hallazgos presentes en los relatos de los participantes, los cuales son evidenciados para ofrecer sustento a las dimensiones construidas.

9.1. El juego como dinámica relacional que implica la subjetividad propia y colectiva: hacia una cultura del juego.

Los sentidos subjetivos que construyen los participantes en torno al acto de jugar evidencian principalmente un componente social. Se observa que, si bien el acto de jugar puede configurarse como propiamente individual, destacan la oportunidad que dan los videojuegos para encontrar personas con gustos similares a ellos, generando así, el reconocimiento propio y de otros, dando lugar a un sentido de pertenencia que surge desde y hacia el espacio virtual. Es así como los videojuegos pierden protagonismo y lo que prevalece es la vinculación que se establece con las personas por medio de la comunicación instantánea que se da en el juego, haciéndola más fluida, y considerándola así, como una alternativa de comunicación, la cual sirve para la mantención de prácticas sociales a lo largo del tiempo, además de facilitar la comunicación a distancia. Como se evidencia:

Es agradable encontrarse con gente que comparta gustos en común con uno en cuanto a que además los espacios se dan para que, no se po, los juegos ahora tienen comunicación, entonces uno no sólo juega porque también puede compartir con las personas con la que está jugando. Uno le da un sentido, uno está jugando y de repente estás jugando y el juego pasó a un segundo plano porque estás conversando de un tema y esos temas se extienden y eso tiene un sentido muy provechoso para mí en el sentido de que ayuda mucho a comunicarse con el otro. (Entrevista n°2)

En palabras de otros participantes:

Los juegos si propician espacios sociales y harto de hecho, por ejemplo, yo con ellos, con mis amigos no soy de llamarlos, no los llamé por teléfono, o sea hablo por teléfono, pero no tanto, pero donde más compartimos es jugando, a veces estamos tomando cada uno por su lado, por ejemplo, más ahora y “puta” mientras jugamos estamos jugando y hablando y al final es cómo lo mismo que estuviéramos ahí juntos. (Entrevista n° 9)

Lo que más me gusta de jugar es la experiencia de conocer a otras personas. Yo veo a los videojuegos como una forma de comunicación también. Entonces lo que más me gusta de jugar es tener ese encuentro con otra persona (...) Se transforma también en un elemento de socialización, como lo es el alcohol para otras personas, para mí los videojuegos son también eso, un punto de encuentro entre otras personas (...) lo principal, uno en un juego tiene cierta interacción más allá de solo conversar, uno interactúa. (Entrevista n°4)

Cuando tú juegas algo generalmente ese juego está dedicado para cierto tipo de personas, así que conocer gente en estos juegos, te propicia a que probablemente esa persona tenga los mismos gustos que tú, entonces yo siento que favorece caleta el poder conocer gente y mejorar tus aspectos sociales. (Entrevista n°8)

Es como más entretenido, es más entretenido jugar con amigos, con gente en línea. Te haces amigos en el juego o a veces, tienes amigos que no los ves mucho en persona, pero siempre lo ves en línea o tienes amigos del colegio que se van a otra ciudad a estudiar y se mantiene ese lazo de amistad mediante el videojuego y eso mantiene también la amistad unida y después cuando vienen es como que no hubiese pasado ni un día sin verse, entonces yo creo que formas lazos y si, si es un espacio social sin duda. (Entrevista n°3)

Es así como se evidencia que la generación de espacios sociales no solo permite una mayor comunicación entre los jugadores que comparten sus experiencias, sino que permite, además, generar lazos, desde un espacio que otorga la construcción y permanencia de relaciones de diverso tipo, lo que evidencia un fuerte elemento de socialización, pues más allá de conversar, interactúan. Asimismo, permite el despliegue de habilidades sociales que en la presencialidad son ocultadas. A partir de lo señalado se puede observar:

(...) yo en todo este tiempo he conocido a personas en los videojuegos, un montón, aunque nunca los he visto en vida pero los tengo ahí, online (Entrevista n°5).

Los videojuegos son espacios sociales, muchas veces he terminado conociendo gente gracias a los juegos. Por ejemplo, en media yo no hablaba con muchas personas y de repente me di cuenta que algunos compañeros jugaban una "cuestión", me puse a jugar con ellos y ahora son como amigos, súper cercanos para mí. Igual he conocido gente de otras ciudades, de otras partes del mundo que han sido importantes en mi vida porque jugaban las cosas que jugaba yo (Participante n°8).

He hecho amigos jugando. Yo me relaciono con los juegos, claro, si me ayuda harto porque quizás sin el juego no hablaría tanto con mis amigos (Entrevista n°9).

Se reconoce en este sentido, que la configuración de este contexto va más allá del acto de jugar en sí, es decir, lo que destacan los participantes son las instancias que se dan en torno al juego, instancias que propician la socialización, en donde surgen un sinnúmero de conversaciones donde se relatan o comparten acontecimientos y experiencias asociadas a la vida cotidiana trascendiendo así, relaciones afectivas más allá de la virtualidad. Respecto a esto, los participantes mencionan lo siguiente:

(...) es bacán porque es como que si estás jugando e igual interactúan entre ustedes, no se po, hay una conversación, te preguntan cosas del propio juego o hablas como hablas siempre, con gente de confianza (...) te

sientes bacán porque tienes a tus amigos ahí entonces, te sientes feliz porque está tu círculo, es bacán la relación porque igual entiendes, hay tema como para hablar, entonces disfrutas de eso (...) he hecho muchos amigos. Los tengo hasta en instagram. (Entrevista n°1)

Es más fluida la comunicación cuando juegas. Lo que más me gusta de jugar es comunicarse, tirar la talla, pasarla bien, sacarse risas cachay, a disfrutar del juego y aparte estar con tus amigos, eso era lo más importante de ahí. Tengo amigos de otras regiones y nos juntamos, pero los videojuegos son como las instancias en las que más nos juntamos. Por ejemplo, mi condición es porque viven muy lejos, entonces no es muy factible que nos podamos juntar físicamente, entonces a través del juego podemos compartir más. (Entrevista n°5)

Cuando uno está jugando, aparte de eso, están ocurriendo cosas en el momento, entonces, también surgen burlas, o risas o episodios en que uno también recuerda por ejemplo "te acuerdas cuando te maté porque estabas ahí paveando" puras tonteras también, pero si se agrega un poco más a lo que es una conversación cotidiana o por celular y entonces para mi es mucho más entretenido, conversar jugando porque a veces estoy jugando y matan a tu amigo, y algunas veces cuando uno muere el juego no permite que la persona siga conversando, entonces, uno pregunta algo súper serio y tú piensas que la jodiste y dices "no esto fue muy personal", pero no, estaba muerto. No me gusta jugar solo. (Entrevista n°10)

9.2. La experiencia del juego y sus efectos. Desde la psicopatología a la práctica social del juego.

Como se ha mencionado, los sentidos subjetivos están influenciados por medio de la configuración subjetiva de cada sujeto, la cual está mediada por el reconocimiento de lo que el sujeto es y ha sido a través de su experiencia histórica-cultural. Esta experiencia se ve reflejada en el momento en el que el sujeto actúa, es decir, en la experiencia del videojugar. Desde la visión de los participantes, los videojuegos contribuyen a la construcción de su identidad, integrando así la historia de estos en cada uno de los diferentes territorios de su experiencia. Los participantes configuran estos espacios como formas de expresión, de libertad, donde tienen la posibilidad de interactuar con el juego de manera activa, es decir, sentirse protagonista del desarrollo de la historia, participando en la toma de decisiones para resolver los distintos desafíos que se presentan a lo largo del juego, evidenciándose prácticas sociales complejas que implican diversas dimensiones y comprometen al individuo desde su propia subjetividad. Entonces este espacio que es propio, también es un mundo abierto que es compartido con otros personajes, donde es necesario expresarse, hablar con otras personas, manifestar sus sentimientos o dar sus puntos de vistas ante una situación determinada. Es así como la virtualidad es desplazada, dado que el espacio de juego rompe con el contacto directo asociado a la relación entre la persona y la consola, es decir, posibilita un mundo intersubjetivo donde la espacialidad pierde sus fronteras abriendo camino a la colectividad. En relación al acto de jugar los participantes expresan:

(...) lo definiría como contemplar, pero de manera activa, es como ver una película, pero interaccionar con ella, tocarla. Yo diría que es un arte, que es como disfrutar de un arte, así como uno disfruta de una película, de una obra de teatro, de una orquesta. Un juego es lo mismo, también tiene mucho de eso. Para mí, los juegos son más eso, como un producto artístico, social, cultural e histórico, también, que es una forma de comunicación, para mí eso son los juegos. (...) son parte importante porque, encuentro que son parte de lo que me define realmente, como persona. Ósea no todos los videojuegos en general, pero sí algunos que forman parte de mi construcción como persona, en mi forma de pensar y todo eso han influido mucho (...) encuentro que hay una proyección que

uno hace hacia los juegos, va conociendo otras cosas, tiene experiencias a través de los juegos como que vive otras cosas que no son de uno, pero uno las hace parte. (Entrevista n° 4)

Para mí es como una nueva forma de arte, que se diferencia tanto de las películas ya que tú eres el que juega y con eso puedes abrir un mundo de posibilidades. Va más en qué juegos te vas a dedicar o para que plataforma vas a jugar, más que el juego en general, siento que es muy difícil poder encasillar los juegos en una sola frase. Desde mi perspectiva, yo encuentro que los juegos pueden enseñarte mucho. (...) siento que para definirlo a diferencia de las películas tú eres un ente pasivo, en los videojuegos eres un ente activo y todo lo que ocurre, ocurre porque tú lo decidiste así y eso es lo que me motiva a seguir jugando. (Entrevista n° 8)

Cuando tú estás viendo una película, estás sentado viendo una historia, ¿cierto? Una historia donde ves a un protagonista que toma decisiones, y vas viendo cómo se va desarrollando o dependiendo de la película va y mata al malo o va y se ocurre un plan y salvan a la persona que tienen que salvar. El drama se soluciona por una toma de decisiones o características del personaje principal ¿Se entiende cierto? en el juego tu puede hacer eso mismo pero tú tomas las decisiones, entonces, eso hace que tenga un característica más aparte de solo estar viendo lo que está pasando, porque a mí me pasa muchas veces que no entiendo las decisiones de las personas o de los personajes y como que digo es demasiado película porque el loco pudo haber hecho otra cosa, entonces se dio para que pasara lo que está pasando y en el juego no po, hay juegos que te permiten a ti tomar distintas decisiones y se va desarrollando de acuerdo a lo tú vas haciendo (...) entonces me parece que los juegos o jugar ese tipo de juegos, puede ser como ver una película pero donde tú tienes el control, eso lo hace para mí mucho más entretenido, porque me involucro más me hace sentirme el protagonista. (Entrevista n° 10)

Este espacio, posee, según los participantes, la característica de ser percibido como propio, donde se producen instancias de distracción y por, sobre todo, de relajo. En efecto, pasa a ser percibido como un momento de ocio, donde, además, surge la posibilidad de ser compartido con otros jugadores, que lleva a los participantes a expresar sus problemas o bien evadirlos, generando así un aumento en los sentimientos de tranquilidad y a consecuencia de ello, una disminución en la ansiedad. A partir de esto se evidencia:

Me quita hartito la ansiedad porque tengo que estar tratando de apretar todo al mismo tiempo, es lo mismo que la música, en realidad me gusta tocar las cosas, así como rápidas porque me relajo hartito y eso quizás me desestresa. Lo defino como una experiencia grata, relajante algo como que me da... no es como que sea mi felicidad, pero como que si me relaja y me hace feliz y me hace reír. Es como sentarme a jugar, es como lo mismo que sentarme a ver Bob esponja, el chavo del 8, me preparo porque sé que me voy a reír, me preparo porque sé que la voy a pasar bien (Participante n°9)

(...) es bastante gratificante. La idea mía de jugar es desinhibirse, uno se pone a prueba cuando está jugando, se divierte y práctica. Me gusta la libertad de acción que uno tiene cuando uno juega, de alguna manera, uno va regulando lo que hace, lo que quiere hacer, también el sentido de ponerse a prueba, por ejemplo, hay juegos que son desafiantes, que son complicados de hacer y que son difíciles de desarrollar o completar inmediatamente entonces, en la práctica uno va aprendiendo a desarrollar como uno da vuelta el juego. (Entrevistado n°2)

(...) a veces como que juego para distraerme de algunas cosas. Otras veces me pongo a jugar porque quiero relajarme de lo que pasó en el día, y otras veces me pongo a jugar por jugar, porque me gusta no más. (Participante n° 8)

(Jugar) es un momento en de ocio y entretenición, en donde puedes distraerte así tienes algún problema, y si juegas con un amigo mejor, porque si tienes algún problema lo botas por decirlo así (...) existe felicidad obviamente estas ahí intentado pasar una etapa que no puedes y al final la pasas y te da nervio porque estás ahí. (Entrevista n° 7)

Desde la perspectiva de los participantes, la interacción con los videojuegos influye directamente en el desarrollo personal de cada jugador, esto tiene relación principalmente con las habilidades que se van desarrollando a medida que el jugador invierte tiempo en el juego. A partir de esto, van surgiendo distintas complejidades que el jugador intenta resolver y por ende, en la resolución de estas, propician el desarrollo de diversas habilidades, que se pueden ver reflejadas en la vida cotidiana. Los participantes lo reflejan de la siguiente manera:

(...) Primero los videojuegos de alguna manera igual sobre-estimulan y desarrollan habilidades en las personas. Las personas aprenden a utilizar su cabeza en intentar o desenvolver, desarrollar o resolver un problema, porque el juego a final, te plantea un problema. (Entrevista n°2)

Se desarrollan habilidades, pero como en todas las actividades, como en el deporte. Por ejemplo a veces juego pin-pon, y sé que tengo buena coordinación de mano con ojo, porque yo ni siquiera veo la pelota, yo le pego no más, Yo creo que tiene que ver con eso, con haber jugado cuando chico, porque uno está mirando y está moviendo las manos y no necesariamente estas mirando el control, uno como que desarrolla esa coordinación mano-ojo, y dependiendo del tipo de juego, hay juegos que también te hacen pensar, y podría decir por ahí, que te ayuda a pensar de cierta forma, ser más lógico, hay juegos que usan matemáticas, Yo aprendí inglés por jugar (...) Entonces uno igual desarrolla habilidades obviamente son habilidades más de la cabeza, quizás un poco de coordinación, pero más allá de eso no creo, porque igual estás sentado, a la vez puedes desarrollar sedentarismo, quizás te pones más gordo, ósea,

puede traer cosas buenas y cosas malas, pero como todo en la vida.
(Participante n° 10)

Los videojuegos igual requieren ciertas habilidades para poder jugarlos (...) entonces como que en el fondo te hace trabajar cierto tiempo de coordinación. También como cranear en estos juegos de estrategias como pensar, estrategias para poder lograr el objetivo que te está proponiendo el juego (...) en cuanto a destrezas, el tema de poder ingeniárselas para buscar soluciones pienso que es una gran, uno de los beneficios del videojuegos, aparte de aprender inglés, en algunos casos, yo aprendí inglés así por ejemplo, jugando desde chica, en inglés, mi hermano igual me explicaba un poco qué era cada palabra y después uno al final iba deduciendo, se da harto eso del idioma. (Entrevista n° 6)

(...) Otros que te estresan ciertas cosas, como en rapidez mental, en tus reflejos, o a veces que hay juegos que tienen historia y te dan como para investigar cachay y te pones a leer, no sé, cosas así. (Entrevista n° 3)

(...) Más allá de un tema mecánico, puedes generar mejores reflejos, puede mejorar tu memoria a corto plazo. Puedes practicar la sociabilidad igual, yo siento que mejoré mucho mis habilidades sociales jugando videojuegos por lo mismo, también siento que te ayuda a apreciar un montón de artes diferente, apreciar la música, por ejemplo, o apreciar la cinematografía del mismo, la cámara, la fotografía. Siento que jugar videojuegos te lleva a querer entrar en otros tipos de artes aparte de los videojuegos. (Entrevista n° 8)

Como se mencionó anteriormente, los participantes consideran que los videojuegos fomentan relaciones sociales, lo cual hace que en el imaginario colectivo se empiece a imponer una visión del videojuego como práctica social. Esto se ve reflejado cuando, en una partida se incita a solucionar en equipo diferentes problemas que se presentan, lo cual hace que emerjan en los participantes el sentido del juego colectivo. En conformidad con lo anterior, los participantes señalan:

Con mi amigo, tenemos mis consolas en el living y nos ponemos a jugar ahí, eso como poder jugar más de cerca es más entretenido, ósea, uno se entretiene más, porque está ahí mismo la persona y puedes tirar tallas. (Entrevista n°8)

Es agradable encontrarse con gente que comparta gustos en común con uno en cuanto a que además los espacios se dan para que, no se po, los juegos ahora tienen comunicación, entonces uno no sólo juega porque también puede compartir con las personas con la que está jugando. (Entrevista n°2)

Todo es pura risa y felicidad por así decirlo. Nos sentimos todos cómodos y en confianza y la pasamos súper bien, más que estar jugando, aunque no estemos jugando es la misma sensación. (Entrevista n°6)

Lo que más me gusta de jugar es la experiencia de conocer a otras personas. Yo veo a los videojuegos como una forma de comunicación también. Entonces lo que más me gusta de jugar es tener ese encuentro con otra persona (...) Porque son tan variados y tan complejos que son interesantes para conversar, para compartir experiencias que hayan tenido otros al jugar o uno mismo. El hecho de jugarlos, el sentido lúdico que tienen como que es divertido, entonces, uno se divierte con otra persona jugando, por ejemplo, nos ponemos a jugar LOL y nos reímos nos emocionamos es como juntarse a ver una película, es como lo mismo diría yo, pero más entretenido. (Entrevista n°4)

Yo juego para hablar con otras personas, por ejemplo, tengo otro amigo que hablamos de la vida mientras jugamos, pero jugar solo no. Es bacán porque aparte de hablar como de la vida me mato de la risa con él, hablamos horas y horas riéndonos, eso es como lo principal, nos matamos de la risa, más que jugar, ganar, porque ni ganamos, siempre le digo ya da lo mismo si jugamos mal mientras las risas no falten está todo bien. Hablamos puras estupideces entonces siempre estamos riéndonos. (Entrevista n°7)

El juego es cooperativo con tus amigos, incluso si es en contra es entretenido ganarle a los amigos (...) Incluso que un amigo se equivoque hace que después la gente igual te ayude, hay compañerismo, salen sentimientos de apañe por así decirlo, de amistad y después cuando te equivocas en algo tonto igual te ríes, los amigos son así. Cuando uno pierde, al menos yo intento no insultar a la gente, les digo ya para la otra si alguien intenta algo muy arriesgado, les digo a la otra sale, para la otra te irá mejor. (Entrevista n°10)

(...) hay frustración, porque uno no lo hace bien y después perdemos todos, pero la pasamos bien cachay, tiramos la talla, te ríes hartito, la pasas bacán. Igual ahora en cuarentena, en un juego, los niños cacharon que se podía jugar online, entonces ahí jugamos, entonces bacán porque era como recordar nuestra infancia y ahora estar ahí jugando entre todos, bacán po, la raja en ese sentido, porque sacas hartas anécdotas. (Entrevista n°5).

9.3. Los videojuegos como componente histórico-familiar. Desde el reduccionismo y los prejuicios hasta la comprensión y normalización del acto de jugar en la actualidad.

Si la historia y contexto juega un rol esencial en la construcción del sentido subjetivo, la familia aparece como mediadora en esta configuración en la medida que propicia o favorece la apertura hacia el juego como hito. Desde esta perspectiva, gran parte de los participantes reconocen que el inicio del juego está dado por sus familias, donde los hermanos influyen directamente en el primer acercamiento hacia los videojuegos, y por tanto, se consideran como los acompañantes en las primeras aproximaciones de este espacio virtual, generando así la normalización y naturalización del hábito del juego en la familia, compartiendo estas instancias no solo con los hermanos, sino que con los progenitores también. En función de esto, los participantes señalan:

(...) Pero de que tengo memoria desde los 4 años, que estaba la play 1 y nos poníamos a jugar mortal kombat igual era violento, sí, pero como a toda mi familia le gustaba ese juego, es como de culto acá por así decirlo, igual como que me lo dejaron para y ese fue como mi primera experiencia jugado con una consola (...) Imagínate que mi papá juega. (Entrevista n° 6).

Mi hermana tenía la consola, era de ella, a ella le compraron, nosotros nos llevamos por 10 años y a ella se la compraron, y después como que ella no jugaba tanto y me la pasaba a mí. Ahí fue la primera vez que pude jugar con esas consolas y después me compré una para mí definitivamente, pero fue un play uno, fue otra consola. (Entrevista n°1)

Mi hermana tenía una consola, una Nintendo y yo por ser chico jugaba con mi papá, era como la vinculación que había, jugar con él. (Entrevista n° 10)

Mi hermana jugaba a la Nintendo, por esos tiempos y ahí jugábamos desde chicos, mi hermana era más grande, tiene 10 años más que yo, jugaba al Nintendo a juegos de autos y ahí como que empecé a agarrarle el gusto. Me acuerdo que en ese tiempo jugábamos con mi hermano, con él nos

llevamos por 1 año entonces jugábamos (...) Mi familia vendía juegos, entonces ahí yo podía jugar mucho, tenía el vicio a la mano. (Entrevista n° 5)

Mi primer acercamiento a los videojuegos fue aproximadamente, como a los 9 u 8 años. Yo siempre he tenido hermanos más grandes que yo, crecí con mi hermano que tenía consola, Súper Nintendo, entonces, de alguna manera siempre estuve en contacto con los juegos, desde muy pequeño. (Entrevista n°2)

Además, se puede mencionar que los participantes a partir de sus experiencias de vida, a lo largo de sus historias, han ido configurando el sentido del juego, de acuerdo a los ciclos vitales, es decir, la mirada hacia ellos es distinta en la primera infancia y luego en la adolescencia. Así los participantes refieren:

De los 14 a los 18 jugué hartoo, en la enseñanza media. Ahí fue el periodo más vicia de mi vida porque ahí igual tiene un impacto importante el concepto de que mi familia vendía juegos, entonces ahí yo podía hacerme cagar jugando, tenía el vicio a la mano. (Entrevista n° 5)

(...) en los tiempos que estoy solo, libre juego. Por ejemplo, igual ahora como estoy en la u trabajo igual, puta ahora si no hubiera esta wea pasaría saliendo, entonces es como literalmente como un pasatiempo, porque aparte yo en la casa igual dedico tiempo en la casa, cocino, igual hago hartas cosas en la casa, entonces no es como que me pase el día entero jugando. No es mi actividad, por ejemplo, empiezo a jugar ponte tú a las 12 y termino de jugar como a las 5 de la mañana. (Entrevista n° 9)

Putaa no sé, yo creo que no sé, porque ahora como que retome el tema de los juegos y podría ser... el 2015, cuando iba en la media, el 2011, por ahí hasta el 2013, yo creo que fue el tiempo en el que más jugué jueguitos. (Entrevista n° 3)

Hubo un momento en que jugábamos demasiado y ahí como que mi mamá en esos años que yo iba como en la media, primero medio, por ahí, como que mi mamá dijo contrólense un poco, porque tampoco la niña puede estar jugando todo el tiempo, si igual tiene que hacer otras cosas. (Entrevista n° 6)

El periodo que más jugué fue entre el 2013-2015, no como del 2010 al 2015, no se po yo podría, con mi amigo, por ejemplo, año nuevo, es que nosotros no queríamos salir, nos quedábamos en la casa, viciados toda la noche, fácilmente podía estar 12 horas, así full adicto. Yo creo que, por las responsabilidades, y quizás porque te cansaste de tanta satisfacción. Yo creo que por ahí va la cosa, porque antes no es como que tuviese que hacer muchas cosas, entonces podías estar ahí todo el día fácilmente, tampoco quería asumir responsabilidades, no se po, estas con tu familia, como que tampoco barrías, o lavaba la loza, en cambio ahora, todo eso cambia, ahora uno tiene más responsabilidades, como que se hace cargo de más cosas, entonces tampoco tienes tanto tiempo. (Entrevista n° 1)

Yo creo que fue ahí mismo porque en ese periodo pasaba hartoo tiempo solo en la casa, entonces como que no podía salir mucho, porque afuera era un poco peligroso y vivía en un barrio medio complicado. Entonces como que mi forma de pasar el tiempo y de divertirme se acotó solamente a los juegos. Entonces yo creo que ahí se volvió un hábito casi de manera inmediata porque apareció como solución a muchos problemas. (Entrevista n° 4)

A pesar de la normalización del hábito en la familia, desde la perspectiva de los participantes, destacan que antes existían muchos prejuicios acerca de las personas que jugaban videojuegos, los cuales, eran encasillados. Eso ha significado que algunos participantes omitan que son videojugadores ante la sociedad, por sentir temor a ser rechazados. En este sentido, expresan que algunos se aislaron en algún momento de sus vidas, debido a las inseguridades producidas por los malos tratos que han recibido por parte de la población, las cuales le otorgaban una valoración negativa al acto de jugar. Esto se demuestra a partir de lo siguiente:

(...) era el raro, o sea ni tanto porque quizás ese es un estigma mío también, pero cuando yo era chico era amigo de los niños que jugaban cosas y eso era lo que nos unía o lo que nosotros considerábamos que era lo de nosotros, como el punto en común, entonces, con ellos no, pero con otra gente, una experiencia personal para hacer un ejemplo, una vez no me invitaron a un cumpleaños porque yo jugaba cosa, porque al niño le gustaba mucho jugar a la pelota y por eso invito solo a los niños con los que jugaba a la pelota. Entonces, uno aprende a que quizás no deberíamos decir que somos jugadores, digo cuando eres chico, cuando uno no piensa bien, antes yo creo que había mucho más estigma, pero ahora no, si incluso es hasta una pega. Tampoco es que yo me haya sentido mal por jugar, sino que era los demás, o el círculo a veces lo consideraba negativo, pero yo no tampoco me importaba mucho. (Entrevista n° 10)

(...) aunque hoy en día está más normalizado, la gente ya no es tan prejuiciosa como antes, pero en la básica y en la media, me gritaban cosas algunos compañeros porque me gustaba Pokémon o cosas así. Hay un prejuicio ahí. (Entrevista n° 4)

Amigos míos igual me han categorizado como el que juega, porque siempre que sale el tema me pongo a conversar de ello y como igual sé un poco, entonces estoy como encasillado en esa cosa (...) No sé si directamente me han enjuiciado, yo siento que es más algo propio de mí, yo siento que la gente me va a enjuiciar debido a eso, siempre evito decir como "hola soy un jugador, hola soy un gamer" porque siento que está

ese rechazo que estaba antes, como que aún lo tengo integrado en mí, a veces es complicado hablar de eso porque no toda la gente juega, así que es complicado meter el tema o sentir que puedo conversar de eso con alguien. (Entrevista n° 8)

(...) me tiran tallas, pero es modo talla, ah el niño rata, pero tampoco es como decirme en mala onda. A lo más en la comunidad toxica que te empiezan a decir cosas, pero es propio de esa comunidad, es cuático, pero así es la vida de los videojuegos. Pero en algunas agrupaciones no más. (Entrevista n° 5)

Sin embargo, el contexto actual ha permitido una visión diferente de los videojuegos, lo cual ha posibilitado una normalización de su utilización tanto a nivel individual como familiar. Los participantes refieren al respecto:

Al principio me lo tomaba como premio, me dejaban jugar especialmente como premio, entonces si me iba bien en el colegio me dejaban jugar, pero sabes que cuando era chico me iba súper bien en el colegio entonces pasaba jugando en verdad, llegaba del colegio o hacia mis cosas, tareas, y el resto del tiempo jugar, jugar, jugar. (Entrevista n° 9)

De mi familia que es como más joven, digamos, como de unos treinta hacia abajo, como que encuentran que es normal, que está bien, que es como algo común en la sociedad de hoy. (Entrevista n° 4)

Sabes que tampoco encuentro que tengan como una visión mala de esto, porque por ejemplo yo creo que mi vieja estaba cagada de la risa porque yo jugaba y no salía a la calle, porque la calle en el barrio donde vivía igual era peligroso, entonces ella feliz que me tuviera ahí jugando play mientras no se po, ella hacia cosas. Y ahora la diosa –polola- por ejemplo, le digo oye voy a jugar play y ella aprovecha de hacer sus trabajos y cosas así. Pero no es como conflicto. (Entrevista n° 1)

Y con la cata (polola) llevo el play para su casa y me dice oye si querí jugar... porque en las noches igual me duermo tarde po como a las 5, 6 y cuando estoy en la casa de la cata no me da sueño, llevo el play para ver películas y cosas así y me dice oye, pero si querí jugar juega y yo me duermo y ahí juego hasta que me duermo. (Entrevista n° 7)

A pesar de ello, los participantes aseguran que nunca dejaron el juego, si bien comenzaron a jugar menos tiempo, debido a las responsabilidades, el hábito se mantiene latente. Actualmente y a raíz de la pandemia que estamos viviendo los participantes vieron modificado su día a día, alterando así las prioridades de su vida “normal”, teniendo más tiempo libre debido al confinamiento, lo que les permitió volver a invertir más tiempo jugando videojuegos. Esto se evidencia cuando los participantes mencionan:

Desde ahora en la cuarentena, antes no, no era si, ahora juego todo el día (...) es que encuentro que no hay na' que hacer como estamos en cuarentena, entonces es la única cosa que hago. (Entrevista n° 7)

Por ejemplo, ahora para la cuarentena, yo creo que trajo sus beneficios porque no estás tan aburrido. Al principio de la cuarentena yo creo que igual jugué un poco más, tampoco tanto más, pero no se algún beneficio. (...) Por ejemplo, en estos casos ha sido más como un acompañamiento más que un problema porque, por ejemplo, y también hago mucho deporte entonces el hecho de estar enclaustrado en cuarentena también eso limita la cantidad de salidas que uno puede hacer y esos tiempos de salida probablemente se invertían en estar jugando. Yo en las primeras fases de la cuarentena cuando uno estaba en el limbo donde no hacía nada, se podía jugar con libertad. (Entrevista n°2)

(...) igual ahora interviene el covid, porque uno al estar más encerrado, mi vida cotidiana de fin de semana era salir a carretear, compartir, salir más, trabajar, y ahora como estoy más encerrado he aprovechado full jugar y antes eso no pasaba (...) como estamos en pandemia es más fácil que esté metido porque no puedo salir. (Entrevista n° 5)

10. DISCUSIÓN

A partir del análisis, se puede señalar que el principal objetivo de esta investigación, está asociado a conocer el sentido subjetivo de los estudiantes de la Universidad de Atacama en relación a los videojuegos. Esta investigación permitió pesquisar distintas percepciones y características que los estudiantes construyen según las vivencias surgidas a partir de este fenómeno. De este modo, se puede observar que el sentido subjetivo de los participantes se encuentra caracterizado por la valoración positiva que tienen respecto a los videojuegos, el cual es percibido como un espacio que va más allá del acto de jugar, donde éste, llegado un momento, pierde protagonismo, prevaleciendo la interacción que se da dentro de este espacio virtual, el cual, se encuentra mediado por las posibilidades de adquirir experiencias y habilidades en el juego, de encontrar entornos que permiten la interacción entre varias personas, estableciéndose así, un marco de comunicación digital, que permite experiencias sociales significativas, diluyéndose el horizonte físico por el espacio virtual, que involucra el intercambio incluso fuera del contexto donde habita comúnmente el jugador, pudiéndose advertir un intercambio cultural.

La presente investigación, en cuanto a las emociones, evidencia dos perspectivas. Por un lado, se observa una dimensión individual, donde las emociones que prevalecen en los participantes están marcadas por el rasgo competitivo que tienen los videojuegos, generando así emociones relacionadas con la perseverancia, euforia, la competitividad. Estas emociones que se experimentan, surgen del alivio de la tensión, lo que coincide con lo mencionado por Echeburúa (1999) en tanto se produce una disminución de la sensación de agobio. Por otro lado, desde la perspectiva social, se destacan las emociones asociadas a la felicidad, relajación, entusiasmo y alegría, donde prevalece la sensación de agrado asociada al compartir experiencias en un espacio social común. De este modo los participantes van construyendo nuevas prácticas y microespacios asociados a diversos grupos. Así emergen, relaciones permanentes cuyos lazos son significativos, con emocionalidad positiva; lo que se contrapone a las emociones negativas expresadas en hostilidad o rabia observadas en la literatura (Saleem, Anderson y Gentile, 2012).

Se evidencia que la interacción permite el establecimiento de vínculos, que son fortalecidos en tanto experiencias comunes en el contexto del juego, surgiendo un sentido de pertenencia que conecta estas experiencias afectivas, instando el ciclo del juego o el impulso asociado al jugar (Martinez, 2019). Sin embargo, las categorías tradicionales de adicción al juego no logran abarcar

la totalidad de dimensiones presentes en la conducta de juego dada su pluralidad y eje social observado en los relatos.

Es así como la configuración de sentido subjetivo se va definiendo por las emociones que se integran en relación a las experiencias del sujeto dentro de los espacios simbólicos, asociados al videojuego. Lo señalado va en la misma línea de lo expuesto por González Rey (2010) cuando plantea que los sentidos subjetivos son una organización subjetiva que se define por la articulación compleja de emociones, procesos simbólicos y significados, que adquiere formas variables y que es susceptible de aparecer en cada momento.

En cuanto a las experiencias, los participantes vivencian la práctica del juego más allá de la simple jugabilidad, es decir existe un involucramiento en la historia, el personaje, las escenas, la música u otros componentes que permiten vivir el juego como si se fuera parte del mismo. Desde esta experiencia, además, se genera una interacción lúdica con “amigos” de distintos lugares o la oportunidad de generar nuevos lazos mediante una comunicación instantánea y fluida. En este sentido, los participantes van construyendo su identidad a partir del reconocimiento, en el que se forma una idea de quienes son, a partir de aquello que los demás reconocen en él, y que tiene que ver con las elecciones que han tomado y las acciones que han realizado a lo largo del juego. Es decir, que sería la identidad del sujeto lo que se expone en los videojuegos, es aquella congruencia de la que habla González Rey (2002) una congruencia entre aquello que es y ha sido, que se manifiesta en el momento en que el sujeto actúa y que se corresponde (sin ser igual) con un rol o un papel particular que tenga que desempeñar. En esta misma línea, los participantes evidencian que los videojuegos otorgan una jugabilidad más divertida y entretenida de cierto modo, según la experiencia y es aquí donde se muestra una experiencia subjetiva diferente, desde las manifestaciones de sentimientos que los participantes obtienen en la interacción con otros. A partir de este momento, se reconoce que el sujeto toma aspectos de su configuración subjetiva y experiencias, que se traducen en sentidos subjetivos y expresa lo que, en ese preciso momento, en esa partida y experiencia única puede emerger en torno a su subjetividad.

Por otro lado, en cuanto al acto de jugar, para los participantes, este acto trasciende más allá de un simple momento de ocio, implicando una serie de habilidades necesarias que facilitan el desarrollo de una partida de videojuegos. Siguiendo esta línea, es importante destacar la valoración que los participantes le otorgan al desarrollo de las habilidades, puesto que, en la mayoría de los

casos, consideraron el desarrollo de al menos una habilidad debido a su interacción con los videojuegos, incluso, en muchos casos permitió aprender nuevos idiomas a causa del interés que generan los videojuegos, favoreciendo así, como en cualquier otra actividad, un desarrollo constante y evolutivo en el jugador.

Por último, en relación a las expectativas, se evidencia una percepción favorable de las instancias sociales que se dan en el juego, otorgándoles así, una experiencia grata y de goce, puesto que, lo que más se rescata es la oportunidad de compartir que brindan los videojuegos, permitiéndoles una interacción más lúdica, la mantención de lazos con amigos que viven en otras ciudades, la generación de nuevas amistades y el descanso o relajación.

De esta forma, el espacio virtual, constituye para los participantes, un campo de experiencia en el que encuentran sentidos que configuran su identidad individual y social dentro y fuera del juego, la cual ha impactado en ellos, de forma tal, que se sienten cómodos y pertenecientes a este lugar. Vale decir, que los videojuegos proporcionan elementos necesarios para la constitución de sentidos y significados subjetivos de los individuos y de una sociedad. Como menciona González Rey “cualquier experiencia humana está constituida por una diversidad de elementos de sentido que, procedentes de diferentes esferas de la experiencia, determinan en su integración el sentido de la actividad actual del sujeto” (2002, p. 113). Es decir, la emergencia del sentido subjetivo se encuentra mediada por el videojuego, ya que, es en este espacio virtual donde surgen contenidos simbólicos emocionales a través de la experiencia del videojugar.

Otro aspecto destacable, es que en la construcción del espacio social del juego se despliegan y desarrollan habilidades sociales diversas, fortaleciéndose las cualidades de socialización. Además, las relaciones sociales establecidas en este contexto traspasan las fronteras propias de la realidad virtual. Es por esto, que los videojuegos se han transformado en portadores de cultura, por ende, constituyen un traspaso de multiculturalidad, en la medida que permiten aprender y reconocer otras prácticas sociales diferentes.

En concordancia con Díaz & García (2005), los resultados arrojan la importancia que la familia tiene para fomentar el uso de los videojuegos generando participación de todos los integrantes, con el objetivo de socializar, crear trabajo en equipo, y colaboración mutua, ya que estos

videojuegos pueden posibilitar espacios agradables y dinámicos tanto para la familia como para grupos de amigos.

Según lo mencionado, se cumplen ambos supuestos de esta investigación, asociados a que la conducta de juego va más allá de la expresión de una psicopatología, existiendo aspectos positivos enmarcados principalmente en una dimensión social. Es por esto, que reducir el fenómeno a una conducta patológica implica una limitación a la hora de comprender el tema estudiado, ya que reduce la experiencia del juego o el acto de jugar a una conducta individualista y negativista de mismo.

Tal como se menciona en los modelos explicativos y apagándose al enfoque biopsicosocial (Hellman 2013; Kuss, 2013; Wood, 2008) donde se recalca la importancia de destacar las particularidades del contexto del jugador, sus circunstancias personales, las prácticas sociales y los significados culturales asociados al juego. En este sentido y para este estudio este modelo cobra especial relevancia, debido a que en esta investigación se logró evidenciar la importancia que tiene el contexto del jugador para comprender mejor la complejidad de este fenómeno.

Por último, es destacable el reconocimiento de la pandemia como condicionante para el potenciamiento del hábito de juego, dado que los participantes refieren la importancia de los videojuegos en el contexto actual, puesto que, la pandemia ha imposibilitado el acercamiento físico con los seres queridos, sin embargo, los videojuegos han favorecido expectativas y oportunidades que pueden existir al interior de este espacio virtual. Es por ello, que los videojuegos han adquirido un rol importante en este contexto, ya que han actuado como una plataforma que posibilita el acercamiento social a pesar de la distancia física, favoreciendo el intercambio de emociones y vivencias.

11. CONCLUSIÓN

“Nada es verdad. Todo está permitido”

Assassin’s Creed (juego)

Indudablemente los videojuegos han evolucionado a lo largo de la historia, demostrando grandes avances tecnológicos e históricos, generándose un espacio que abre posibilidades enormes en dimensiones diversas. En relación a lo anterior, este trabajo representó un intento de comprensión asociado al fenómeno del juego, desde la mirada de aquellas personas que están involucradas directamente en esta experiencia. De este modo, emerge en los distintos relatos una descripción positiva en torno al mundo de los videojuegos, evidenciándose una mirada alternativa al de los estudios presentados que advertían el desarrollo de respuestas negativas frente al jugar. El desarrollo de habilidades abre un campo de estudio por ejemplo en lo pedagógico, advirtiéndolo cómo la experiencia del juego puede contribuir al aprendizaje. El despliegue de habilidades y la captación de atención en relación a los estímulos que ofrecen los videojuegos, permite un involucramiento activo que podría posibilitar un sinnúmero de herramientas para el desarrollo de habilidades sociales y de otro tipo.

La importancia de la interacción, el significado y las relaciones que se establecen en los juegos, conforman un sentido subjetivo que advierte implicancias en la individualidad, es decir el sentido de sí mismo, pero también en la colectividad, es decir la pertenencia y las prácticas sociales requeridas para ser parte de un equipo conformado por distintos contextos culturales, que se diluyen en el espacio virtual, el cual va más allá de la simple representación gráfica de una historia. Muy por el contrario, su singularidad permite que, en la inclusión hacia el modo de juego en línea, la realidad se diluya y la propia individualidad también, propiciando un lugar para cada jugador en un mundo digital donde compartir es clave.

El interés particular de esta investigación acerca de los videojuegos, radicó en que la construcción de subjetividad que implica “tener presente en todo momento que, la condición de sujeto individual es definible sólo dentro del tejido social en que el hombre vive” (González, 2002, p. 181), y debido a que este tipo de juegos, en los que se incluye la interacción con otros, además de la experiencia de jugar, se crean dinámicas interesantes a este respecto, haciendo posible

estudiar cómo en las personas, cuyo tejido social incluyen las relaciones que se establecen dentro del juego, podría influir sobre la construcción de su subjetividad.

Es por lo anterior que podría hablarse de una cultura del videojuego, cuya dimensión atraviesa todo el tejido social contemporáneo, y permite que sea posible pensar en identidades, subjetividades y comunidades digitales. En esta línea, y en palabras de Muriel (2015), no sólo se trata de entender la cultura del videojuego, sino entenderlos como “una cultura que refleja procesos sociales dominantes y emergentes”. En relación con eso, este estudio evidenció aspectos del sujeto tanto emocionales como simbólicos que se dan en el preciso momento en el que actúa en un espacio social, mediado por su recorrido histórico cultural.

Así, los videojuegos son una temática de gran interés para nuestra sociedad, puesto que, sin lugar a dudas, forma parte del día a día de muchas personas alrededor del mundo, donde quienes juegan, muchas veces, lo hacen parte del hábito diario, que puede llegar a ser abusivo en la medida que, de acuerdo a la nosología actual, tiene efectos en la persona y sus redes. Sin embargo, esta posición reduce el juego a su vertiente más sombría, otorgando al sujeto una pasividad de la cual es víctima, subestimando sus decisiones y habilidades. Ante ello, este estudio permitió interiorizarse en las experiencias de los videojugadores, dando cuenta de la caracterización que los participantes han ido construyendo sobre los videojuegos. Así la información recabada permitió visibilizar experiencias, motivaciones, expectativas, y oportunidades que pudiesen existir al interior de este espacio virtual.

Una de las dimensiones que merece mayor énfasis es la social dado que los videojuegos propician espacios de interacción social, puesto que son percibidos como medios de socialización, los cuales permiten la construcción de relaciones de diverso tipo, debido al acercamiento que se genera en torno a este espacio virtual. Este acercamiento no tiene como protagonista al juego en sí, sino que las redes sociales asociadas al mismo, lo cual podría definir la cantidad de horas dedicadas o la necesidad de estar jugando, debido a ser considerados como otro medio de comunicación.

Los videojuegos, entonces, corresponden a la institucionalización de las prácticas, experiencias y significados asociados a los videojuegos en las sociedades contemporáneas, lo que sitúa a los videojuegos y la acción de jugar no sólo en una posición central entre otros productos culturales,

sino que también atraviesa nuestras prácticas cotidianas. De aquí se deriva, por lo tanto, que los videojuegos forman parte de nuestro imaginario colectivo como práctica social aceptada y reconocida, influyendo en los procesos que participan en la construcción social de identidades y comunidades.

Es por esto que se hace necesario, comprender la práctica de juego no sólo como una actividad de ocio aislada, sino como, “una cultura que se extiende mucho más allá de la pantalla o máquina del videojuego” (Crawford, 2012, en Muriel, ZehnGames, 2015). En este sentido, los videojuegos posibilitan la emergencia del sentido subjetivo y generan un espacio donde el sujeto tiene la posibilidad de interactuar con un dispositivo que lo sumerge en un contexto, el cual implica una fuente de memorias, conversaciones, identidades, amistades, trabajo artístico, narrativas y mucho más, en los cuales surge un sistema de significados, como un conjunto de nuevas prácticas y discursos sociales.

Finalmente se puede observar cómo el fenómeno de la adicción a los videojuegos representa mucho más que una categoría psicopatológica, cuyos síntomas tienen efectos negativos en la vida de quienes “padecen” esta “enfermedad”. Por el contrario, estos espacios lúdicos y digitales, parecen ser la puerta de entrada a nuevas configuraciones de identidad que tienen resultados diferentes de acuerdo a las distintas etapas del ciclo vital aportando habilidades cognitivas y sensoriomotoras, siendo un espacio no tan solo individual, sino que familiar, cuyo tema podría ser profundizado en otros estudios.

Por último, en cuanto a nuestro contexto actual, el confinamiento ha tenido efectos transversales en todas las dimensiones de la vida, lo cual permitió recordar que la digitalización de la vida no es algo que nos aleja del resto, sino que hoy por hoy nos acerca y permite mantener nuestra socialización. Así la presencialidad podría volverse un mito para comprender que la subjetividad opera de forma distinta, logrando que la vieja discusión acerca de ¿Qué es lo real? adquiera nuevamente sentido. Después de todo, como mencionamos al inicio de esta conclusión y ahora parafraseamos honrando la saga de Assassin’s Creed, nada sería cierto, pues está todo permitido en la subjetividad de un videojugador.

12. LIMITACIONES DEL ESTUDIO

Una de las limitaciones que presento esta investigación, y que puede mejorar para fortalecer metodológicamente esta investigación, está relacionado con la recogida de datos que se realizó, concretamente con la realización de las entrevistas en profundidad, más bien con lo difícil que es hacer entrevistas en profundidad y lograr entender cómo vas de alguna manera encontrando el ritmo a las preguntas, a las respuestas y a la indagación. Nos dimos cuenta que entrevistar en profundidad es un proceso muy complejo, sobre todo por la falta de experiencia y por la modalidad online en la cual se efectuaron estas entrevistas.

Otras de las limitaciones que se evidencio, esta vinculada con el criterio de inclusión y exclusión, específicamente al no establecer un límite de edad en estos criterios, porque cualitativamente existe diferencia entre la jugabilidad de un estudiante, versus alguien que trabaja y estudia.

REFERENCIAS

- ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) (2011). *El videojugador español: perfil, hábitos e inquietudes de nuestros gamers*. Disponible en: <http://www.adese.es/>. Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento.
- Alarcón , D., & Trujillo, D. (2014). *Construcción de subjetividad en la red social Twitter*. Cali: Universidad de San Buenaventura.
- Alave Mamani, S. M., & Pampa Yupanqui, S. N. (2018). *Relación entre dependencia a videojuegos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa estatal de Lima Este*. Lima, Perú.
- Alonqueo, P. y Rehbein, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Ultima década*, 16(29), 11-27.
- Anderson C. y Dill, K. (2000) Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Anderson, C.A., y Bushman, B.J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Andrade, M., & Rivas, D. (2015). *Consumo de videojuegos en adolescentes de educación general básica*. Universidad de Cuenca (Tesis de pregrado). Cuenca-Ecuador.
- Bainbridge, W. S. (2007). The scientific research potential of virtual worlds. *Science*, 317, 472-476.
- Basto, J., Duarte, R., & Muñoz, J. (2014). *Influencia de la comunicación digital interactiva: Caso Facebook, en la configuración de la subjetividad social en adolescentes*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Bartholow, B. D., y Anderson, C. A. (2002). Effects of violent video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38, 283–290.
- Bogost, I. (2007), *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology.
- Bonilla, m., & López, A. (2016). Ejemplificación del proceso metodológico de la teoría fundamentada. *Cinta de moebio*, ISSN 0717-554X.

- Bowen, G.A. (2005). Preparing a qualitative research-based dissertation: Lessons learned. *The Qualitative Report*, 10(2), 208-222.
- Brown, R. (1993). Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions. En W. Eadington y J. Cornelius (Dirs.), *Gambling behavior and problem gambling* (pp.241-272). Reno: University of Nevada Press.
- Bushman, BJ y Anderson, CA (2001). Violencia de los medios y el público estadounidense: hechos científicos versus información errónea de los medios. *Psicólogo estadounidense*, 56 (6-7), 477-489.
- Bushman, BJ y Anderson, CA (2009). Cómodamente insensible: efectos insensibilizadores de los medios violentos para ayudar a otros. *Ciencias psicológicas*, 20 (3), 273-277. doi: [10.1111 /j.1467-9280.2009.02287.x](https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02287.x)
- Cabra, N. (2010). Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad. *Signo y Pensamiento*, 29(57), 162-177.
- Calderón, G., Jaramillo, C., Holguín, H., & Le, D. (2016). Representaciones sociales sobre las adicciones comportamentales en el Valle de Aburrá. Medellín: Fundación Universitaria Luis A <https://www.emol.com/noticias/Nacional/2018/06/20/910404/Minsal-redisenar-su-programa-de-salud-mental-para-que-se-adhiera-el-videojuego-como-una-adiccion.html#comentariosmigó>.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Revista Adicciones*, vol. 26, 91-95.
- Castro, A. & García, G. (2011). *Psicología clínica fundamentos existenciales*. Editorial Universidad del Norte. Barranquilla, Colombia
- Catalán, J. La profesión del profesor según las teorías subjetivas de los formadores. 1997. 649f. Tesis (Doctorado en Ciencias de la Educación) – Pontificia Universidad Católica de Chile, Facultad de Educación, Santiago de Chile, Chile, 1997.
- Caven, V. (2012). Agony aunt, hostage, intruder or friend? The multiple personas of the interviewer during fieldwork. *Intangible Capital*, 8(3), 548-563.
- Ceballos, D (2011). *Construcción de identidad en los videojuegos en línea*. Cali: Editorial Bonaventuriana.
- Cía, A. (2013). (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista Neuropsiquiatría*. (76), 211-217.

- Challco, S., & Guzman, K. (2018). Uso de videojuegos y su relación con las habilidades sociales en estudiantes del área de ingenierías de la UNSA. Arequipa: Universidad de San Agustín.
- Charmaz, K. (2013). La teoría fundamentada en el siglo XXI: Aplicaciones para promover estudios sobre la justicia social, pp. 270-325.
- Chavez, M., Estévez, M., Olave, L., & Momeñe, J. (2018). Estudio de las relaciones entre adicciones comportamentales, impulsividad y consumo de sustancias en adolescentes. *Revisión*, 43 (3) 13-38.
- Chóliz, M. y Marco, C. (2011). Patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. *Anales de Psicología*, 27(2), 418-426.
- Corrales, Y. (2019). *Niveles de adicción a los videojuegos en estudiantes del primer semestre de la Facultad de Derecho de la Universidad Andina del Cusco, en la provincia de Canchis*. Lima: Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Dávila, L., & Gómez, M. (2018). Aproximaciones conceptuales y prácticas a las adicciones en una muestra bibliográfica. *Drugs and addictive behavior*. 89-109.
- De Sola Gutiérrez, J. (2018). El uso problemático del teléfono móvil: desde el abuso a su consideración como adicción comportamental (Doctorado). Universidad Complutense de Madrid.
- Del Brío, M. (2010). Décimo aniversario de la entrada en vigor del Convenio de Oviedo. *Revista de bioética y Derecho*, 55.
- Díaz, Á., González-Rey, F., & Arias, A. (2017). Pensar el método en los procesos de investigación en subjetividad. *CES Psicología*, vol. 10, núm. 1, 2017, pp. 129-145.
- Echeburúa, E. (1999): *¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet*. Bilbao: Desclée de Brouwer. 114. ISBN 84-330-1378-5
- Echeburúa, E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 37(4), 435-447.
- Echeburúa, E., & Requesens, A. (2012). Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes. *Ediciones pirámide*, 192.
- Estévez, L., Bayón, C., de la Cruz, J. y Fernández-Líria, A. (2009). Uso y abuso de Internet en adolescentes. *Ediciones pirámide*, 101-130.

- Etxeberria, F. (2014) Videojuegos violentos y agresividad *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, Sociedad Iberoamericana de Pedagogía Social Sevilla, España, 18, p. 31-39.
- Flick, U. (2007). *Introducción a la Investigación Cualitativa*. Madrid: Morata.
- Flick, U. (2004). *Una introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Proposito y Representaciones*, 7 (1).
- Gartner (2013). Gartner says worldwide video game market to total \$93 Billion in 2013. Extraído el 20 de Julio de 2020 desde <http://www.gartner.com/newsroom/id/2614915>
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18 A National Study. *Psychological science*, 20(5), 594-602.
- Gobierno Regional de Atacama. (2019) Resolución Exenta N° 4. Sesión Ordinaria N° 3 del 22.02.2019. Ley N° 21.125.
- Gómez, M., & López, J. (2017). La dependencia emocional: La adicción comportamental en los márgenes de la patología dual. *Revista de patología Dual*, 4(2):2.
- Gómez, R., & Serena, F. (2012). Introducción al campo de las drogodependencias. *Brujas*, 17-35.
- González, A. y Abad-García, M. (2012). Grounded theory for generating theory in the study of behavior. *Library and Information Science Research*, 34(1), 31-36. doi: <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2011.02.006>
- Gonzalez-Rey, F. (1999). La afectividad desde una perspectiva de la subjetividad. *Psicología, Teoria e Pesquisa*, (15) 127-134.
- Gonzalez-Rey, F. (2001). La categoría de sentido subjetivo y su significación en la construcción del pensamiento psicológico. *Contrapontos*, (1) 13-28.
- González Rey, F. (2002). *Sujeto y subjetividad: una aproximación histórico-cultural*. México D. F., México: Thomson.
- González Rey, F. (2004). *O social na psicologia e a psicologia social. A emergencia do sujeito*. Río de Janeiro: Vozes.
- González Rey, F. (2007). Social and individual subjectivity from an historical cultural standpoint. *Critical Social Studies*, 9 (2), 3-14.
- Gonzalez-Rey, F. (2010). Las categorías de sentido, sentido personal y sentido subjetivo en una perspectiva histórico-cultural: un camino hacia una nueva definición de subjetividad. *Universidad Psychologica*, 9(1), 241-253.

- Gonzalez-Rey, F. (2011). Sentidos subjetivos, lenguaje y sujeto: avanzando en una perspectiva postracionalista en psicoterapia. *Revista de psiquiatría*, 46, 5-6.
- González Rey, F. L. (2012). Lo social en sicología y Psicología Social: la emergencia del sujeto. 3ra ed. Petrópolis: Vozes.
- Gonzalez-Rey, F. (2013). La subjetividad en una perspectiva cultural-histórica: avanzando sobre un legado inconcluso. *CS*, 11, 19-42.
- Gonzalez-Rey, F. (2017). El tema de la subjetividad en psicología: Contradicciones, caminos y nuevas alternativas. *Journal for the Theory of Social Behavior*, 1-20
- Grant, JE, Brewer, JA y Potenza, MN (2006). La neurobiología de las sustancias y las adicciones conductuales. *CNS Spectrums*, 11, 924-930.
- Greene, P., Fynmore, S., & Vinagre, A. (2018). Drogas en Chile: Fronteras, consumo e institucionalidad. Libertad y Desarrollo.
- Griffiths, M. (1995). Adicciones tecnológicas. *Foro de psicología Clínica*, 76, 14-19.
- Griffiths, M. (2000). Does Internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence. *Cyberpsychology & Behavior*, 3, 211-218.
- Griffiths, M. (2013). Adicción a las redes sociales: temas y problemas emergentes. *Journal of Addiction Research & Therapy*, (5) 4. DOI: 10.4172 / 2155-6105.1000e118.
- Grüsser, S., Thalemann, R., & Griffiths, M. (2007). Excesivo juego de computadora: ¿evidencia de adicción y agresión? *CyberPsychology & Behavior*, 10 (2): 290-2.
- Guba, G. y Lincoln Y. (1981). *Effective evaluation: improving the usefulness of evaluation result through responsive and naturalistic approaches*. San Francisco: Jossey-Bass
- Hellman, M., Schoenmakers, T., Nordstrom, B. y van Holst, R. (2013). Is there such a thing as online video game addiction? A cross-disciplinary review. *Addiction Research & Theory*, 21(2), 102-112.
- Herrera, V., Rangel, A., & Vasquez, D. (2016). *Revisión sistemática de literatura: El sentido subjetivo en el videojugar*. Santiago de Cali: Universidad Cooperativa de Colombia.
- Hussain, Z., Griffiths, M. y Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research & Theory*, 20(5), 359-371.
- Husserl, E. (1998). *Invitación a la fenomenología*. Barcelona: Paidós.
- Jackson, J. (2020). Lo que los jugadores juegan y observan durante el bloqueo de Coronavirus: Participación de los jugadores y picos de audiencia para juegos y géneros. *Newzoo*.

- Disponible en: <https://newzoo.com/insights/articles/games-gamers-are-playing-watching-during-coronavirus-covid19-lockdown-quarantine>.
- Jariego, R. L. López, M. J., & (2003). Los adolescentes y los videojuegos. *Apuntes de psicología*, Vol. 21, Nº. 1, pág. 5.
- Jerabeck J. y Ferguson C. (2013). The influence of solitary and cooperative violent video game play on aggressive and prosocial behavior. *Computer in Human Behavior*, 29, 2573-2578.
- Jiménez, M., Piqueras, J., Mateu, O., Carballo, J., Orgilés, M. y Espada, J. (2012). Diferencias de sexo, características de personalidad y afrontamiento en el uso de Internet, el móvil y los videojuegos en la adolescencia. *Salud y Drogas*. 12, 61-82
- King, D. y Delfabbro, P. (2014). Is preoccupation an oversimplification? A call to examine cognitive factors underlying Internet gaming disorder. *Addiction*, 109(9), 1566-1567
- Kuss, D. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychol Res Behav Manag*, 6, 125-137.
- Kulkarni, M., Lengnick-Hall, M.L. y Martínez, P.G. (2015). Overqualification, mismatched qualification, and hiring decisions. *Personnel Review*, 44(4), 529-549
- Kuss, D. y Griffiths, M. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *J Behav Addict*, 1(1), 3-22.
- Kvale, S (2011). *Las entrevistas en investigación cualitativa*. Ediciones Morata, S.L. Madrid.
- Labrador, F. J., & Villadangos, S. M. (2009). Adicción a nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes. *Piramide*, 45-71.
- Labrador, F., Villadangos, S., Crespo, M. y Becoña, E. (2013). Design and validation of the new technologies problematic use questionnaire. *Anales de Psicología*, 29(3), 836-847.
- Lam, L. (2014). Internet gaming addiction, problematic use of the Internet, and sleep problems: a systematic review. *Curr Psychiatry Rep*, 16(4), 1-9.
- Larrondo, P. (28 de junio, 2018) Minsal evalúa incluir la adicción a los videojuegos en rediseño de programa de salud mental. *Emol*. Recuperado de: <https://www.emol.com/noticias/Nacional/2018/06/20/910404/Minsal-redisenara-su-programa-de-salud-mental-para-que-se-adhiera-el-videojuego-como-una-adiccion.html#comentarios>.
- Ley N° 19825. Diario oficial de la República de Chile. Santiago, Chile, 28 de diciembre de 2019.
- Lincoln, Y. y Guba, E. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills

- Magalhães, D., & Rey, F. G. (2016). Cultura, educación y salud: una propuesta de articulación teórica desde la perspectiva de la subjetividad. *Revista Epistemología, Psicología y Ciencias Sociales*, 1(1): 17-32.
- Manual de diagnóstico y estadística de trastornos mentales (5a edición). (2016) Washington, DC. autor.
- Marradi, A., Archenti, N. & Piovani, J. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*. Buenos Aires: Emecé.
- Marco, C., & Chóliz, M. (2013). Prevención de la adicción a videojuegos: Eficacia de las técnicas de control de la impulsividad en el programa prevtec 3.1. Universidad de Valencia.
- Marco, C., Chóliz, M., y Martínez, E. (2012). Técnicas de control de la impulsividad en la prevención de la adicción a videojuegos. Comunicación presentada en el IX Congreso Internacional de la Sociedad Española para el Estudio de la Ansiedad y el Estrés. Valencia, España.
- Marks, I. (1990). Adicciones conductuales (no químicas). *Revista británica de adicciones*, Vol. 85, número 11.
- Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista de investigación en psicología*. Vol. 9 N° 1. 123-146.
- Martínez, A. (2019). Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes: Internet y Teléfono móvil. Universidad de Jaén.
- Mendiburo, A. (2011). Conductas y actitudes de los chilenos ante los videojuegos. *Guerra y paz en el mundo virtual*, 1(1), 13-29.
- Mendoza, M. (2015). Las ventajas y Desventajas. Mexico.DF: *Revista Mexica de Pediatra*.
- Mercado, A., & Briseño-Cruz, P. (2014). El "yo" deteriorado: estigma y adicción en la sociedad del consumo. *Espacios públicos*, 137-158.
- Morse, J., Barret, M y Mayan, M. (2012). Verification strategies for establishing reliability and validity in qualitative research. *Int J Qual Meth.* (2). pp. 19.
- Muñoz, J. (2005). Análisis Cualitativo De Datos Textuales Con ATLAS.Ti 5. Universitat Autònoma de Barcelona ed., Barcelona.
- Muhr, T. (2004). User's Manual for ATLAS.Ti 5.0. Second Edition Berlin: ATLAS.ti Scientific Software Development.

- Muriel, D. (2015). *ZehnGames*. Retrieved from Una definición sociológica de la cultura del videojuego: <http://www.zehngames.com/thinkpieces/una-definicion-sociologica-la-cultura-del-videojuego/>
- Myers, D. G. (2005). *Psicología social*. España S.L: McGraw-Hill.
- Organización Mundial de la Salud. (2019). Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos. *Boletín de la Organización Mundial de la Salud*, 97:382-383. doi: <http://dx.doi.org/10.2471/BLT.19.020619>.
- Ortega, O. (2013). Las conductas adictivas desde un enfoque social. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 12(4).
- Ortiz, H. (2011). Estudio descriptivo, explicativo e interpretativo de las estrategias de monitoreo cognitivo usadas por estudiantes universitarios en la comprensión de textos académicos durante la lectura en inglés. Universidad del Valle, Santiago de Cali.
- Orozco, R. (2010). Los videojuegos masivos en línea como espacios sociales. Trabajo de grado en Psicología. Universidad de San Buenaventura Cali.
- Otzen, T., y Manterola, C. (2017). Técnicas de muestreo sobre una población a estudio. *Int. J Morphol*, 35(1), 227-232.
- Oxman, C. (1998). *La entrevista de investigación en Ciencias Sociales*. Buenos Aires: Eudeba.
- Ozols, R. y Fortune, C. (2012). Towards the identification of factors affecting the development of small sized construction contacting organizations. *Association of Researchers in Construction Management*, 841-850.
- Pandit, N.R. (1996). "The Creation of Theory: A Recent Application of the Grounded Theory Method". *The Qualitative Report*, vol. 2, nº 4, pp.1
- Parra, M., & Briceño, I. (2013). Aspectos éticos en la investigación cualitativa. *Enf Neurol (Mex)*, Vol. 12, No. 3: 118-121.
- Patim. (2009). Memoria Anual de las Actividades del Centro Guillem Despuig de Adicciones No Tóxicas. Documento interno no publicado.
- Pedrero Pérez, E. J.; Ruiz-Sánchez de León, J. M.; Rojo-Mota, G.; Llanero Luque, M.; Pedrero Aguilar, J.; Morales-Alonso, S. y Puerta-García, C. (2017). Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC): abuso de Internet, videojuegos, teléfonos móviles, mensajería instantánea y redes sociales mediante el MULTICAGE-TIC. *Adicciones*, 30(1), 19-32. <https://doi.org/10.20882/adicciones.806>.

- Peñaloza, P. (2016) El uso de videojuegos y su relación con el autocontrol en la adolescencia (Tesis de maestría). Universidad Nacional Autónoma de México. Ciudad de México.
- Pérez, F., Fuentes, R. (2015). las ventajas y desventajas de los videojuegos. Perú: Revista Peruana de Pediatría.
- Prot S., Gentile, D., Anderson, C., Suzuki, K., Swing, E., Ming Lim, K., Horiuchi, Y., Jelic, M., Krahé, B., Liuqing, W., Liau, A., Khoo, A., Petrescu, P., Sakamoto, A., Tajima, S., Toma, R., Warburton, W., Zhang, X. y Pan Lam, B. (2013). LongTerm Relations Among 113 Prosocial-Media Use, Empathy and Prosocial. Behavior. Sage, 25(2), 358-368.
- Puente, H. (2011). Las relaciones sociales en los videojuegos: Usos, Prácticas e implicaciones en la vida cotidiana. Madrid: Editorial Complutense.
- Reed, P. G. y Runquist, J. J. (2009). Reformulation of a methodological concept in grounded theory. doi: <https://doi.org/10.1177/0894318407299886>
- Recuero, N. (2014). *La orientación al mercado en los yacimientos arqueológicos*. UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.
- Ruiz Olabuenaga, J. I. (2003) Metodología de la investigación cualitativa. Bilbao, Universidad de Deusto.
- Salanova, M. (2007). Nuevas tecnologías y nuevos riesgos psicosociales en el trabajo. Universidad de Huelva.
- Saleem, M., Anderson, C., Gentile, D. (2012). Effects of Prosocial, Neutral, and Violent Video Games on College Students' Affect. Aggressive Behavior.
- Sánchez Carbonell X, Beranuy M, Castellana M, Chamorro A, Oberst U. (2008). La adicción a internet y al móvil. ¿Moda o trastorno? Adicciones.; 2: 149-60. doi: 10.20882/adicciones.279.
- Sayago, S. (2014) El análisis del discurso como técnica de investigación cualitativa y cuantitativa en las Ciencias Sociales. Cinta de Moebio, 1(49), 1-10.
- Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. Comunicar, 183-189.
- Seremi de Salud Atacama. (2011). Estrategia nacional de salud para el cumplimiento de los objetivos sanitarios de la década 2011-2020.
- Smit, B. (2002). For qualitative data analysis. Perspectives in Education, Atlas.ti 20(3), 65- 76.

- Soneira, A. J. (2006). La teoría fundamentada en los datos (grounded theory) de Glaser y Strauss, pp. 153-173. En: I. Vasilachis. *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa.
- Sordini, M. (2019). La entrevista en profundidad en el ámbito de la gestión pública. *Revista Reflexiones*, pp. 1021-1209.
- Soto, R. (2014). Descripción del estado actual de la adicción a los videojuegos a partir de una revisión bibliográfica integrativa. Santiago de Chile: Memoria para optar al título de psicólogo. Universidad de Chile.
- Strauss, A. L. & Corbin, J. (2002). Bases de la investigación cualitativa: técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundada (1. ed.). Medellín: Editorial Universidad de Antioquia.
- Subsecretaría de Salud Pública. (2018). Programa Nacional de Salud Integral de Adolescentes y Jóvenes: Nivel especializado de atención abierta y cerrada. Recuperado de: <https://diprece.minsal.cl/>.
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1987). Introducción a los métodos cualitativos en investigación. La búsqueda de los significados. Barcelona: Paidós.
- Taylor, S.J. y Bogdan, R. (1992). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona: Paidós
- Taylor, S. J. y Bogdan, R. (2010). Introducción a los métodos cualitativos. Nueva York: Book Print (edición original, 1992).
- Tejeiro, R. y Bersabé, R. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606.
- Toranzo, F., Marín, G., & Morán, C. (2018). Relación entre las Bases Neurobiológicas de las Adicciones a sustancias y tecno adicciones. *Anuario de Investigaciones*, Vol. 3, N°3, 560-568.
- UNESCO; MINEDUC. (2017). Implementación de estudio de usos, oportunidades y riesgos en el uso de TIC por parte de niños, niñas y adolescentes en Chile.
- Urraco, M. (2007). “La metodología cualitativa para la investigación en Ciencias Sociales. Una aproximación “mediográfica”. *Intersticios, Revista sociológica de pensamiento crítico*, vol. 1 (1).
- Van Rooij, A. J. (2011). Online Video Game Addiction. Exploring a new phenomenon (Tesis Doctoral). Erasmus University Rotterdam, The Netherlands.

- Van-Rooij, A., Tim Schoenmakers, A. V.-d.-E., & Van-de-Mheen, D. (2011). Adicción a los videojuegos en línea: identificación de jugadores adolescentes adictos. *adicción*, 106 (1): 205-12. doi: 10.1111 / j.1360-0443.2010.03104.x.
- Vara, R. (2018). *Adicción a los videojuegos y agresividad en estudiantes de secundaria de dos colegios privados de Villa Maria del triunfo, 2017*. Lima: Universidad Autónoma del Perú.
- Veiga de Cabo, J., Fuente Diez, E., & Zimmermann, M. (2008). Modelos de estudios en investigación aplicada: conceptos y criterios para el diseño. *Medicina y Seguridad del Trabajo*, (54) 81-88.
- West, R. y Hardy, A. (2006). *Theory of addiction*. London, Blackwell Publishing.
- Wood, R. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169-178.
- Zastrow, M. (2017). News Feature: Is video game addiction really an addiction? *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of América – PNAS*, 114(7), 4268-4272. doi: <https://doi.org/10.1073/pnas.1705077114>.

ANEXOS

Anexo 1: Consentimiento informado



Consentimiento Informado:

Estimados Participantes:

Como alumnas y estudiantes de Psicología de la Universidad de Atacama, nos encontramos realizando nuestra Tesis de Grado acerca de los Sentidos Subjetivos contruidos a partir de la Adicción a los Videojuegos en estudiantes de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de Atacama.

El objetivo de esta investigación es poder describir e interpretar el sentido subjetivo acerca de la adicción a los videojuegos. Para desarrollar esta investigación, se necesita hacer una recolección previa de información a través de una entrevista semiestructurada, la cual abordará temáticas atingentes con el tema a estudiar.

La entrevista es totalmente voluntaria. En caso de no querer seguir respondiendo o si desea abandonar la entrevista, siéntase con plena libertad de hacerlo, puesto que no hay consecuencia alguna. La entrevista será grabada con el fin de poder recabar la información con mayor precisión. La duración fluctúa entre 30 a 45 minutos. Además, esta entrevista será dirigida por las alumnas Katherine Hauway Abarca y Pilar Smith Valdivia estudiantes de la Universidad.

Cabe destacar que, si usted decide participar en este estudio, todas sus respuestas serán tratadas anónimamente, por ende, su nombre no será registrado. Además de esto, sus respuestas serán trabajadas de modo confidencial, protegiendo en todo momento la privacidad de éstas y sólo las responsables de la investigación y el profesor guía, tendrán acceso final a dicha información, por lo tanto, no habrá riesgo de que la entrevista sea difundida.

Ante cualquier duda o pregunta contactarnos a: katherine.hauway.16@alumnos.uda.cl o pilar.smith.15@alumnos.uda.cl



UNIVERSIDAD
DE ATACAMA

Autorización

Yo _____, estudiante de _____, de la Universidad de Atacama, con correo electrónico _____ he leído el documento de consentimiento informado que me ha sido entregado. Comprendo que, en cualquier momento y sin necesidad de dar ninguna explicación, puedo revocar el consentimiento que ahora presento.

También he sido informado de que mis datos personales y la información recabada en la entrevista serán protegidos y utilizados únicamente con fines académicos.

Además, declaro que:

- He sido informado de los objetivos de la investigación.
- He sido informado de que la entrevista será grabada.
- La información entregada ha sido clara y precisa, con respecto al contenido de la investigación, así como también de la modalidad de participación.
- Así mismo, me han dado a conocer el derecho de estar al tanto de los resultados de la investigación, también de la libre voluntariedad para participar de la misma, de mi derecho a abandonar la entrevista en cualquier momento y de la confidencialidad con que se tratarán los datos extraídos.
- Tengo información acerca de quiénes son las estudiantes de esta investigación, puedo contactarles a través de sus correos institucionales, con el objetivo de solventar cualquier duda o consulta sobre el proceso en el cual acepto participar.

Tomando todo lo anterior en consideración y en tales condiciones, estoy de acuerdo con los términos.

Firma

Anexo 2: Instrumento “Test de dependencia a los Videojuegos”

		Nada de acuerdo (1)	Poco de acuerdo (2)	Ni de acuerdo ni en desacuerdo (3)	Bastante de acuerdo (4)	Totalmente de acuerdo (5)
1.	Me gusta jugar a los videojuegos.					
2.	Juego habitualmente a los videojuegos.					
3.	He jugado a muchos videojuegos.					
4.	Conozco muchos videojuegos.					
5.	Me considero bueno jugando a los videojuegos.					
6.	Los videojuegos me parecen divertidos.					
7.	Cuando juego a los videojuegos se me pasa el tiempo volando.					
8.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a jugar con mis amigos.					
9.	Dedico más tiempo a jugar a los videojuegos que al deporte.					
10.	Me acuesto tarde y me levanto temprano para seguir jugando.					
11.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a estar con mi familia.					
12.	Busco información sobre videojuegos en revistas, TV o Internet.					
13.	Me gusta competir a los videojuegos y ser el mejor.					
14.	Ahorro mi dinero para gastarlo en videojuegos.					
15.	Hablo con mis amigos de videojuegos.					
16.	Siempre que veo una tienda de videojuegos entro.					
17.	Antes de hacer los deberes juego a los videojuegos.					
18.	Dedico más tiempo a los videojuegos que a hacer las tareas del colegio.					
19.	Olvido cosas importantes mientras juego (hacer los deberes...).					

Escoge de las siguientes preguntas, la respuesta que más se acerque a la realidad:

Juego a los videojuegos desde hace:	Nunca	Meses	Un año	2 o 3 años	Más de 4 años
Dedico a los videojuegos:	Nada	Menos de 1 hora al día	De 1 a 2 horas al día	De 2 a 3 hora al día	Más de 3 horas al día
Número de videojuegos que conozco:	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	Más de 20
Número de videojuegos que he jugado:	0	1 o 2	Hasta 10	De 10 a 20	Más de 20
Frecuencia a la que juego:	Nunca	Alguna vez al mes	Fines de semana	Tres o cuatro días	Todos los días

Anexo 3: Guion temático

GUIÓN TEMÁTICO

“SENTIDO SUBJETIVO Y ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS”

DIMENSIÓN	OBJETIVO	TEMATICAS
EXPERIENCIAS	RECOGER EN LA HISTORIA DE VIDA LOS DISTINTOS HITOS QUE CONFIGURARÓN SU RELACION ACTUAL CON LOS VIDEOJUEGOS	-Historia personal asociada al inicio en los videojuegos. - La historia de los juegos desde que son una diversión hasta un hábito permanente.
EMOCIONES	RECOGER AQUELLAS EMOCIONES PRESENTES Y PASADAS EN LA EXPERIENCIA DE JUGAR	-La experiencia emocional de jugar. -Sentimientos involucrados en las distintas formas de juego. -Relación con los personajes -El avatar -El definirse como “Gamer”
EXPECTATIVAS	RECOGER AQUELLAS PRÁCTIAS QUE CONFIGURAN LA EXPERIENCIA DE JUGAR	-El juego en grupo -La experiencia más allá del juego (el convivir con otras personas que juegan habitualmente) - Participación en instancias de competición, oficiales o entre amigos/conocidos. -La visión de los demás en torno al comportamiento de juego.

