

Universidad de Lima
Facultad de Psicología
Carrera de Psicología



**EL ATRACTIVO DE LOS VIDEOJUEGOS
PARA EL GAMER ADULTO: IDENTIDAD,
REGULACIÓN DEL ESTRÉS,
SOCIALIZACIÓN E INMERSIÓN**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología

TOMAS AURELIO TORRES RODRIGUEZ

Código 20113107

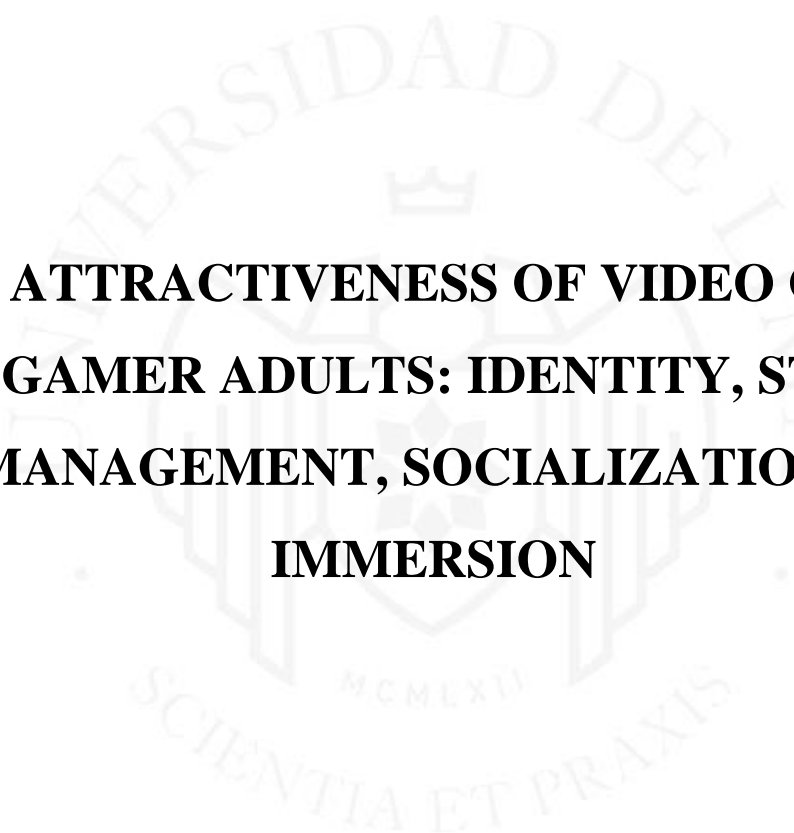
Asesor

Andres Alberto Burga León

Lima – Perú

Octubre del 2024





**THE ATTRACTIVENESS OF VIDEO GAMES
TO GAMER ADULTS: IDENTITY, STRESS
MANAGEMENT, SOCIALIZATION &
IMMERSION**

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	IX
ABSTRACT	X
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción del problema	1
1.2 Justificación y relevancia	4
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	8
2.1 Breve historia de los videojuegos	8
2.2 Términos comunes en la cultura de videojuegos	9
2.3 Características de un Gamer	10
2.4 Efectos positivos asociados al uso de videojuegos	11
2.5 Efectos negativos asociados al uso de videojuegos	12
2.6 Categorías de videojuegos y habilidades puestas en práctica	14
2.7 Factores motivacionales involucrados en el uso de videojuegos	15
2.8 Modelos explicativos acerca del uso de videojuegos	18
2.8.1 Modelo del afrontamiento al estrés	18
2.8.2 Teoría de Usos y Gratificaciones	19
2.8.3 Teoría del Flow	20
2.8.4 Taxonomía de Bartle	21
2.8.5 Teoría de la Autodeterminación	22
CAPÍTULO III: OBJETIVOS	25
3.1 Objetivos	26
CAPÍTULO IV: MÉTODO	27
4.1 Tipo y diseño de investigación	27
4.2 Participantes	27
4.3 Técnicas de recolección de datos	28
4.4 Procedimiento de recolección de datos	31
CAPÍTULO V: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	31
5.1 Categoría 1: Identidad Personal: Reforzamiento y expresión	34

5.1.1 Subcategoría 1: Autodescubrimiento	
¡Error! Marcador no definido.	
5.1.2 Subcategoría 2: Autoeficacia	37
5.1.3 Subcategoría 3: Autopresentación	37
5.2 Categoría 2: Uso de Videojuegos como Estrategia de Regulación del Estrés	38
5.2.1 Subcategoría 1: Búsqueda de Ocio y Relax	39
5.2.2 Subcategoría 2: Uso de Videojuegos como Estrategia de Evitación Experiencial	41
5.3 Categoría 3: Experiencia Inmersiva	43
5.3.1 Subcategoría 1: Experiencias Fantásticas	43
5.3.2 Subcategoría 2: Narrativa	45
5.3.3 Subcategoría 3: Interactividad	46
5.4 Categoría 4: Oportunidades de Socialización	50
5.4.1 Subcategoría 1: Fortalecimiento de Lazos Existentes	58
5.4.2 Subcategoría 2: Socializar con Nuevas Personas	52
5.5 Limitaciones	52
CONCLUSIONES	55
RECOMENDACIONES	57
REFERENCIAS	58
ANEXOS	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 4.1 Datos relevantes de los participantes	28
Tabla 5.1 Resumen de categorías y subcategorías	32



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2.1 Modelo del flujo Mihaly Csíkszentmihályi	21
Figura 5.1 Red de relaciones de categorías	53





ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Guía de Entrevista	
67	
Anexo 2: Ficha de datos	
69	
Anexo 3: Documento de validación por Juicio de Expertos	
70	
Anexo 4: Formato de Consentimiento Informado	76
Anexo 5: Libro de Códigos	77
Anexo 6: Matriz de Análisis	78

RESUMEN

El uso de videojuegos es una de las principales formas de entretenimiento para una cada vez más grande población de gamer adultos, los cuales como grupo no han contado con la misma representatividad que niños y adolescentes en estudios acerca del fenómeno. La finalidad de este trabajo de investigación cualitativa con enfoque fenomenológico, fue estudiar las razones por las cuales 7 gamer adultos de 30 a 34 años utilizan videojuegos. Esto se logró a través de la descripción y análisis de las experiencias y motivaciones que estos reportan en torno al uso de videojuegos. En estas se reflejan algunas de las razones principales por las cuales los gamer adultos usan videojuegos, que son: la satisfacción de necesidades de integración social, el reforzamiento de la autoeficacia, el disfrute de la inmersividad-interactiva única de los videojuegos y la búsqueda de ocio y relax como una estrategia de regulación del estrés, entre otros.

Palabras clave: Videojuegos, Motivación, Inmersión, Socialización, Adultos.

ABSTRACT

The use of video games is one of the main forms of entertainment for an increasingly large population of adult gamers, who as a group have not been as representative as children and adolescents in studies about the phenomenon. The purpose of this qualitative research work with a phenomenological approach was to study the reasons why 7 adult gamers between 30 and 34 years old use video games. This was achieved through the description and analysis of the experiences and motivations they report about the use of video games. These reflect some of the main reasons why adult gamers use video games, which are: the satisfaction of social integration needs, the reinforcement of self-efficacy, the enjoyment of the unique immersive-interactive nature of video games, and the search for leisure and relaxation as a stress regulation strategy, among others.

Key words: Video Games, Motivation, Immersion, Socialization, Adults.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

Si bien los videojuegos como forma popular de entretenimiento tienen sus inicios en los años 70 con las primeras consolas de hogar (Cade & Gates, 2017), la primera aparición en la literatura científica del fenómeno de los videojuegos, desde una perspectiva psicológica, se da en los años 80 con un trabajo acerca de la obsesión al juego Space Invaders. Sin embargo, es recién a partir de los años 2000, que podemos considerar un verdadero interés y boom por parte de la comunidad científica acerca del fenómeno de los videojuegos como tema de estudio, publicándose 60 estudios acerca de temas como la adicción a los videojuegos, relación entre rasgos de personalidad y uso de videojuegos, y factores que pueden motivar al uso de videojuegos (Griffiths & Pontes, 2020). Este boom en el interés académico frente al fenómeno, se da a la par con la evolución de las posibilidades tecnológicas de los videojuegos y el aumento de su popularización, que continúa en auge hasta el día de hoy, pudiendo llegarse a hablar de una cultura del videojuego y de personas referidas como gamers que se identifican fuertemente con dicha cultura (Valencia & Reyes, 2022).

En el presente, el uso de videojuegos es una actividad popularizada que llevan a cabo millones de personas de distintas características, nacionalidades y sobre todo rangos etarios. Según la Entertainment Software Association (2015, como se citó en Cade & Gates, 2017), en el año 2015, en 4 de cada 5 hogares estadounidenses se tenía por lo menos una consola de videojuegos y el 42% de los americanos encuestados jugaba regularmente por lo menos 3 horas o más por semana. En el caso del Perú, el Ministerio de Cultura (2023), con el apoyo del INEI, realizó un estudio con una muestra de 28 592 viviendas urbanas y 15 456 viviendas en el ámbito rural. Encontraron que desde el 2016, el porcentaje de la población mayor de 14 años que ha accedido a videojuegos desde dispositivos móviles, ha ido en aumento. Las cifras reportadas aumentaron desde un 11.3% en el año de 2016, hasta un 15.1% en el 2020, lo cual en perspectiva representaría un aproximado de 4.9 millones de peruanos. Específicamente en el año de 2020, el 17.4% de la población urbana accedió a videojuegos al menos una vez en los últimos 12 meses, comparado a un 6.1% de la población rural, con lo que se observa una diferencia

considerable entre el uso urbano y rural. Por otro lado, Abad (2019) realizó un estudio con una muestra de 807 hombres y mujeres mayores de 14 años que residen en Perú y juegan videojuegos al menos una vez al mes. Encontró que hasta 2020 el 34% reportó considerarse un gamer, aludiendo a que les gusta mucho los videojuegos, tienen conocimiento sobre consolas y juegos, tienen una gran experiencia con estos y juegan con mucha frecuencia. De estos, el 64% eran hombres y el 36% mujeres. Según su edad, el 39% tenía entre 16 a 24 años, el 30% tenía 25 a 34 años y otro 15% tenía de 35 a 44 años, con lo que se encuentra una considerable cantidad de gamers entre los 25 a 44 años. Adicionalmente, en los niveles socioeconómicos A, B, C, D y E se encontraron el 4%, 23%, 43%, 18% y 7% de los jugadores respectivamente. Respecto a la frecuencia de juego, el 79% de los que se consideran a sí mismos como gamers y el 24% de los no gamers juegan al menos 1 vez por semana. Asimismo, tanto el 59% de los gamers como el 15% de los no gamers juegan más de 5 horas semanales. De esta manera podemos ver una alta prevalencia de peruanos adultos entre aquellos que se consideran gamers hoy en día, así como una alta frecuencia de uso entre aquellos que se consideran gamers.

La alta prevalencia y presencia de gamers peruanos se puede evidenciar, por ejemplo, en el videojuego más popular de tipo multijugador en línea: Dota 2, que registró, en el año 2021, 7.4 millones de jugadores registrados en el mundo, de los cuales en promedio 427 mil se encuentran conectados en línea simultáneamente cada día, siendo 253 mil de esos jugadores activos de procedencia peruana, que es el país con mayor presencia competitiva del juego en Latinoamérica, con más de 34 equipos profesionales, el país que le sigue es Brasil con 25 (Espinoza, 2021). Otros de los juegos populares en Perú, son FIFA y PES ambos simuladores de fútbol; el juego World of Warcraft, título con más de 11 millones de jugadores a nivel mundial y popular entre los jugadores que se consideran gamers; God of War, que es un juego de un solo jugador en un mundo ficticio griego y Candy Crush que es un juego de dispositivo móvil, siendo los dispositivos móviles el medio más popular de juego entre los que no se consideran gamers (Abad, 2019).

Son múltiples los factores que han ayudado a la popularización de los videojuegos entre distintos grupos etarios, más allá de los jóvenes, siendo ahora la edad promedio de los jugadores 35 años (Entertainment Software Association, 2015, como se citó en Cade & Gates, 2017). Algunos de estos factores, son la amplia disponibilidad de videojuegos en distintos medios como PC, tabletas, consolas portátiles, consolas de casa, smartphones

y televisores. Otro de los factores mencionados son los esfuerzos de marketing por parte de la industria de videojuegos para popularizar estos, sobre todo en poblaciones antes nicho, como la femenina que hoy en día representa el 33% de los videojugadores. Asimismo, la evolución de los videojuegos que permite establecer a estos como un medio de interacción social ha sido un gran factor de su popularización, de esta forma uno de los grandes componentes de los videojuegos hoy en día es entablar relaciones sociales. Finalmente, otro de los factores involucrados es la facilidad de acceso a mayor cantidad de títulos de videojuegos, ya sea de manera legal a través de modalidades de juego gratuito, pruebas gratis o de manera ilegal a través de descargas de piratería online o la réplica de videojuegos de rol multijugador masivos en línea, también conocido como MMORPG (sigla en inglés de massively multiplayer online role-playing game), en servidores pirata sin costo de suscripción (Cade & Gates, 2017).

Es importante mencionar que a pesar del aumento constante de los usuarios de videojuegos y la evidencia de una considerable prevalencia de usuarios adultos, se observa una mayor focalización de estudios acerca del uso de videojuegos en poblaciones principalmente de niños, adolescentes o jóvenes (Carras et al., 2017; Männikkö et al., 2017; Maroney et al., 2019). Sin embargo, la población adulta de 35 a 44 años representa, en el Perú, el 15% de usuarios de videojuegos, y los adultos entre 25 a 34 años representan el 30% de los usuarios de videojuegos (Abad, 2019). De esta forma, se puede observar la tendencia a una mayor edad promedio, con lo cual la población adulta se hace relevante de ser más representada en los estudios acerca de las motivaciones que están involucradas en la conducta de utilizar videojuegos e investigaciones cualitativas acerca de las distintas experiencias en torno al uso de videojuegos.

Es importante hacer referencia a otro tema de interés en el presente trabajo, que es el de la motivación frente al uso de videojuegos, o ¿Por qué razones los gamers adultos juegan videojuegos? Las razones parecen variar entre personas y se encuentran también en relación con los tipos de videojuegos que eligen. Los juegos más competitivos, como los “First Person Shooter”, apelan a deseos de presentación personal, cooperación competitiva, y obtención de logros. Los MMORPG apelan a deseos de socialización, cooperación, obtención de logros e inmersión (Cade & Gates, 2017). Los juegos con mundos ficticios, narrativas complejas y estéticas atractivas apelan al deseo de inmersión en una experiencia única o fantástica, a su misma vez apelan al deseo de estimular la

imaginación, es un proceso análogo a como algunas personas disfrutan de sumergirse en un buen libro (Etchells, 2019). Es importante mencionar que algunos autores plantean que la motivación para el uso de videojuegos puede encontrarse también asociada a factores de tipo desadaptativo. Por ejemplo, el tipo de motivación asociado a la inmersión puede ser entendido como una forma de escapismo, el cual puede ser patológico o no (Maroney et al., 2019), sin embargo, otros autores resaltan que motivaciones de este tipo puede ser evidencia de un alto y sano nivel de interés frente al contenido que un videojuego ofrece a nivel inmersivo (Griffiths & Pontes, 2020). Asimismo, los autores antes mencionados, sugieren que la motivación que orienta a seguir utilizando videojuegos también puede encontrarse en los mismos procesos de adicción, entendido como la necesidad de seguir incurriendo en la conducta para alterar el estado emocional y no enfrentar los desbalances propios de un proceso de abstinencia. Por otro lado, las personas también se sienten motivadas a jugar porque sienten ser parte de una cultura de videojuego, lo eligen como uno de sus hobbies y eligen dedicarle tiempo de su vida (Cade & Gates, 2017). Para Kneer et al. (2018), la búsqueda de diversión y retos es el principal factor motivacional que orienta hacia el uso de videojuegos.

De esta forma es posible observar cómo la motivación que orienta a las personas a utilizar videojuegos puede ser explicada en base a las distintas características intrínsecas de cada videojuego, como su capacidad de brindar diversión, inmersión o socializar. Sin embargo, es importante tomar en cuenta que estas mismas características son las que permiten satisfacer distintos tipos de necesidades e intereses en cada jugador los cuales como ya se mencionó son el motivo que los orienta a los videojuegos. Considerando que las necesidades e intereses sean distintos en una población adulta, menos estudiada, comparado a una población adolescente o infantil, se vuelve de interés conocer cuáles son aquellas necesidades e intereses que orientan al uso de videojuegos particularmente en una población adulta, y aún más considerándose los videojuegos un fenómeno en constante evolución por lo que se hace relevante estudiar este tema a través del tiempo.

Frente a todo lo expuesto, el interés y objetivo del presente trabajo es responder a la pregunta: ¿Cuáles son las razones para el uso de videojuegos en gamers peruanos de 30 a 34 años?

1.2 Justificación y relevancia

El motivo principal que justifica la relevancia del estudio en poblaciones adultas, es la posibilidad de una afectación en aquellos que incurren en un patrón de uso desadaptativo o uso compulsivo de videojuegos. Dichos adultos no solo encuentran variadas afectaciones a nivel personal, como lo pueden ser la ansiedad o depresión, que son relevantes a cualquier grupo etario, sino que también se encuentran distintos grados de afectación a nivel familiar, social o laboral. Esto se vuelve particularmente relevantes en casos de adultos y adultos jóvenes que tienen hijos o han compuesto su propio núcleo familiar, donde la afectación por incurrir en el uso problemático de videojuegos puede implicar el descuido o negligencia en las responsabilidades frente al cuidado del hogar y los hijos, poniendo así en riesgo el bienestar socioemocional de los propios hijos y demás miembros de la familia (Frauca, 2021). De forma similar, Ki (2017) menciona que el uso de videojuegos no es solo un problema personal, sino que tiene manifestaciones interpersonales, que en el caso de adultos que presentan uso compulsivo se evidencia en una correlación negativa con la cohesión familiar y una afectación a las relaciones interpersonales y de pareja. Se menciona que esto último se da cuando los usuarios perciben que sus relaciones sociales en la vida real son menos gratificantes que sus contrapartes digitales. Adicionalmente, Cole y Griffiths (2020, como se citó en Ki, 2017) realizaron un estudio en el cual se halló que la mitad de los adultos que se consideran gamers vieron afectadas en distinto grado sus relaciones con sus parejas no gamers. De esta manera el estudiar las razones que llevan al uso de videojuegos en gamers adultos, puede ayudar a comprender mejor y actualizarnos sobre un fenómeno en constante evolución y que puede expresarse de múltiples formas, con lo cual entender la fenomenología de cada participante en cuanto a los atractivos de los videojuegos para este, puede ayudar a asentar una base de comprensión del fenómeno experiencial del uso de los videojuegos en su forma desadaptativa.

Otro de los motivos que justifica el estudio, particularmente en poblaciones adultas, radica en distanciarnos de la idea preconcebida de que los videojuegos son principalmente dirigidos a un público infantil o adolescente, considerando que la edad promedio de los video jugadores en Estados Unidos es de 35 años y en Perú es de 25 a 44 años (Abad, 2019). Es importante destacar que el aumento de la edad promedio de usuarios de videojuegos puede asociarse al envejecimiento de niños y jóvenes que crecieron usando videojuegos y continuaron con este pasatiempo; de la misma forma puede esperarse que los niños y jóvenes de hoy en día, que son usuarios de videojuegos,

envejecan y se vuelvan usuarios adultos de videojuegos, aumentando así constantemente el tamaño de la población de adultos usuarios de videojuegos. Considerando lo anterior, es importante estudiar poblaciones adultas y evitar los vacíos de conocimientos en dicho grupo etario, compuesto de gamers hoy jóvenes, que irán envejeciendo y posiblemente experimentando cambios en las razones que los llevan a utilizar videojuegos. En el presente estudio la población adulta de interés es aquella de 30 a 34 años de edad, la cual representa aproximadamente el 8% de la población peruana (INEI, 2020).

Conocer y describir cómo son expresadas, vividas y argumentadas las motivaciones frente al uso de videojuegos por parte de los participantes, desde una postura fenomenológica, permite una exploración profunda y la descripción precisa de dichas motivaciones. A su vez, acceder a dichas motivaciones a través de las experiencias de gamers adultos permitirá, a los terapeutas y psicólogos encargados de intervenir o realizar estudios con poblaciones que se consideren gamers, tener una perspectiva más cercana, y necesaria (Cade & Gates, 2017) de que es lo que persiguen las personas o porqué las personas se involucran en la conducta de utilizar videojuegos, de manera que el fenómeno sea más claro, y por lo tanto sea mejor comprendido y viable encontrar soluciones, ya sean científicas o políticas, por ejemplo, frente a los procesos de adicción que se pueden dar en el uso de videojuegos (Ko et al., 2019).

Por otro lado, el estudio de dicho fenómeno en adultos, puede permitir un acercamiento a las experiencias y motivaciones de aquellos usuarios que a pesar de iniciar el hábito de uso videojuegos de forma temprana, logran mantener una regulación adecuada de la conducta como un componente más de su vida como adultos (Cade & Gates, 2017; Etechells, 2019). De esta forma podría ser posible tener un acercamiento en cual se considere sí distintos tipos de motivación subyacente que lleven al uso de videojuegos podrían resultar en patrones de uso distintos. Por otro lado, también podría permitir conocer mejor cuales son las motivaciones, experiencias e ideas que se relacionan a un uso regulado de videojuegos en la vida adulta.

Finalmente, es posible justificar la necesidad del presente estudio, puesto que los videojuegos han evolucionado como forma popular de entretenimiento, desde los años 80 hasta la actualidad, transformando así su naturaleza, alcances y características (Cade & Gates, 2017). En base a lo antes mencionado, se hace relevante investigar si hay nuevos factores motivacionales a considerar en el presente, dado la continua evolución y transformación de los videojuegos y su entorno. Se puede mencionar la ausencia de

reportes de una categoría motivacional económica o profesional frente al uso de los videojuegos. Los autores en general hablan de motivaciones que pueden ser resumidas como sociales, evitativas, inmersivas o de logro (Bueno et al., 2022; Maroney et al., 2019; Hamari et al., 2018), sin embargo, es necesario que la literatura científica y los estudios actuales se remitan a investigar una categoría profesional o económica como motivación para el uso de videojuegos. Esto se podría plantear dada la existencia de campeonatos de videojuegos con altas sumas económicas que ascienden a los millones de dólares en premios y la existencia de equipos profesionales de video jugadores, como en el caso del Perú que es el país con más equipos de Dota2 de toda la región Latinoamérica (Espinoza, 2021). Adicionalmente a esto, es posible añadir de manera anecdótica, por parte del autor del presente trabajo, la existencia de jugadores que destinan altas cantidades de tiempo (8 o más horas diarias) para conseguir recursos, dentro de juegos MMORPG como World of Warcraft, los cuales intercambian por dólares a través de PayPal. Esto se da principalmente, pero no exclusivamente, con jugadores de Latinoamérica y de nacionalidad venezolana; como evidencia se presenta el grupo de Facebook “Farmers Venezuela WoW”, con 4,700 miembros. Dado lo antes expuesto, el explorar la presencia de una nueva categoría motivacional económica, permitirá a estudios futuros ampliar el marco de factores motivacionales a considerar, teniendo en cuenta que es posible obtener ingresos económicos a través de los videojuegos, no solo a nivel competitivo sino casual.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Breve historia de los videojuegos

Según Cade y Gates (2017), la historia de los videojuegos como forma popular de entretenimiento inicia en los años 70 con la introducción de las primeras consolas de videojuegos caseras que se conectaban a la televisión y permitían el cambio de cartuchos de juego, estas fueron introducidas por la empresa Atari y marcaron un cambio, dado que la gente ya no quería consolas de un solo título accesibles solo en salas de arcade, buscaban mayor variedad y poder jugar desde la comodidad de casa. Durante los años 80, títulos de máquinas de arcade como Pac-Man o Donkey Kong fueron convertidas a cartuchos caseros con la aparición de consolas como la Nintendo Entertainment System, Sega Genesis y el Gameboy, el cual fue la primera consola portátil que permitió por primera vez jugar en cualquier lugar. En los años 90, hubo un cambio en las cualidades de los juegos, pasaron de ser actividades de coordinación ojo-mano, de un jugador contra la computadora y relativamente simples, a ser experiencias de sociedades autocontenidas en mundos en tercera dimensión, estos juegos permiten un grado mucho más alto de inmersividad en sus mundos, en relación a las décadas pasadas. Algunas de las consolas a mencionar son la Super NES, Nintendo 64 y PlayStation. En los años 2000, los juegos siguieron mejorando sus capacidades técnicas y de la misma forma lo hicieron las consolas portátiles, ofreciendo mayor inmersividad que antes, siendo de esta manera que aparecieron la Xbox, PlayStation 2 y la Nintendo Wii. Durante los años 2010, la aparición del iPhone, la tienda de apps y las capacidades técnicas móviles que esto permitía, es que se dio una transformación de la industria, publicándose más títulos para dispositivos móviles que para ninguna otra consola en el pasado, y además publicando títulos que podrían saltar a la lista de juegos top a horas de su publicación como con el título Pokémon Go, un título de realidad virtual aumentada. De esta forma vemos cómo los avances tecnológicos, en materia de videojuegos, han transformado las capacidades y características del fenómeno junto a lo que estos pueden ofrecer a las personas a nivel de inmersividad, realismo, accesibilidad, variedad de títulos y empresas en el mercado, sobre todo considerando una explosión a nivel de publicación de títulos y nuevas empresas en el mercado a partir del año 2010, con lo que se marca una tendencia cada vez más

acelerada en la evolución de los videojuegos como forma popular de entretenimiento desde su inicio en los años 80.

2.2 Términos comunes en la cultura de videojuegos

Es importante esclarecer algunos de los términos populares y categorías que se usan en contextos de videojuegos y que podrán ser encontrados en este trabajo, para ello se recurrirá al trabajo de Cade y Gates (2017). RPG es un acrónimo para role playing game, en este género los jugadores crean un personaje y se desenvuelven como este en un contexto ficticio. Los RPG con múltiples jugadores a la vez se llaman MMORPG que es acrónimo de massive multiplayer online role playing game, en este género los jugadores, que pueden ascender a millones, cooperan juntos como guilds (hermandades) o clanes en la consecución de determinado objetivo o logro en el juego, este tipo de juego incluye mundos “persistentes” que siguen existiendo por más que se encuentre o no un jugador específico conectado a este. Adicionalmente, este género se encuentra asociado a una mayor prevalencia de uso desadaptativo, dado a su alto nivel de inmersividad y cualidades similares a una segunda vida virtual, la cual le permite facilitar un mayor escapismo de la realidad del jugador (Maroney et al., 2018). Una “Guild” o “Hermandad” es una comunidad de jugadores bajo un mismo nombre que los representa y puede ir desde grupos pequeños de amigos hasta grupos de cientos o miles de personas de distintas nacionalidades, estos grupos usualmente tienen estructuras jerárquicas con “Officers” u oficiales con distintas responsabilidades y poder de toma de decisión, y usualmente un “Guild Master” o cabeza de hermandad que es la máxima autoridad del grupo (Cade & Gates, 2017). FPS es el acrónimo para first person shooter, en este se juega en perspectiva de primera persona y los jugadores tienen armas con las cuales derrotar oponentes que pueden ser otros jugadores o una computadora, su naturaleza puede ser cooperativa o competitiva (Maroney et al., 2018). NPC es un acrónimo para non playable character que son personajes controlados por una computadora con el cual el jugador puede interactuar. “Griefer” es el término utilizado para describir a jugadores que molestan o agravan a otros jugadores dentro del juego, esta conducta puede llegar a tomar formas de acoso dentro del juego. “Flamear” es un término que hace referencia a la acción de criticar e insultar a los compañeros de juego o rivales, debido a un mal desempeño en un contexto competitivo dentro de un videojuego. El término “Noob” se utiliza para referirse a un novato o nuevo en un juego y a aquellos que se desempeñan pobremente en el juego.

“Rage quit” hace referencia a un jugador que abruptamente se retira de un juego debido a un nivel alto de frustración e ira frente a la conducta de otros jugadores dentro del juego o por fallar repetidamente en lograr un objetivo dentro del juego. Otro de los términos es el de “Level” o nivel que hace referencia a distintas etapas progresivas del juego, representada ya sea en diferentes ambientes a los que se acceden, eventos en una historia o el poder que va obteniendo un personaje. Finalmente, otro término importante es el de “Autosave” o autograbado opuesto al de “Save Point” o punto de grabado, el autograbado permite al jugador mantener el progreso del juego aun así salga del juego en cualquier momento, mientras que los puntos de grabado requieren que un jugador progrese hasta cierto punto antes de poder mantener su progreso y cerrar el juego (Cade & Gates, 2017).

2.3 Características de un Gamer

La palabra gamer es una terminología proveniente del inglés, que significa jugador, y a un nivel de categoría social se refiere a aquellos que disfrutan de jugar videojuegos, siendo su principal interés una participación activa en dicha conducta lúdica principalmente a través de los videojuegos en su variante online (Fanelli, 2023). Para Sierra (2015, como se citó en Weisson, 2018), el gamer es quien hace de su pasatiempo un estilo de vida, en este caso en torno al uso de videojuegos. Asimismo, el elemento que diferencia a un usuario casual de un gamer es la pasión. De esta forma el gamer busca retos, mayores puntajes y aprovechar cada segundo en sus partidas. Weisson (2018) agrega que los gamers establecen comunidades que motivan a la interacción entre los jugadores, estas toman forma en las distintas plataformas digitales y redes sociales que existen en el medio. Valencia y Reyes (2022) entrevistaron a distintas personas que se consideran gamers en las ciudades de Lima, Perú y Colima, México. Encontraron que aquellos que se consideraban gamers mencionan que jugar videojuegos es una actividad infaltable en su día, algunos juegan desde las 2 o 3 horas diarias y otros llegan a dedicar 6 a 8 horas diarias a jugar, mencionando que quisieran jugar menos, otros juegan por las tardes o se desvelaron para jugar. Para ellos jugar implica dedicación, por lo que es necesario practicar o reunirse con los amigos para jugar y practicar en conjunto los fines de semana. Respecto a la profesionalización, para los gamers jugar implica aprender inglés, e influye en su elección profesional en programación o diseño gráfico. Los gamers consideran que jugar videojuegos era un medio para reunirse con amigos, jugar con la familia o permitirles aislarse de otras personas. Asimismo, los gamers adquieren nuevas

amistades, restablecen viejas amistades, fortalecen amistades, forman tradiciones grupales y obtienen nuevos temas de conversación a través de los videojuegos. Los gamers juegan para desestresarse, poner a volar su imaginación, entretenerse, escapar de la realidad y provocar estados de felicidad. Finalmente, para los gamers jugar videojuegos es una manera de sentir que son importantes dentro de estos, tomar un rol que puedan cumplir y tomar decisiones, además influye en sus gustos personales como forma de vestir y el coleccionar parafernalia de videojuegos.

Adicionalmente, es importante profundizar en la existencia de otro tipo de gamers que se distancian de la imagen prototípica del gamer “hardcore” que invierte gran cantidad de horas diarias en los videojuegos. Muriel (2018) denomina a este segundo tipo de usuarios: “gamers casuales”, sin embargo, una forma más clara de denominarlos, debido a la connotación prototípica de la palabra gamer, es la de: “usuarios de videojuegos no gamers”. Estos se caracterizan por disfrutar del uso de videojuegos de forma esporádica, a diferencia del gamer “hardcore” que puede llegar a invertir gran cantidad de horas diarias. De esta forma, los gamers casuales o usuarios de videojuegos no gamers consideran a los videojuegos un interés secundario en sus vidas y por lo tanto invierten menor cantidad de tiempo y dinero en dicha actividad. En palabras de Abad (2019): “es importante recordar que jugar no es ser gamer”, por tanto, el nivel de involucramiento con los videojuegos es distinto entre los usuarios, lo cual sugiere la posibilidad de un nivel regulado de involucramiento con los videojuegos como un componente más de la vida adulta, en contraposición a un nivel de involucramiento desadaptativo en el cual los videojuegos desplazan otros intereses y necesidades en detrimento del bienestar integral de la persona.

2.4 Efectos positivos asociados al uso de videojuegos

Respecto a los potenciales beneficios del uso de videojuegos, para Cade y Gates (2017), los FPS promueven habilidades cognitivas como la dirección de la atención, mejora en habilidades espaciales, procesamiento neural y eficiencia. Asimismo, Granic et al. (2014, como se citó en, Cade & Gates, 2017) mencionan que los videojuegos implican el desarrollo de capacidades motivacionales para trabajar hacia una meta significativa, perseverar frente a múltiples fallas y celebrar en raros momentos de triunfo luego de alcanzar una meta retadora, usualmente estas metas son alcanzadas en un marco de

cooperación grupal con otros colegas video jugadores ya sea de manera virtual o presencial, los cuales se involucran en conductas prosociales en búsqueda de un objetivo en común que puede ser derrotar un enemigo retador, explorar una mazmorra o un castillo o recolectar recursos dentro de un juego de manera grupal. Asimismo, consideran que a través de interacción en videojuegos las personas pueden desarrollar y practicar habilidades sociales como lo son expresar sus necesidades, ofrecer ayuda, pedir ayuda e integrarse en grupos con estilos y reglas de interacción social a través de hermandades. Cade y Gates (2017) mencionan que los videojuegos han sido explorados como un paradigma educativo emergente y han sido utilizados ampliamente en el mercado educativo como apoyo del contenido de clases, en entrenamiento militar, en la enseñanza de ciencias básicas como las matemáticas, entre muchos otros. Finalmente, mencionan el uso de los videojuegos con fines terapéuticos, por ejemplo, para el apoyo al tratamiento de niños con trastorno obsesivo compulsivo. Por otro lado, los usuarios peruanos de videojuegos reportan distintos efectos benéficos del uso de videojuegos, un 45% considera que disminuye su estrés, 30% considera que lo ayudó a trabajar en equipo, 21% considera que aumenta su agudeza visual y un 23% considera que mejora su memoria (Abad, 2019).

2.5 Efectos negativos asociados al uso de videojuegos

Es posible hablar de uso desadaptativo de los videojuegos con procesos y síntomas similares a los de otras adicciones. Ko et al. (2019) realizaron un estudio buscando validar los criterios para la propuesta del “Internet Gaming Disorder” (IGD) del DSM-V en 2014. Encontraron que un 75% de los sujetos diagnosticados con IGD mostraron preocupación excesiva por los videojuegos, que los distraía de tareas relacionadas al trabajo u otras actividades. Un 88% de los participantes experimentaron síntomas de abstinencia que iniciaron luego de 3 días de no jugar. Solo un 28% de los jugadores mostraron síntomas de tolerancia aumentando sus horas de juego, se menciona que para aquellos que jugaban más de 8 horas diarias no habría más espacio para ampliar el tiempo de juego, y además el 58% de los diagnosticados con IGD experimentaban insatisfacción frente a su experiencia de juego. El 89% de participantes con IGD no logró el control del tiempo de juego que se plantearon. Todos los participantes tuvieron la percepción de que seguían jugando a pesar de algún tipo de consecuencia negativa que identificaron. En el caso del “Deceiving”, que son las creencias que buscan la autojustificación de una conducta

desadaptativa, el 72% de diagnosticados cumplió con dicho criterio. El 55% cumplió con los criterios de conducta escapista. Finalmente, el 42% de diagnosticados con IGD tuvo 2 o más áreas de funcionamiento afectadas (social, académica, familiar, profesional, etc.). De esta forma podemos ver, en gran parte de la muestra diagnosticada con IGD, las distintas formas de afectación por el uso compulsivo de videojuegos en línea, que sugieren considerar a este como una categoría diagnóstica.

Se pueden dar casos extremos de adicción comportamental a videojuegos, como el caso de un joven español de 15 años con sintomatología de una grave adicción comportamental al juego en línea “Fortnite”, que requirió de internamiento hospitalario como intervención (Marquez et al., 2021). El joven se aísla en su domicilio, rechaza interacciones sociales, se niega a acudir a servicios de salud, presenta importante alteración de los procesos familiares, ausentismo escolar, descuida su alimentación y aseo personal, y presenta alteración del ritmo de sueño por pasar noches en vela jugando el videojuego. La adicción al juego funciona como un mecanismo de regulación del malestar frente a un Trastorno por Duelo Complejo, debido al fallecimiento de la madre. En inicio se realiza un abordaje cognitivo conductual y el joven falla a los acuerdos para regular su uso, presentando reacciones agresivas ante la indicación de cumplir con las pautas establecidas, se recurre al internamiento para el aislamiento tecnológico. Tras dos meses el paciente reflexiona sobre las consecuencias de su uso, accede a cerrar su cuenta y con una rutina diaria establecida, es dado de alta. Este caso demuestra las manifestaciones extremas que puede tomar la adicción a los videojuegos, también se evidencian similitudes entre los procesos y potencial de afectación psicosocial de la adicción a los videojuegos con otras adicciones a sustancias u adicciones comportamentales que permite conceptualizar al uso compulsivo de videojuegos como una adicción.

Respecto a consecuencias auto reportadas, Abad (2019) menciona que el 40% de usuarios de videojuegos en Perú considera haber aumentado de peso por un estilo de vida más sedentario motivado por los videojuegos, 41% menciona que le dedica menos tiempo a su familia y amigos, 40% considera dedicarle menos tiempo a los estudios por sus hábitos de juego, 29% siente que le ha generado dolores o problemas de salud física, 22% considera que lo han hecho menos sociable y un 17% considera que los videojuegos le causan ansiedad o irritabilidad.

Como respuesta a la posibilidad de experimentar consecuencias negativas por un patrón de uso desadaptativo de videojuegos, encontramos que la OMS (2019) en la publicación del CIE-11, incluyó por primera vez a la categoría diagnóstica “Trastorno por uso de videojuegos”. El trastorno se encuentra caracterizado por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente que puede ser en línea o fuera de línea. Se manifiesta por: 1) Deterioro en el control sobre el juego (inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto). 2) Incremento en la prioridad dada al juego, al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria. 3) Continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas. El patrón de comportamiento del juego puede ser continuo o episódico y recurrente. El patrón de comportamiento del juego da como resultado una angustia marcada o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes. El comportamiento del juego y otras características normalmente son evidentes durante un período de al menos 12 meses para que se asigne un diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.

2.6 Categorías de videojuegos y habilidades puestas en práctica

Bacino (2020) presenta una categorización de distintas categorías de videojuegos y las habilidades que estos requieren y permiten poner en práctica, así como algunas de sus características centrales. En primer lugar, se menciona a los juegos de arcade como Mario, también conocidos como plataformeros, estos se caracterizan por requerir de respuestas veloces y precisas por parte de los jugadores. De esta manera, los videojuegos de tipo plataformero son un medio para la expresión y entrenamiento de habilidades psicomotoras y de orientación espacial. En segundo lugar, se mencionan, los juegos de estrategia, estos permiten la puesta en práctica del pensamiento lógico y sitúan al jugador de frente con la necesidad de planificar y establecer estrategias para superar un reto, usualmente vencer la estrategia de otro jugador humano, generando un símil con una partida de ajedrez; estos juegos requieren poner en práctica la concentración y saber administrar recursos. En tercer lugar, se encuentran los juegos de simulación, estos reflejan situaciones reales como simular a nivel complejo el pilotear un avión, barco o tren, permiten así investigar el funcionamiento de máquinas o fenómenos, asimismo permiten al jugador tomar el mando de situaciones potencialmente peligrosas desde una

posición segura. En cuarto lugar, se mencionan a los juegos de aventura, estos conllevan una alta interactividad entre el jugador y el mundo, de esta manera pueden tomar cursos de acción casi tan complejos como los que se pueden tomar en la vida real, en cuanto a la posibilidad de actuar sobre un mundo ficticio al desplazarse, interactuar con personajes y tomar decisiones que acarrear consecuencias lógicas, las cuales se toman constantemente y son el atractivo central del juego, de esta forma permiten poner en práctica la experimentación de distintos cursos de acción y la toma de decisiones complejas. En quinto lugar, encontramos los juegos de deportes, similares a los plataformeros, los cuales requieren de velocidad y precisión en las respuestas, asimismo permite el generar y poner en práctica estrategias diversas. En sexto lugar, los autores mencionan a los juegos de rol, estos permiten estimular la creatividad y la imaginación a través de la experimentación de narrativas cautivantes que estimulan el cálculo mental de posibles desenlaces, asimismo estimulan la creatividad y la imaginación, ya que sus mundos componen obras de arte a nivel visual y musical que el jugador puede apreciar. En séptimo lugar, tenemos los videojuegos masivos, que son en su mayoría un subtipo de juegos de rol, en estos se permite interactuar con una gran cantidad de jugadores en un mundo virtual del cual se participa colectivamente, en estos es necesario poner en práctica habilidades sociales debido a que muchos objetivos requieren del esfuerzo colectivo y la organización de grupos, asimismo los jugadores interactúan y ponen en práctica habilidades de persuasión y negociación por muy distintos motivos como el intercambio de recursos (Bacino, 2020).

2.7 Factores motivacionales involucrados en el uso de videojuegos

Entre algunas de las razones o factores motivacionales que impulsan al uso de videojuegos, encontramos la posibilidad de utilizar las actividades o el amplio ambiente ficticio de un mundo como un método de escape o evasión de estados emocionales negativos, ansiedad social, soledad o depresión, así como, la posibilidad de encontrar apoyo social e interacción social en dicho ambiente para enfrentar los mismos (Maroney et al., 2019). A nivel social parece ser que el ambiente virtual de los videojuegos es atractivo particularmente para personas con ansiedad social o problemas de socialización, debido a trastornos como los del espectro autista, pues su naturaleza detrás de una pantalla permite una mayor sensación de seguridad y control del ambiente, la cual promueve a iniciar conversaciones o relacionarse con otros, permite plantear un marco en común del

cual hablar y en torno al cual relacionarse, que es el contenido u objetivos de los videojuegos, de esta manera, si no fuera por los videojuegos algunas personas con dificultades para relacionarse con otros refieren que “no tendrían una vida social” (Finke et al., 2018).

Los videojuegos modernos, permiten al usuario tomar una gran variedad de decisiones frente a escenarios ficcionales propuestos o frente a retos que ponen en práctica su solución de problemas. De esta forma, Lopez Raventos (2016, como se citó en Bacino, 2020) plantea que los entornos virtuales creados por los videojuegos representan un medio para experimentar con problemas similares a los reales o situaciones cuyas consecuencias pueden ser extrapoladas a la realidad, por tanto estos espacios permiten el explorar y probar distintas alternativas y soluciones frente a escenarios, que por su naturaleza ficticia, reducen la preocupación frente a equivocarse y estimula así la exploración de nuevos patrones de acción. De esta manera, la capacidad de los videojuegos modernos de actuar como un medio en el cual se facilita la toma de decisiones, evitando consecuencias colaterales, representa un atractivo que motiva al usuario a acercarse a estos y vivenciar la experimentación de alternativas de acción sin consecuencias.

Otra de las motivaciones para iniciar el hábito de utilizar videojuegos o promoverlo específicamente en el ambiente familiar, está orientada a los efectos positivos que estos han evidenciado en las dinámicas familiares. Wang et al. (2018) mencionan que el uso de videojuegos en familia facilita la comunicación, particularmente en familias con dificultades de comunicación, lo cual es facilitado por el carácter lúdico de los videojuegos que disminuye las inhibiciones, de esta manera el generar espacios de uso de videojuegos compartido en familia representa una estrategia efectiva utilizada por padres de familia con hijos jóvenes que desean aumentar la cercanía, generar espacios de comunicación y por ende mejorar la satisfacción familiar. En otras palabras, otras de las motivaciones frente al uso de videojuegos por parte de padres e hijos es el compartir espacios, incentivar la cercanía y promover la comunicación.

Las personas también se sienten motivadas a jugar porque sienten ser parte de una cultura de videojuego, lo eligen como uno de sus hobbies y eligen dedicarle tiempo de su vida (Cade & Gates, 2017). Hamari et al. (2019) consideran que las personas pueden jugar por nostalgia, así como por mantenerse a la par con las últimas tendencias, por

motivos de autopresentación social positiva, hedonismo, liberación del estrés, enfrentar retos cognitivos, desarrollar su competitividad o relacionarse socialmente.

Kneer et al. (2018), realizaron un estudio acerca de las motivaciones para jugar videojuegos violentos como pueden ser los FPS. Encontraron que la búsqueda de diversión y retos fue el principal factor motivacional, seguido por el deseo de interacción social, en tercer lugar, se encontró la catarsis comprendida como escapismo y formas de compensación de la frustración e ira, y en último lugar se encontró el deseo de vivenciar agresión virtual. Se encontró asimismo que las percepciones de violencia virtual como el factor motivacional más importante, fueron encontradas en mayor cantidad en personas que no conocían o jugaban videojuegos y que generalmente eran de generaciones mayores. Con lo cual los autores proponen la principal motivación de experimentar agresión virtual frente al uso de videojuegos como los FPS, como un mito generacional similar al que se dio con la violencia y el rock en el pasado.

Morcos (2021), considera que las personas juegan videojuegos de mundos masivos tipo MMORPG como World of Warcraft por distintos motivos. Se encuentra presente el deseo estético de apreciar una narrativa y el arte expuesto en los ambientes, la alta naturaleza inmersiva en la cual los jugadores pueden emprender viajes y explorar vastas tierras y calabozos es también una motivación con un alto potencial escapista, el vencer obstáculos y alcanzar metas propuestas luego de esfuerzos de manera tanto colectiva como individual es otro de los atractivos que motiva a la gente frente a estos juegos. Respecto a los juegos de naturaleza inmersiva como World of Warcraft, Etchells (2019), considera que estos apelan a deseos de estimular la imaginación, apreciar narrativas complejas y el aprecio de la estética artística, haciendo una analogía con la forma en la que las personas pueden perderse en un buen libro, así como en un buen juego. Respecto particularmente a los juegos de mundos inmersivos, menciona que no hay una sola forma de jugar el juego, y por tanto el juego y el mundo no son lo mismo para cada persona, uno puede estar ahí para jugar de forma solitaria y explorar bosques mientras logra objetivos personales, puede buscar organizar y liderar grupos de jugadores en torno a objetivos en común o en la búsqueda de crear comunidades de socialización dentro del juego, otros pueden estar interesados en crear múltiples personajes y conocer todas las líneas de historia, otros solo quieren centrarse en un solo personaje e identificarse con este a manera de avatar. De esta forma la autora pone en relevancia la naturaleza de libertad casi absoluta que ofrecen videojuegos de mundos inmersivos como

World of Warcraft, que explica su popularidad y porque las personas se sienten motivadas a jugarlo, y esto es porque pueden generar una experiencia personalizada de juego, que puede o no ser compartida, que apela a las necesidades, deseos e intereses particulares de cada persona. Otro de los factores que motiva a los jugadores de World of Warcraft a conectarse al juego, es la naturaleza de mundo persistente, en la cual si el jugador no se conecta aún siguen dándose ciertos sucesos en el juego, o el contenido va cambiando con el tiempo (Morcos, 2021).

Marin (2021) reporta distintos motivos que influyen en la decisión de las personas para utilizar videojuegos. Por ejemplo, la intención de juego de cada persona para utilizar o no determinado juego; la percepción del placer, entretenimiento o diversión asociada a la actividad; la percepción de facilidad de uso de un determinado juego o de facilidad para aprender a usar este, asociado al nivel de complejidad técnica y las habilidades requeridas por el juego; la actitud propia frente a qué tan positivo o negativo es el juego para uno mismo y por tanto si es adecuado jugar o no; la percepción de utilidad de los videojuegos como medio para aprender habilidades; presión social por parte de pares o percepción de normas sociales que plantean el juego como algo malo; la satisfacción en cuanto a la experiencia esperada y aquella conseguida; la percepción del usuario acerca de cuántas personas también juegan un determinado juego o son parte de la comunidad y el estado de Flow.

Finalmente, otra de las motivaciones no mencionadas explícitamente por algún autor, pero igualmente válida, aunque con menor prevalencia, puede ser la económica. En los últimos años ha habido un aumento de los campeonatos de E-Sports o competencias de videojuegos, los cuales tienen premios que ascienden a los millones como en el caso del campeonato de Dota 2 “The International”, en el cual los pozos de premios ascienden a 40 millones de dólares, o los campeonatos de World of Warcraft con premios de 700 mil dólares al equipo ganador (Espinoza, 2021). Adicionalmente, hay evidencia de jugadores de World of Warcraft; principalmente de nacionalidad venezolana, aunque los hay también de otras nacionalidades, que dedican altas cantidades diarias de tiempo (8+ horas) a conseguir recursos en el juego para intercambiarlos por dólares a través de PayPal, siendo los compradores usualmente de nacionalidad Europea o Norteamericana, como evidencia de lo anterior tenemos el grupo de Facebook “Farmers Venezuela WoW” con más de 4,700 miembros. De esta manera es posible plantear como que hay una motivación económica, no solo a nivel competitivo en torneos como fue

expuesto anteriormente, sino que también podemos hablar de una motivación económica-laboral, que, si bien podría ser entendida como un tipo de subempleo, se encuentra asociada a una gratificación económica que motiva el uso de World of Warcraft y otros videojuegos.

2.8 Modelos explicativos acerca del uso de videojuegos

A continuación, presentamos tres modelos que explican tanto por qué las personas se involucran con la conducta del uso de videojuegos, como por qué las personas pueden presentar un uso desadaptativo o compulsivo de los mismos.

2.8.1 Modelo del afrontamiento al estrés

Uno de los marcos teóricos en Psicología empleados para comprender el uso compulsivo o perjudicial de videojuegos, es el modelo del “stress-coping” o afrontamiento al estrés. Maroney et al. (2019), definen, dentro de dicho modelo, al estrés como un estado afectivo negativo producto de la percepción de incapacidad de hacer frente a un reto (estresor). Asimismo, definen el afrontamiento como esfuerzos cognitivos y conductuales para regular una demanda específica interna o externa que es considerada por el sujeto como que excede sus propios recursos. Frente a estos estresores las personas pueden afrontar mediante el engagement (involucramiento) o el disengagement (evitación). La teoría del afrontamiento al estrés propone que las conductas de tipo adictivo pueden surgir cuando una persona se enfrenta a estresores significativos, frente a los cuales los mecanismos, anteriormente efectivos, de afrontamiento fallan, y además cuando esta persona ha estado expuesta a conductas potencialmente adictivas (beber, apostar, etc.). Dado a que los videojuegos sirven como una distracción de los problemas, los autores mencionan que estos pueden operar como el alcohol o las apuestas en el desarrollo de una adicción. En el estudio de Maroney et al. (2019) se analizó una población de video jugadores bajo el modelo del afrontamiento al estrés, obteniendo resultados que sugerían que los jugadores regulares utilizan los videojuegos como un medio para enfrentar su depresión, ansiedad social y soledad, tanto de maneras que involucran el engagement, como la socialización en línea o búsqueda de soporte social, o a través del disengagement en el modo de la evitación en base a la inmersión.

2.8.2 Teoría de Usos y Gratificaciones

Según Bueno et al. (2020), la teoría de usos y gratificaciones plantea que las personas poseen un amplio rango de necesidades que pueden ser gratificadas cuando consumen contenido proporcionado en medios como la televisión, internet, redes sociales, radio y videojuegos, entre muchos otros. De esta forma, la teoría de usos y gratificaciones busca explicar las razones psicológicas y sociales que motivan a las personas a buscar satisfacer sus necesidades en los medios de comunicación. Las investigaciones previas en teoría de usos y gratificaciones usualmente reconocen 3 categorías de gratificaciones: hedónica, utilitaria y social. Ejemplos de la categoría hedónica pueden ser el disfrute obtenido, la fantasía y el escapismo. Logros y auto presentación son gratificaciones que irían dentro de la categoría utilitaria, e interacción social y representación social corresponden a la categoría social. Sin embargo, las categorías se pueden plantear de distinta forma, por ejemplo, Hamari et al. (2018), definieron las siguientes categorías de gratificaciones para un estudio sobre el juego de realidad aumentada Pokemon Go: Liberación del estrés/hedonismo (Disfrute), afectivo/sensual (nostalgia, reto), Cognitivo/funcional (actividad al aire libre, reto), Integración social (actividades al aire libre, socialización) y lo personal integrativo/simbólico (seguir tendencias, ser competitivo). Przybylski et al. (2010, como se citó en Daza et al., 2018), plantea que los videojuegos pueden satisfacer 3 tipos de necesidades intrínsecas a los seres humanos, estas son la autonomía, la competencia y la relación. La autonomía está relacionada con la capacidad de actuar por voluntad propia, con lo cual se obtiene un sentido de elección. La competencia se encuentra relacionada al sentido de eficacia que cada persona posee en una actividad en particular y la cual puede ser desarrollada y gratificada a través del uso de videojuegos. Finalmente, la relación tiene que ver con la percepción de afecto, gratificación y apoyo o soporte que puede percibir el sujeto en su relación con otras personas y en base a la posibilidad de interacción con estas. De esta manera, la teoría de usos y gratificaciones permite estudiar qué factores o categorías de gratificaciones son aquellas que se encuentran involucradas en motivar el uso de videojuegos y como estas se expresan en relación a la intención de continuar jugando un videojuego.

2.8.3 Teoría del Flow

Otra de las teorías que explica la conducta del uso de videojuegos es la Teoría del Flow, o Teoría del Flujo por su nombre en español, en la cual el disfrute que se obtiene de jugar depende por un lado de la inmersión, que hace referencia al completo estado de

involucramiento social y mental en el mundo del videojuego, que permite a los jugadores sentirse emocionalmente involucrados, y por otro lado depende de que el flujo de las actividades, objetivos o retos que enfrenta un jugador se encuentren alineados con sus capacidades, generando un ritmo aceptable para el jugador que permite el disfrute del juego y por tanto el enganche con este (Lindsay, 2022). Marin (2021), propone que los videojuegos cumplen con las características requeridas en una actividad para generar un estado de Flow, algunas de estas son: ser gratificante de forma intrínseca, tener objetivos o metas claras y poder permitir al jugador tener una sensación de progreso, brindar retroalimentación instantánea, facilitar un nivel profundo de concentración que lleva al sujeto a sumergirse por completo en la experiencia de juego, y finalmente balancear el nivel del desafío presentado con las habilidades del jugador. De esta forma, se puede plantear también que aquellos juegos que tienen una dificultad mayor a las habilidades del usuario generan ansiedad y detraen de enganchar con la actividad, por otro lado, aquellos juegos con una dificultad menor a las habilidades del jugador generan aburrimiento, lo cual tampoco permite el enganche, sin embargo, aquellos juegos donde el nivel de dificultad se encuentra balanceado con el nivel de habilidad del jugador es aquel donde se generará el estado de flujo que capta el interés del jugador y genera una experiencia satisfactoria que buscará repetir (Marín, 2022). En la figura 2.1 se encuentra una representación gráfica de lo antes mencionado, en esta se aprecian los estados mentales resultantes de la relación entre los niveles de desafío y habilidad percibidos. El eje vertical representa el nivel de desafío de una actividad y el eje horizontal el nivel de habilidad percibido frente al desenvolvimiento en dicha actividad. La relación entre nivel de desafío y habilidad percibida da lugar a distintos estados mentales operativos frente a la realización de determinada actividad, estos estados varían desde la apatía, ansiedad o relajación hasta el estado de Flow en el cual se da un estado de total implicación y absorción en la tarea, aumentando así también los niveles de motivación (Gomez, 2012).

Figura 2.1

Modelo del flujo Mihaly Csíkszentmihályi



Nota. De *Modelo del flujo Mihaly Csikszentmihalyi*, de Gomez, E., 2012, Enriquecetupsicologia.com.

2.8.4 Taxonomía de Bartle

La taxonomía de Bartle (1996) contempla la idea de que las personas que invierten grandes cantidades de tiempo en utilizar videojuegos lo pueden hacer por razones diametralmente opuestas. De esta manera, el autor plantea cuatro tipos de personalidad de usuarios de videojuegos que describen la forma de acercamiento que estos tienen a los videojuegos y lo que buscan en los videojuegos que eligen. Estos cuatro tipos no son excluyentes y una determinada persona puede tener mayor propensión a uno en particular, pero mostrar rasgos de los otros. De esta manera, Bartle propone 2 ejes, uno que contempla la forma de relación y tiene como polos opuestos la acción y la interacción, y el otro que contempla el elemento principal de relación y tiene como polos opuestos el mundo versus los jugadores. De esta manera, se plantean 4 tipos de personalidades de usuario: asesinos que actúan sobre los jugadores, triunfadores que actúan sobre el mundo, socializadores que interactúan con los jugadores y exploradores que interactúan con el mundo. La taxonomía planteada por Bartle es relevante y útil en trabajos actuales como el de Marin (2021), en el cual se describe a mayor profundidad los 4 tipos de jugador planteados por Bartle. Los triunfadores son aquellos jugadores que encuentran su gratificación en completar el contenido de un videojuego, todos sus posibles objetivos y triunfos propuestos por el juego, estos tienden a ser personas que disfrutan en su día a día de obtener logros personales, por esto buscan videojuegos que les retroalimenten y

premién de manera constante, estos pueden ser géneros como los de acción, aventura, y pueden usar juegos de naturaleza competitiva puesto que lograr objetivos como rankings también les son atractivos, pero estos últimos no son su preferencia principal. Luego se encuentran los exploradores, este tipo de jugadores son atraídos por videojuegos de mundos amplios con posibilidad de ser explorados de manera similar a la vida real, de esta forma encuentran gratificación en realizar descubrimientos, marcar el propio ritmo de su experiencia y disfrutar las partes del contenido que a ellos les son atractivas. Por otro lado, tenemos a los socializadores, este tipo de jugadores se encuentran atraídos por la posibilidad de utilizar los videojuegos como una plataforma o medio para la socialización con conocidos y nuevas personas. A las personas de este grupo no les interesan particularmente las historias, secretos, logros o trucos, también evitan, en su mayoría, juegos de naturaleza estresante como los competitivos o aquellos que pueden resultar técnicamente muy complejos. En el presente este tipo de jugadores se encuentra asociado a la actividad del streaming como en plataformas estilo Twitch, debido a que estas representan una expansión de las posibilidades de socialización a través del videojuego, al ampliar los canales y aumentar la cantidad de personas al alcance de uno. Finalmente, el autor menciona a los jugadores llamados asesinos, estos tienen como característica principal su alta naturaleza competitiva y actitud depredadora, a este tipo de jugadores les interesa desarrollar y tener a su disposición las habilidades, herramientas o recursos necesarios para eliminar y en ocasiones humillar a otros jugadores. Además de disfrutar mostrar ser el primero en los rankings frente a otros jugadores, por eso eligen géneros como los juegos de estrategia en tiempo real y las arenas de pelea multijugador online (Marin, 2021).

2.8.5 Teoría de la Autodeterminación

La teoría de la autodeterminación, planteada en la década de los 70s por Deci y Ryan (2022), es una teoría psicológica que explora la motivación humana y el desarrollo personal. Se enfoca en la calidad de la motivación y su conexión con la satisfacción de tres necesidades psicológicas fundamentales: Relación, competencia y autonomía. La necesidad de autonomía hace referencia al deseo de sentirse en control de las propias decisiones y acciones. En este sentido, se refiere a la sensación de actuar por deseo propio

y no controlado por fuerzas externas. La necesidad de competencia hace referencia al deseo de sentirse capaz y hábil en las actividades que se realizan, esta necesidad se relaciona con la búsqueda de desafíos a través de los cuales desarrollar y demostrar las propias habilidades. La necesidad de relación hace referencia al deseo de sentirse conectado y relacionado con los demás. Esto significa el ser parte de una comunidad, establecer y gozar de lazos significativos. Desde la teoría de la autodeterminación se postula que de satisfacerse estas tres necesidades en la realización de una conducta, las personas pueden desarrollar una motivación intrínseca hacia dicha conducta, lo que se traduce en mayor compromiso, rendimiento y también bienestar.

A forma de cierre de la sección y en búsqueda de integrar todo lo antes mencionado, es posible plantear que los videojuegos, sus características, su atractivo y popularidad vienen evolucionando desde los años 70 a la par con los avances tecnológicos, tendencia que se mantiene hasta el día de hoy. De esta forma, observamos como aquello que es capaz de ofrecer un juego y que potencialmente atrae al gamer adulto, se encuentra ampliándose constantemente. Para comprender qué motiva al gamer adulto a utilizar videojuegos hoy en día, nos apoyamos principalmente en la Teoría de Usos y Gratificaciones (TUG) la cual nos permite hacer referencia a las distintas características de los videojuegos, como la inmersividad que ofrecen, la posibilidad de competir, el socializar, la pertenencia a una cultura etc. De esta forma, aquellas experiencias y elementos valorados por los gamer adultos podrán ser relacionados con la satisfacción de una necesidad o deseo según el marco de la TUG. Adicionalmente, las categorías usadas en otros estudios que utilizan la TUG son reforzadas en el presente trabajo con categorías que nacen de las características intrínsecas de los videojuegos reportadas por otros estudios ajenos a la TUG, como por ejemplo la socialización familiar a través del videojuego, experimentación de acción sin consecuencias en un mundo virtual, o la motivación económica a nivel no profesional. El modelo de Afrontamiento al Estrés refuerza los alcances de la TUG al permitirnos analizar experiencias negativas relacionadas al uso de videojuegos, en las que estos sirven como medio y como refuerzo negativo a través de la evitación experiencial, esto último es relevante dado que en la teoría reportada se presenta como el uso de videojuegos puede encontrarse relacionado con un patrón desadaptativo y motivado por procesos similares a otras adicciones. A su vez, es importante mencionar a la taxonomía de Bartle que nos permitirá otro nivel de análisis que se relaciona con la TUG, puesto que la taxonomía de Bartle plantea que

perfiles de jugadores existen y que es lo que buscan en los videojuegos, con lo que se puede aludir a las gratificaciones que persiguen, haciendo un paralelo a la TUG y por tanto ayudar a expandir la capacidad descriptiva de la TUG con nuevas dimensiones. Finalmente, la teoría del Flow se relaciona con el “enganche” con un juego y nos permitió otro nivel de análisis, al brindar distintos criterios que hacen a un juego satisfactorio y por tanto una experiencia que se desee repetir. De esta forma, la Taxonomía de Bartle, el Modelo de Afrontamiento al Estrés y la Teoría del Flow sirven como apoyo y refuerzo para el potencial de análisis que permite la Teoría de Usos y Gratificaciones, en cuanto a que motiva al gamer adulto a utilizar videojuegos.



CAPÍTULO III: OBJETIVOS

3.1 Objetivos

- 1) Describir el reforzamiento y la expresión de la identidad personal como una de las razones por la cual los gamers adultos usan videojuegos.
- 2) Describir el uso de videojuegos como estrategia de regulación del estrés como una de las razones por la cual los gamers adultos usan videojuegos.
- 3) Describir la socialización en los videojuegos como una de las razones por la cual los gamers adultos usan videojuegos.
- 4) Describir las experiencias inmersivas de los videojuegos como una de las razones por la cual los gamers adultos usan videojuegos.

CAPÍTULO IV: MÉTODO

4.1 Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación es cualitativa, según Monjaras et al. (2019) este se basa en la obtención de datos no cuantificables sustraídos de la observación que ofrecen mucha información y se encuentran dirigidos a generar datos descriptivos como son las palabras y discursos de las personas. Esto es importante dado que se buscó recoger las experiencias de uso por parte de usuarios de videojuegos, conocer desde la experiencia de los participantes que gratificaciones han experimentado frente a dicha conducta, así como conocer cuáles son las motivaciones que reportan desde su experiencia en torno al uso de videojuegos. El alcance de la investigación es de tipo descriptivo, para Hernandez et al. (2014) con los estudios descriptivos se busca describir cómo son y se manifiestan distintos fenómenos, situaciones y contextos, especificando características y perfiles de personas, comunidades, objetos, fenómenos, entre otros. Esto último es útil nuevamente debido a nuestro interés de describir cómo se manifiesta la motivación frente al uso de videojuegos desde la propia experiencia del usuario. Respecto al diseño de investigación, se considera un diseño fenomenológico. El enfoque fenomenológico representa en este trabajo la postura de acercamiento a las experiencias, motivaciones y gratificaciones de los participantes tal cual son vividas por ellos. Según Fuster-Guillen (2019), el método fenomenológico implica un paradigma desde el cual se busca explicar la naturaleza de las cosas, la esencia y la veracidad de los fenómenos. De esta forma permite la comprensión de la experiencia humana, en torno al uso de videojuegos, vivida en su complejidad a través del conocimiento de las vivencias por medio de relatos, historias o anécdotas.

4.2 Participantes

Para fines del presente trabajo, nos enfocamos en adultos de 30 a 34 años de edad, del sexo masculino, residentes del departamento de Lima, pertenecientes a niveles socioeconómicos B y C, y la característica más importante es que son usuarios de videojuegos que pueden ser considerados gamers al jugar diariamente más de 2 horas e identificarse a sí mismos como gamers. Respecto a la edad de los participantes, es importante mencionar que esta fue elegida debido al interés ya mencionado de estudiar

una población con una menor representación en los estudios acerca del uso de videojuegos, siendo la población adolescente o joven la más estudiada. El INEI (2020) reporta que la población adulta de entre 30 a 34 años y del género masculino representa el 4% de la población total del Perú (32.5 M), de esta manera el grupo etario mencionado representa un promedio de 1.3 millones de habitantes con 30 a 34 años de edad en todo el Perú. Adicionalmente, los adultos entre 25 a 34 años representan el 30% de los usuarios de videojuegos en el Perú. (Abad, 2019), lo anterior implicó una alta cantidad de adultos de 30 a 34 años, y usuarios de videojuegos, disponibles como potenciales participantes.

Para elegir a los participantes se recurrió a un tipo de muestreo por conveniencia, este es descrito por Hernandez-Avila y Escobar (2019) como un método que considera el tener fácil acceso a los individuos a seleccionar o poder acceder a estos a través de convocatorias abiertas en búsqueda de voluntarios. En el presente trabajo se consiguió el contacto de los participantes a través de preguntar a conocidos del investigador, como primos, amigos cercanos y hermanos, si es que conocían o podían recomendar participantes que cumplieran con los criterios de inclusión. Adicionalmente, se recurrió a un método de bola de nieve que consistió en preguntar a los primeros participantes si conocen otras personas con las características definidas para los participantes, de esta forma se consiguió 1 participante adicional. Respecto al número de participantes requeridos, Hernandez-Sampieri y Mendoza (2023), mencionan que en investigación cualitativa el tamaño de la muestra no es tan importante como en la cuantitativa pues no se busca extrapolar los resultados a una población mayor sino conocer en profundidad un fenómeno, adicionalmente se menciona que el tamaño de la muestra no es definido a priori sino este se estima, el tamaño final de la muestra es conocido cuando las nuevas unidades o casos ya no aportan información o datos novedosos, aun considerando casos extremos, lo cual se conoce como punto de saturación. Otros de los factores que intervienen en determinar el tamaño de la muestra en investigación cualitativa son la capacidad operativa de recolección y análisis, y la accesibilidad o frecuencia de los casos o unidades de análisis. Finalmente, el autor menciona que en los diseños de investigación fenomenológicos se da un tamaño de muestra sugerido de aproximadamente 10 casos. En el presente trabajo se alcanzó el punto de saturación con 7 participantes al no encontrarse más respuestas divergentes y establecerse un patrón en las respuestas, encontrando así similitudes entre los discursos de los participantes.

A continuación, se presentan los datos más relevantes de los participantes.

Tabla 4.1*Datos relevantes de los participantes*

Alias del Entrevistado	Edad	Cantidad diaria de horas de juego
R	31	1-2
A	32	3
JP	32	2-3
Y	30	4-6
F	34	2
C	30	3-4
M	32	2-3

4.3 Técnicas de recolección de datos

Para la recolección de información se recurrió a la entrevista semiestructurada, esta es definida por Lopezosa (2020), como aquella que cuenta con preguntas que los entrevistados pueden responder de manera abierta y no solo con categorías determinadas y fijas, como en la entrevista estructurada, esta metodología permite al investigador interactuar y adaptarse a las respuestas de los entrevistados, generando entrevistas dinámicas, flexibles y abiertas, lo cual es necesario para recoger de manera exhaustiva y precisa las experiencias y discursos de los adultos usuarios de videojuegos en cuanto a las razones por las que utilizan videojuegos desde su propia experiencia. Retamal (2020) menciona que es posible realizar entrevistas semiestructuradas por videoconferencia sin embargo es necesario lograr condiciones mínimas que se aproximen a un contexto de entrevista presencial, esto implica encontrarse capacitado en el uso de plataformas, explicar por correo electrónico previo al participante requisitos o características de las plataformas, asegurar un lugar idóneo por parte del entrevistado donde no sea interrumpido y se debe considerar el reprogramar la sesión si se encuentran dificultades técnicas que imposibiliten el proceso, entre otras.

Respecto a los temas abordados por la entrevista semiestructurada diseñada para este trabajo, estos son divididos en 3 áreas temáticas. La primera área temática buscó conocer las experiencias tanto positivas como negativas en torno al uso de videojuegos de manera que se pueda tener un primer acercamiento general a las experiencias de los usuarios de videojuegos y recoger a través de su discurso posibles razones para su uso de videojuegos. Respecto a esta área temática, la teoría indica que el uso de videojuegos puede tener formas desadaptativas que conllevan cierto grado de afectación a nivel personal similares a otros procesos adictivos (Marquez et al., 2021), asimismo la teoría indica que dentro del ambiente de los videojuegos se pueden dar experiencias con impactos positivos a nivel personal como el reforzar vínculos con miembros de la familia o construir un grupo de amigos (Finke et al., 2018; Wang et al., 2018). La segunda área temática buscó conocer de forma más directa los factores motivacionales que los gamer adultos valoran, factores motivacionales que se podrían entender como algunas de las razones por las cuales los gamer adultos utilizan videojuegos. Desde la teoría se reportan distintos factores motivacionales que pueden llevar el uso de videojuegos en adultos como lo pueden ser la búsqueda de interacción social, la búsqueda de logros, la posibilidad de inmersión y escapismo que proporcionan los videojuegos, la posibilidad de vincularse con otros miembros de la familia, entre otros (Morcos, 2021; Maroney et al., 2019; Wang et al., 2018). La tercer área temática buscó conocer las gratificaciones percibidas en torno al uso de videojuegos. La teoría de usos y gratificaciones indica que las personas poseen un amplio rango de necesidades que pueden ser gratificadas a través del uso de medios de entretenimiento como los videojuegos, asimismo se plantea que dichas gratificaciones alcanzadas pueden encontrarse asociadas con la intención de continuar jugando un videojuego (Bueno et al., 2020; Hamari et al., 2018).

La estructura de la entrevista se encuentra compuesta por las 3 áreas temáticas antes mencionadas. La primera área temática se encuentra compuesta por 11 preguntas de tipo abierto, la segunda área temática cuenta con 6 preguntas de tipo abierto y la tercera área temática cuenta con 3 preguntas de tipo abierto. Con lo cual se cuentan con un total de 20 preguntas de tipo abierto que componen la entrevista semiestructurada y que permitirán a los participantes expresarse adecuadamente y al entrevistador profundizar en las temáticas planteadas.

Finalmente es importante mencionar que la guía de entrevista semiestructurada pasó por un proceso de validación por juicio de expertos e inmersión de campo como

prueba piloto. Hernandez-Sampieri y Mendoza (2023), consideran a la validación por juicio de expertos como un tipo de evidencia de validez de contenido. La finalidad de dicha validación es avalar que el instrumento evaluado mida efectivamente las variables o temáticas de interés, para lo que los expertos someten a evaluación el contenido y forma del instrumento, brindando posteriormente observaciones o recomendaciones. En el proceso de validación por parte de expertos se obtuvo la recomendación de modificar las preguntas 2, 3 y 4 del área temática uno, de esta forma se agregó la pregunta “¿Por qué?” al final de cada pregunta, la cual no se encontraba presente anteriormente y se reformularon los enunciados para tener mayor claridad de lo que se está preguntando. Se recomendó precisar a qué se hacía referencia con “patrón de uso” en la pregunta 3 con lo que se agregó la acotación entre paréntesis que refiere: frecuencia, duración, momento, etc. Asimismo, se recomendó iniciar con una pregunta introductoria que permita mejorar la cadencia de la entrevista e iniciar explorando cómo el entrevistado empezó a utilizar videojuegos, agregándole de esta forma la pregunta 1 que explora dicho factor. En el área temática 2, también se agregaron las repreguntas que indagan en el “por qué” al final de cada pregunta, de manera similar a la recomendación del área temática 1. En el área temática 3 se pidió reformular las preguntas 15,16,17 y 18 debido a falta de claridad, la pregunta 15 por ejemplo tenía como enunciado: “Si usted juega para relajarse, ¿Considera encontrar dicha gratificación en los videojuegos?”, la cual fue cambiada a: “Si usted juega para relajarse ¿Considera que el uso de videojuegos disminuye su estrés o lo puede aumentar? ¿Por qué?”. De igual manera las preguntas 16,17 y 18, preguntaban si se alcanzaba la gratificación en base a la socialización, el alcanzar logros y prestigio, y la inmersión, respectivamente, por lo que fueron modificadas de manera similar a la pregunta 15. De esta forma, se planteó la versión final de la entrevista semi estructurada con las 3 áreas temáticas y las 20 preguntas antes mencionadas, lo que facilitó un mejor levantamiento de información en cuanto a los objetivos de la presente investigación.

4.4 Procedimiento de recolección de datos

Para la recolección de datos se obtuvo el contacto de los voluntarios por medio de recomendaciones de amistades y familiares, quienes conocían personas que calzaban con las características de tener entre 30 a 34 años, jugar de 2-3 horas o más a diario y considerarse gamers. En un periodo de 2 meses, se realizaron entrevistas con 7 participantes por la plataforma de videoconferencia Zoom, cada entrevistado tuvo una

única sesión individual de entrevista con una duración aproximada de 1 hora y 10 minutos, en todas las entrevistas la sala de Zoom tuvo que volver a ser creada debido al límite de 40 minutos por sesión en dicha plataforma. En dichas sesiones todos los participantes brindaron respuestas extensas y ricas en información mostrándose interesados en brindar la mayor cantidad de información y contar sus experiencias. Es importante mencionar que previo a la realización de las entrevistas se obtuvo el consentimiento informado por parte de cada participante. El formato de consentimiento informado utilizado y presentado en el tercer anexo del presente trabajo, comunica y asegura al participante que su anonimidad será respetada, informa de la naturaleza del estudio y asegura que la información que brinde será utilizada sólo con fines académicos. Adicionalmente se le hizo conocer al participante que puede retirarse del estudio cuando lo desee sin ningún tipo de repercusión. El consentimiento informado mencionado se encuentra basado en principios éticos planteados, por ejemplo por la convención de Helsinki (Chong et al., 2020) desde la cual se propone que uno de los principios primordiales en investigaciones de salud es el respeto por el individuo, su derecho a la autodeterminación y el derecho a tomar decisiones, de esta manera se plantea la necesidad de un consentimiento informado por parte de un participante, este es un documento que permite al sujeto aceptar su participación de forma libre en la investigación y con el conocimiento de que puede retirarse de la investigación cuando lo decida. Otro de los principios éticos que guía el procedimiento de recolección de datos son aquellos planteados en el informe Belmont (Redman & Caplan, 2021), el primero es el respeto a las personas, frente al cual se busca proteger la autonomía de las personas, teniendo en cuenta el consentimiento informado y tratando a los participantes con cortesía y respeto. El segundo, el principio de beneficencia que plantea maximizar los beneficios para el proyecto de investigación siempre minimizando los riesgos para los participantes como sujetos de investigación, y el tercero el principio de justicia que plantea usar procedimientos razonables, en términos de costo-beneficio, y bien considerados para asegurarse que se administran adecuadamente.

CAPÍTULO V: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Para iniciar con los resultados y discusión, se presenta una tabla resumen de las categorías y subcategorías utilizadas en este trabajo.

Tabla 5.1

Resumen de categorías y subcategorías

Categoría	Subcategoría
1. Identidad personal: Reforzamiento y expresión	1.1 Autodescubrimiento
	1.2 Autopresentación
	1.3 Autoeficacia
2. Uso de videojuegos como estrategia de regulación del estrés	2.1 Búsqueda de ocio y relax
	2.2 Uso de videojuegos como estrategia de evitación experiencial
3. Oportunidades de socialización	3.1 Fortalecimiento de lazos existentes
	3.2 Socializar con nuevas personas
4. Experiencia inmersiva	4.1 Experiencias fantásticas
	4.2 Interactividad
	4.3 Narrativa

El análisis de datos fue realizado en base a la estrategia de Análisis de Contenido Clásico, como es descrito por Piñuel (2002) y López et al. (2010). Adicionalmente, las recomendaciones de Martínez (2006) también fueron tomadas en cuenta para las etapas de registro, codificación, categorización, estructuración y contrastación de los resultados de la entrevista semiestructurada.

Para llevar a cabo el registro y codificación de la información obtenida, fue importante iniciar con la transcripción de las entrevistas para luego buscar comprender a profundidad los tipos de experiencias y motivaciones reflejados en el discurso de cada participante, de esta manera se atendió detenidamente al contenido de la grabación de la entrevista, en búsqueda de nuevos elementos o contenido de interés.

Para el proceso de categorización se utilizó una aproximación bidireccional, contemplando así un proceso deductivo con categorías preestablecidas que parten de la teoría previa y otro inductivo, desde el cual las categorías fueron establecidas partiendo del análisis de las unidades de registro, tal cual es recomendado por Ruiz (2021). De manera similar a lo planteado por Ruiz (2021), Piñuel (2002) plantea como segundo paso en el Análisis de Contenido Clásico, el establecimiento de categorías tanto a partir de presupuestos teóricos, de forma deductiva, como en base al análisis preliminar del texto, de forma inductiva. De esta forma se plantearon las siguientes categorías preestablecidas en base a la teoría previa presentada en el marco teórico del presente trabajo: Inmersión, Integración Social, Competitividad, Ocio y Relax, Identidad Personal, Consecuencias Negativas del Uso de Videojuegos. De entre las categorías preestablecidas, la categoría de Consecuencias Negativas del Uso de Videojuegos fue cambiada de nombre a Uso de Videojuegos como Estrategia de Evitación Experiencial, este cambio fue realizado posteriormente para reflejar de mejor forma el contenido hallado en las unidades de análisis. Una vez planteadas las categorías preestablecidas las transcripciones fueron analizadas para identificar de forma inductiva nuevas categorías en las cuales se pueda organizar contenido que sea relevante en el discurso de los entrevistados para dar respuesta a las preguntas de investigación. Luego se procedió con el análisis de las transcripciones como tal en búsqueda de fragmentos del discurso que sean relevantes para las categorías establecidas tanto de manera deductiva como inductiva, es así que utilizó un sistema de codificación por colores, a través del cual se resaltan y organizan, con distintos colores, aquellos fragmentos que sean relevantes a las categorías establecidas, para finalmente transcribir y organizar dichos fragmentos en la Matriz de Análisis presentada en los anexos del presente trabajo.

A la par con el proceso de identificación, codificación y transcripción de los enunciados de las entrevistas hacia la Matriz de análisis, se dio un proceso de estructuración donde se integraron categorías más específicas o menores en las categorías más generales y comprensivas, en otras palabras, se generaron nuevas subcategorías

que se asignaron a las categorías previas, como se puede observar por ejemplo en el área de Identidad Personal la cual fue subdividida en 3 subcategorías: Autodescubrimiento, Autopresentación y Autoeficacia. Finalmente, en la última etapa se analizaron y relacionaron los resultados del análisis de contenido de las 7 entrevistas realizadas. Los resultados fueron presentados y discutidos en base a la interpretación del investigador, apoyado en las ideas y teorías recogidas de los autores presentados en el marco teórico.

Respecto a la etapa de categorización y el establecimiento de categorías desde una aproximación deductiva, esta fue orientada y basada en la Teoría de Usos y Gratificaciones, como se puede observar en el trabajo de Hamari et al. (2018) acerca de las motivaciones de las personas para usar el juego de realidad aumentada Pokemon Go, y también fue orientada por los trabajos de Katz et al. (1973) y Severin y Tankard (1997), quienes plantean diversas categorías de necesidades y gratificaciones desde el marco de la teoría en mención en sus trabajos, las cuales sirvieron de ejemplo y base para el presente trabajo. De esta forma, se pre establecieron para este trabajo algunas áreas temáticas como por ejemplo la Integración Social que hace referencia a necesidades de afiliación como sería nombrado por Maslow en su jerarquía de las necesidades humanas, en otras palabras, la categoría Integración Social hace referencia al deseo de relacionarse con otros, mantener amistades, recibir afecto, así como a las experiencias en las que este deseo se pueda reflejar. Los elementos constitutivos de la categoría Integración Social, mantener amistades, relacionarse con otros y recibir afecto, son reflejados en sus subcategorías como lo son el Fortalecimiento de Lazos Existentes, que hace referencia al deseo y experiencias involucradas en el mantenimiento y evolución de las amistades; Socializar con Otras Personas, que hace referencia al deseo y experiencias asociadas con generar nuevas amistades o relacionarse con nuevas personas. Otro ejemplo, es el área temática de la Inmersión basada en el deseo de experimentar otras realidades o estimular la imaginación. Asimismo, se utilizó la Teoría del Afrontamiento al Estrés para analizar algunos extractos relacionados a consecuencias negativas o patrones de uso con elementos evitativos, es en base a dicha teoría que se planteó la Subcategoría: Uso del Videojuego como Estrategia de Evitación Experiencial.

Los resultados que se presentarán a continuación nos permitirán profundizar en algunas de las razones que llevan al uso de videojuegos en adultos.

5.1 Categoría 1: Identidad Personal: Reforzamiento y expresión

Encontramos tanto en el reforzamiento como en la expresión de la identidad personal, a través del uso de videojuegos, unas de las razones por las cuales los gamers adultos usan videojuegos. Veremos cómo a través de su relación con los videojuegos descubren acerca de sus gustos y lo que valoran, así mismo refuerzan su sentido de competencia y autoeficacia a través de la superación de retos, y veremos también cómo disfrutan de expresar su identidad al presentarse ante otros como gamers

.5.1.1 Subcategoría 1: Autodescubrimiento

Vemos cómo los videojuegos son una parte de la vida de los gamers adultos desde su niñez, consideran que crecen junto a ellos, van conociendo y definiendo sus gustos en torno a lo que recogen en sus experiencias con estos: *“...lo que considero bello proviene de mis ideas de ese juego, de esos juegos, entonces me dotó como de una clase de arte también”* (R, 31 años), *“tienen un trasfondo un mensaje...en ese sentido creo bueno que las historias han influenciado... en mi personalidad porque yo también trato de ser una persona moral”* (A, 32 años), *“...porque los juegos van evolucionando, tu creces con los juegos y poco a poco vas adquiriendo un me gusta eso me gusta lo otro...”* (M, 32 años). Según la postura de García (2010), se puede argumentar que el gamer, al consumir videojuegos, no solo le da significado a lo que experimenta, sino que también crea nuevos significados para sí mismo en el proceso. Es decir, al jugar, el gamer proyecta su subjetividad sobre las experiencias e ideas presentadas por los videojuegos, dándoles un sentido personal. A la vez, este proceso de darle significado le permite identificar y recoger lo que valora, contribuyendo así, a través del autodescubrimiento, a la definición de su identidad. Esto podría generar un ciclo en el que, a medida que los videojuegos evolucionan, también lo hace el jugador, desarrollando así su identidad a través de estas experiencias a lo largo del tiempo. Desde la postura de Severin y Tankard (1997), podemos considerar a los videojuegos como un medio para satisfacer el deseo de exploración de la realidad, a través de la cual los individuos pueden descubrir y experimentar diferentes roles, creencias, valores y capacidades, los cuales contribuyen al desarrollo y refinamiento de su identidad. Según la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2022), la necesidad de autonomía es uno de los factores clave que influye en la motivación. Aplicando esto al contexto de los videojuegos, se puede sugerir que los gamers, al jugar, tienen la oportunidad de explorar sus intereses y descubrir aspectos de

su personalidad. Esto satisface su necesidad de autonomía, lo que a su vez los motiva a seguir jugando. Desde esta perspectiva, el uso de videojuegos puede generar una motivación intrínseca, ya que los jugadores eligen esta actividad de manera autónoma, disfrutando de una experiencia que les permite integrar a su identidad personal los descubrimientos que hacen sobre sí mismos, sus gustos y sus posturas ante diferentes situaciones.

5.1.2 Subcategoría 2: Autoeficacia

A través de la superación de retos que plantean los videojuegos, los gamers adultos refuerzan su autoeficacia en base a la experiencia de lograr objetivos complicados, sobreponerse a problemas propuestos y demostrarse a sí mismos su destreza, inteligencia, capacidades de observación y análisis. De esta forma, el saberse capaces de superar dichos retos en el medio de un videojuego, es una experiencia gratificante en sí misma y por tanto una de las razones que les lleva a utilizar videojuegos: *“...hay videojuegos que requieren destreza por ejemplo, y uno a mi opinión cuando uno tiene destreza en algo, la recompensa de poder hacer algo que no puede hacer otra persona es bastante satisfactoria, porque te estás demostrando a ti mismo que puedes hacer algo complicado”* (A, 32 años), *“..ahí está la gracia, si en esa experiencia uno ha sentido además que puede resolver esos misterios, esas cosas, entonces uno tiene la gratificación de haber podido sobreponerse a los problemas propuestos”* (F, 34 años). Así mismo, perciben que el tener un espacio en los videojuegos para mejorar y demostrar sus habilidades, los motiva a querer ser mejores cada vez: *“Cuando yo llegue a diamante en Overwatch...ese es un nivel de satisfacción, porque yo era bueno en lo que hacía y saber que eres bueno, ver que eres el bueno y que el juego te lo demuestre es algo que a cualquier persona le gusta, porque es competitivo, es querer ser mejor tú mismo, el cada día querer ser mejor, y definitivamente se siente gratificante”* JP (32 años). Como propone McAdam (1986), la autoeficacia se construye en relación con agentes y eventos externos, desde la observación de consecuencias, de esta forma los éxitos y fracasos definen la forma en la que las personas aprenden a verse a sí mismas y sus capacidades. En este sentido, el reconocimiento percibido dentro del juego ya sea de forma implícita por los sistemas de rankings (puestos) en los que uno es calificado como mejor que otros en cierto juego, o por un reconocimiento directo a través de mensajes de otras personas, permite al gamer adulto construir una imagen de sí mismo como auto eficaz tanto a nivel

del videojuego como a nivel de su persona, como ente que compite y gana: *“la recompensa de poder hacer algo que no puede hacer otra persona es bastante satisfactoria porque te estás demostrando a ti mismo que puedes hacer algo complicado”* (A, 32 años) De esta forma, los videojuegos permiten satisfacer la necesidad de las personas en general de retarse y probarse a sí mismos capaces, en relación a sus habilidades y las habilidades de los demás (Przybylski et al. 2010, como se citó en Daza et al., 2018). Con esto se construye un sentido de autoeficacia al demostrarse como superior a otros al lograr cosas que otros no pueden dentro del video juego, lo cual brinda confianza acerca de las habilidades de uno mismo, y además dicha evaluación positiva representa en sí misma una gratificación obtenida a través de los videojuegos, que puede funcionar a manera de refuerzo positivo para repetir la conducta de utilizar videojuegos. Desde la perspectiva de Deci y Ryan (2022), la competencia es una de las necesidades básicas de las personas y uno de los componentes esenciales para desarrollar una motivación intrínseca. De esta forma es posible plantear que un jugador que siente estar mejorando sus habilidades o superando desafíos experimenta una sensación de competencia, lo cual aporta a generar o fortalecer una motivación intrínseca que le impulsa a seguir jugando. Es posible también agregar cómo los sistemas de recompensa en los videojuegos a nivel de sistema de rangos alcanzados funcionan como un tipo de motivación extrínseca, así como el reconocimiento que se pueda recibir de los pares, lo cual también refuerza la conducta de uso..

5.1.3 Subcategoría 3: Autopresentación

Los gamer adultos desarrollan una identidad en torno a los videojuegos, así mismo eligen autopresentarse ante otros como gamers y desean ser percibidos como tales. Se sienten a gusto al mostrar su afición a los videojuegos y sus preferencias a través de símbolos o posesiones como ropa o artículos relacionados a los videojuegos que ellos eligen: *“...salgo a la calle con mi polo de Mario Bros y me siento de puta madre...”*, *“...compro ropa de videojuegos o muñecos, muñecos que puedo poner y son parte de mi personalidad...”* (R, 31 años). De esta manera, los videojuegos, a través de símbolos que los representan, son un medio que permite transmitir los personajes o títulos, que a su vez representan elementos valorados por el gamer y son parte de la identidad de estos. Asimismo, de acuerdo con la postura de Weisson (2018), los gamer no solo buscan presentarse como tales a través de distintos símbolos, sino que buscan que los símbolos

elegidos los diferencien de otros gamers, debido a la gran cantidad de videojuegos y subculturas existentes dentro del gaming hoy en día, así también es posible ser reconocidos por sus pares. Por otro lado, es posible discutir cómo los verbatims presentados anteriormente muestran al uso de videojuegos no solo como una actividad recreativa sino como una forma de expresar la identidad personal, el usar ropa o coleccionar objetos relacionados con los videojuegos son una externalización de la pasión por los videojuegos, vinculando esa actividad con su identidad más allá del espacio digital. Desde la teoría de la autodeterminación (Deci & Ryan, 2022), la autopresentación como gamer puede reforzar la conexión del gamer adulto con los videojuegos. Al expresar libremente su identidad como gamer, se satisface la necesidad de autonomía, lo cual contribuye a fortalecer la motivación intrínseca para seguir jugando. Esta motivación se ve reforzada porque, al integrar su identidad de gamer en su vida diaria y social, el jugador puede mantener una congruencia entre sus intereses personales y la actividad del juego, lo que le permite seguir disfrutando de los videojuegos como una parte importante de su vida. También es posible discutir como en la autopresentación como gamer, posibilitada por el uso de videojuegos, se pueden satisfacer las necesidades de competencia y relación, planteadas por Deci y Ryan (2022). La necesidad de competencia puede verse relacionada con el deseo de mostrar su nivel de expertise o dominio en el área a través de los símbolos elegidos para mostrarse como gamer, lo cual puede permitir recibir reconocimiento social, reforzando así su motivación para continuar jugando. En cuanto a la necesidad de relación esta es también satisfecha puesto que la proyección de la identidad como un gamer no es solo una manifestación de gustos sino una herramienta para relacionarse con otros que compartan los mismos intereses, fortalecer o crear relaciones, lo cual puede ser motivador y llevar a reforzar el vínculo del gamer adulto con los videojuegos. Un ejemplo de lo antes mencionado se puede reflejar en la experiencia de M (32 años): *“Imagínate que estás en una reunión y en esa reunión hay gente de tu generación o incluso no, gente que no es de tu generación, pero sí comparten la experiencia de haber jugado cierto juego, eso en ciertas situaciones puede ayudarte a romper el hielo de ser necesario y crear amistades, a veces un juego no sirve solo para divertirse un rato sino también puede servirte para ese tipo de cosas.”* En el ejemplo de M se refleja como el identificarse mutuamente como gamers, lo cual es facilitado a través de la autopresentación, permite utilizar el videojuego como un tema de conversación y herramienta, de esta forma siendo el uso de videojuegos un medio instrumental para

satisfacer la necesidad de relación.

5.2 Categoría 2: Uso de videojuegos como estrategia de regulación del estrés

Una de las razones por la cual los adultos utilizan videojuegos parece encontrarse en su capacidad de funcionar como una estrategia de regulación del estrés. Veremos cómo los gamers adultos encuentran en los videojuegos un espacio para divertirse, relajarse y darse un descanso después de las responsabilidades, sin embargo, en algunos casos el uso de videojuegos ha sido utilizado para regular el estrés en base a la evitación de responsabilidades y actividades sociales lo cual se refleja en periodos de uso problemático.

5.2.1 Subcategoría 1: Búsqueda de Ocio y Relax

La mayoría de los gamers adultos encuentran en los videojuegos un medio para relajarse y darse un descanso de las responsabilidades, consideran que el tener ese espacio para relajarse utilizando videojuegos es incluso necesario para reducir el estrés: *“cuando uno se propone un rato jugar probablemente está pensando en suspender un ratito cargas como las responsabilidades los deberes el trabajo, los estudios, entonces es como un momento hasta necesario diría yo, esa suspensión un ratito para poder relajarse, distender la mente un rato”* (F, 34 años), *“lo que quieres es darte un break de todas tus responsabilidades que estás en proceso y es un momento...donde se va uno a relajar y por naturaleza vas a estar menos estresado.”* (C, 30 años). La liberación del estrés y el hedonismo en el sentido del disfrute son necesidades de las personas, que la teoría de necesidades y gratificaciones propone que los videojuegos satisfacen, y es uno de los motivos que explica porque las personas utilizan videojuegos (Hamari et al., 2018). Así vemos que los gamers buscan los videojuegos porque estos les permiten relajarse en una vida en la que enfrentan responsabilidades adultas como el trabajo. Así como los gamers se sienten motivados a utilizar videojuegos por su capacidad de reducir el estrés, estos evitan videojuegos que aumenten su estrés, representando estos un elemento detractor para el uso de videojuegos como los competitivos o los que sean muy técnicamente difíciles: *“solo que requiere más concentración entonces lo que yo busco después del trabajo es relajarme.”* (R, 30 años), *“no te va perdonar que tu falles en cierta cosa, entonces en World of Warcraft, si tu no estas a ese nivel te van a matar a cada rato y no es divertido y a mí me parece ese juego es super estresante entonces no lo juego, y si, yo*

juego más que nada porque busco divertirme lo hago más que nada por la sensación de divertirme y pasarla bien con mis amigos virtuales” (A, 32 años). Marin (2021) menciona que un elemento que influye en la motivación para el uso de videojuegos es la facilidad de uso debido a que un videojuego muy complicado puede resultar estresante y por tanto no ser una experiencia gratificante que quiera repetir. Por tanto, los gamers adultos se sienten principalmente motivados a utilizar videojuegos que les puedan relajar, evitando así experiencias estresantes cuando buscan relajarse luego del trabajo o responsabilidades.

Es importante mencionar, que cinco de los siete entrevistados mencionaron que el deseo de tener un espacio de relax les motivaba a usar videojuegos por tanto evitaban generalmente los juegos demandantes, sin embargo hubieron 2 entrevistados que mencionaron encontrar la motivación para utilizar videojuegos en la posibilidad de retarse y competir, además de en otros momentos buscar relax, sugiriendo así 2 tipos distintos de acercamiento: *“En mi vida hay dos acercamientos, polos opuestos de cómo yo percibo el videojuego, mi lado competitivo... no me importa la historia o los personajes simplemente me gusta tener la mejor performance y ser el mejor...”*, *“...y otros juegos simplemente para chillar, la historia, pasar el tiempo y tener un poco de distracción ficticia que a veces ya los medios convencionales no me dan” (JP,32 años).* De esta forma el uso del juego como un espacio de relax que reduzca el estrés y el uso del juego como un espacio para competir y demandarse, podrían comprenderse como dos acercamientos opuestos y excluyentes entre sí en un mismo momento en el tiempo, pero entre los que alternan algunos jugadores. Esta orientación podría entenderse como parte de un continuo que podría depender tanto de las contingencias como el nivel de estrés, nivel de energía o estado emocional, como del perfil del jugador, por lo que un jugador que prefiere mayormente videojuegos competitivos que representen un reto también podría en otro momento disfrutar de juegos no demandantes que representen un espacio de relax. Es posible complementar lo antes dicho en base a la teoría del flow de Csikszentmihalyi (2014), esta considera que el equilibrio entre el desafío y la habilidad percibida frente a una tarea resulta en distintos estados mentales que influyen en la motivación frente a una conducta, siendo la ansiedad uno de los estados que emerge cuando el desafío supera a la habilidad percibida, esto podría explicar porque algunos gamer adultos evitan los juegos competitivos al considerarlos como no divertidos y que no les permiten relajarse, mientras que otros gamer adultos si encuentran disfrute en los

juegos competitivos probablemente debido a un mejor equilibrio entre el desafío presentado por este tipo de juegos y sus propias habilidades, lo cual podría llevar a un estado de flow de alcanzarse un completo equilibrio entre ambos o incluso a un estado de relajación si para ellos el desafío presentado es menor a sus habilidades percibidas. De esta forma sería posible sugerir la idea de que la capacidad de regulación del estrés de los videojuegos es dependiente de la relación entre desafío y habilidad, y el subsecuente estado mental que emerge en cada gamer adulto frente a distintos tipos de videojuegos.

De forma complementaria, los gamers adultos mencionan que el uso de videojuegos se ajusta a su estilo de vida hogareño y les proporciona una forma de entretenimiento accesible y relajante, sin necesidad de salir de casa. En muchos casos, el sedentarismo o el trabajo remoto influyen en su decisión de optar por esta actividad, ya que les permite descansar sin esfuerzo adicional. Por ejemplo, R (30 años) comenta: *“Soy una persona que trabaja en home office, en su casa, entonces siempre puede jugar... no soy una persona que le guste salir de fiesta los fines de semana... entonces juego porque me complementa, simplemente se complementa con la forma de vivir que tengo”*. En este caso, el videojuego es una herramienta que le permite desconectar y relajarse de manera compatible con su rutina diaria. De manera similar, M (32 años) reflexiona sobre cómo su estilo de vida se ha vuelto más sedentario en los últimos años, lo que lo ha llevado a preferir actividades que no requieren desplazarse: *“...si hablamos de estos dos últimos años quizás porque no involucra ósea movilizarse a otro lado y quizá estos dos años he tenido una vida un poquito más sedentaria”*. Este tipo de experiencias reflejan cómo los videojuegos, al ser fácilmente accesibles desde el hogar, proporcionan una forma de ocio relajante que se ajusta al estilo de vida hogareño de los jugadores. En esta línea, el acceso inmediato a la consola o PC dentro del hogar es un factor importante que facilita la elección de los videojuegos como una actividad recreativa de preferencia (Marín, 2021). Al permitirles desconectar del trabajo o las responsabilidades cotidianas sin esfuerzo adicional, los videojuegos se convierten en un medio efectivo de relajación y descanso.

5.2.2 Subcategoría 2: Uso de videojuegos como estrategia de evitación experiencial

Los gamer adultos en ocasiones han abusado de la cantidad de tiempo dedicada a los videojuegos sintiéndose sin energías para realizar otras actividades luego: *“...pero el problema es que a veces pasa tu tiempo libre y cuando eso sucede se convierte en un problema porque al igual que en otra actividad estas invirtiendo tu energía en eso*

entonces luego cuando quieres hacer otra cosa ya no tienes esa energía y quedas como fatigado.” (A, 32 años). Dicho patrón de uso puede llegar a tener consecuencias similares a las de la adicción al afectar distintas esferas de la vida del gamer adulto como la social, académica y laboral, esto se da cuando el usuario de videojuegos encuentra una mayor gratificación en sus relaciones y experiencias virtuales que en sus contrapartes no virtuales (Ki, 2017; Ko et al., 2019): *“...hace que uno se desconecte del mundo, de la familia, de la sociedad, y claro en las épocas del COVID creo que se ha acentuado.”* (F, 34 años), *“... la vida real, no se, no te digo que sea aburrida no me gusta usar esa palabra, pero creo que capaz hay cosas que no encontramos tan atrayentes como encontramos en estos lugares que tenemos a nuestro alcance de las teclas del teclado, ¿No?”* (JP, 32 años). De esta forma es posible discutir que aunque muchos gamers adultos eligen los videojuegos como una forma de ocio compatible con su estilo de vida hogareño, esta preferencia también puede llevar a una pérdida de oportunidades fuera del hogar. Al priorizar los videojuegos como principal fuente de entretenimiento, los jugadores pueden evitar involucrarse en actividades que les permitirían experimentar nuevas situaciones o relacionarse más profundamente con los demás. Este estilo de vida puede ser interpretado como una forma de evitación experiencial, donde los videojuegos no solo proporcionan satisfacción inmediata, sino que también sirven como un refugio que reduce la motivación para participar en actividades externas que podrían enriquecer sus vidas: *“...por jugar en el 2019 en un servidor privado de WoW LK, no fui al cumpleaños de una chica que me gustaba y le tuve que mentir diciéndole que estaba mal del estómago cosas para raidear...ósea me estaba poniendo excusas para no querer ir como ahorita te estoy poniendo excusas para decir que no fui porque quería jugar World of Warcraft.”* (JP, 32 años). Algunos gamer adultos incluso reconocen como una experiencia común el utilizar los videojuegos como una forma de escape de responsabilidades. *“Uno a veces empieza y busca cualquier momento como para sumergirte en un mundo donde ahorita realmente no deberías, por ejemplo, estamos hablando de los casos comunes donde la gente busca como un escape total a las responsabilidades”* (C, 30 años). Desde el modelo del afrontamiento al estrés (Maroney et al., 2019), es posible plantear que algunos gamer adultos han recurrido a los videojuegos como un método de afrontamiento por evitación frente al estrés que han percibido por situaciones con las cuales eligen no enfrentarse en ese momento porque la demanda que estas imponen sobre ellos excede sus capacidades en el momento. Es así

que se puede argumentar que una de las motivaciones que lleva a los gamer adultos a utilizar videojuegos es la posibilidad de evitar enfrentar o pensar situaciones estresantes, lo cual representa una forma de reforzamiento negativo, y en cambio experimentan una actividad que les entretiene y ofrece distintos elementos que ellos valoran, reforzando así la conducta del uso de videojuegos.

Por otro lado, es importante mencionar que las experiencias pasadas de uso desadaptativo parecen haber brindado cierto nivel de conciencia al gamer adulto acerca de los límites sanos del uso de videojuegos, estableciendo así el concepto de una necesidad de límites el cual se refleja en el discurso de la mayoría de participantes : *“...bueno también he aprendido, pero eso más adelante de que no debía dejar mis responsabilidades por ponerle mucha atención a eso.”* , *“...hay que saber decir basta aun si no se han logrado las metas porque hay cosas que hacer en la vida real.”* (M, 33 años). Dicho sentido de límites sanos parece surgir como respuesta a la mayor cantidad de tiempo que implica atender adecuadamente las responsabilidades en la vida adulta a diferencia de la niñez o adolescencia: *“...claro que antes era mucho más, ahora uno que ha crecido y ya tiene más responsabilidades, apenas tienes que estar con tu reloj al costado siempre”*. (C, 31 años). De esta forma es posible plantear que el uso pasado del videojuego como estrategia de evitación experiencial y la toma de conciencia acerca de las consecuencias que este tipo de uso conlleva, han orientado algunos gamers adultos hacia la regulación del tiempo que invierten en dichas actividades, por tanto es posible sugerir que dichas experiencias pasadas influyen en el presente en la regulación de su motivación hacia el uso de videojuegos.

5.3 Categoría 3: Experiencia inmersiva

Los gamer adultos encuentran un fuerte atractivo de los videojuegos en su cualidad inmersiva a través de la cual pueden vivir experiencias únicas con narrativas cautivantes y en las cuales ellos pueden interactuar de maneras no antes posibles por otros medios como el cine, televisión o libros, permitiendo esto un mayor nivel de inmersión en la actividad. De esta forma se discutirán tres de los elementos clave que componen la experiencia inmersiva en los videojuegos: Las experiencias fantásticas, las narrativas y la interactividad.

5.3.1 Subcategoría 1: Experiencias Fantásticas

Los gamer adultos valoran las experiencias únicas, fuera de este mundo y no accesibles en la realidad más que a través de los videojuegos: *“yo creo que si es que ahorita la humanidad tuviese un avance tecnológico como oye voy un toque ahorita vengo voy a comprar una gaseosa a la luna y de ahí me voy a tomar un taxi a marte yo creo que si eso existiera no tendría yo una razón para jugar un videojuego”* (JP, 32 años). Como se lee en el extracto anterior incluso se llega a considerar que el elemento de la experiencia única es tan crucial para el uso de videojuegos que si uno pudiese acceder a estas experiencias de otra forma probablemente no utilizaría videojuegos. Para algunos estas experiencias pueden ser consideradas superiores a otras accesibles en el día a día: *“yo creo que debe ser porque puede ser que la vida real no se no te digo que sea aburrida... pero creo que capaz hay cosas que no encontramos tan atrayentes como encontramos en estos lugares que tenemos a nuestro alcance de las teclas del teclado ¿No?”* (JP, 32 años). La vivencia y disfrute de dichas experiencias fantásticas implica un grado de inmersión que es gratificante para el gamer adulto y es un interés que lo motiva a utilizar videojuegos.: *“ En el fondo siento que me interesa más la inmersión, vivir una experiencia única fuera de este mundo”*. Desde la postura de Bueno et al. (2020) la fantasía o el escapismo entendidos como inmersión y estimulación de la imaginación son una de las necesidades que las personas buscan satisfacer a través del uso de medios como los videojuegos. Uno de los elementos característicos de los videojuegos es que ofrecen la posibilidad de experimentar mundos complejos y únicos, y situaciones de fantasía que estimulan la imaginación y permiten al gamer adulto disfrutar de ser asombrado por tales experiencias (Morcos, 2021). Así es posible argumentar que el gamer adulto se siente motivado a utilizar videojuegos pues estos representan un medio para acceder a experiencias fantásticas y únicas que este desea vivenciar y no es posible de otra forma.

Esto último puede asociarse con el reporte de nuestros entrevistados acerca de llevar un estilo de vida hogareño en cual las actividades que realizan se dan principalmente dentro del espacio y posibilidades del hogar. De esta forma se podría discutir que los videojuegos ofrecen el acceso a experiencias fantásticas que permiten al usuario desplazarse simbólicamente fuera del hogar y su cotidianidad, hacia el universo del videojuego donde las posibilidades de experimentación se amplían, de manera análoga a la que se amplían nuestras posibilidades de experimentación al salir de casa. Es así que se podría considerar que los videojuegos pueden satisfacer deseos y

necesidades, en aquellos adultos con un estilo de vida hogareño, que de otra forma requerirían de actividades como dar un paseo, viajar o participar en actividades novedosas fuera del hogar como lo sería por ejemplo practicar parapente por primera vez (Salmond & Salmond, 2016). En este sentido los videojuegos funcionan, para los usuarios adultos de videojuegos con un estilo de vida hogareño, como un sustituto que satisface los deseos de exploración, experimentación y aventura, sin tener que dejar el hogar y evitando entrar en conflicto con sus rutinas y su preferencia por un estilo de vida hogareño.

Así mismo, es posible discutir el porqué la búsqueda de experiencias fantásticas es una de las razones que lleva al uso de videojuegos, en base a la teoría del nivel óptimo de estimulación (Berlyne, 1960; Steenkamp & Baumgartner, 1992). Esta hace referencia a que cada persona requiere de un nivel ideal de estimulación para sentirse cómoda y satisfecha, el cual es proporcionado por actividades y entornos que les proporcionen el nivel adecuado de excitación o activación mental y emocional. El uso de videojuegos para acceder a experiencias fantásticas podría entenderse como una forma de búsqueda de novedad que puede responder al aburrimiento (nivel de estimulación por debajo del óptimo), o a un perfil de persona con nivel de estimulación óptimo más alto que prefiere actividades más intensas y emocionantes. De esta forma la teoría del nivel óptimo de estimulación se puede utilizar para explicar por qué las personas juegan videojuegos, especialmente aquellos que ofrecen experiencias fantásticas, complejas y emocionantes. Los videojuegos pueden proporcionar el nivel justo de desafío y novedad que permite a los jugadores alcanzar su nivel óptimo de estimulación, satisfaciendo tanto su necesidad de exploración como su deseo de estímulos que no se encuentran fácilmente en la vida cotidiana.

5.3.2 Subcategoría 2: Narrativa

Los gamer adultos encuentran parte de su motivación para utilizar videojuegos en la posibilidad de apreciar y sumergirse en una historia que les enganche: *“Podría ser que sea una buena historia porque por lo general yo me engancho con eso, así como cuando me engancho con una serie, con una película, digo wow esto está bien articulado, tiene un sentido profundo... de eso tiene que haber, eso me motiva bastante.”* (A, 32 años), *“Como las pequeñas sorpresas argumentales, esas cosas son las que más me motivan a mí para jugar.”* (C, 30 años). Asimismo, consideran que es el impacto emocional que

genera una buena trama y el que estimule su pensamiento lo que más les motiva de la posibilidad estar inmersos en una buena trama a través del uso de videojuegos: “...*ese siempre ha sido el punto de una buena trama que te mueve emocionalmente que te haga pensar y eso es lo que a mí más me motiva cuando prendo un juego o busco algo que me gusta*” (C, 30 años). Incluso consideran que los videojuegos son un medio narrativo superior al cine o los libros puesto que estos permiten contar una historia con más elementos audiovisuales e interactivos : *los videojuegos no son más que la forma final en la que ha terminado de evolucionar con la tecnología el contador de historias por así decirlo, algún tiempo fueron libros y luego películas, ahora son videojuegos para ahondar un grado de inmersión...como es una forma de contar una historia más compleja con más elementos* (Y, 30 años). Los gamer adultos consideran y eligen a los videojuegos como un medio de entretenimiento superior al cine o a los libros, en cuanto a la capacidad inmersiva, esto gracias a su combinación de distintos elementos como música, elementos visuales fantásticos y capacidad de interacción con el medio, que permiten generar y presentar narrativas más complejas (Morcos, 2021). Desde la Taxonomía de Bartle, podemos mencionar el perfil del jugador “explorador”, donde se encuentran los gamer que encuentra su disfrute en los descubrimientos y la exploración de posibilidades (Marin ,2021), los gamer adultos que se sienten motivados a jugar por experimentar y inmersionar en narrativas pueden ser considerados como “exploradores”.

Por otro lado, puede discutirse como las narrativas en los videojuegos son una de las razones que lleva al uso de videojuegos, en base a lo propuesto por Gerrig (2018) en su teoría del transporte. En esta se plantea que en el enganche con una narrativa, las personas, según su nivel de inmersión, serán transportadas subjetivamente a la realidad transmitida en la narrativa, lo que es nombrado como el efecto de perderse en una historia. Este transporte subjetivo tiene distintas implicaciones, una de ellas es la inmersión emocional a manera de la experimentación de emociones intensas y conexión con los personajes o eventos de las historias. Es posible sugerir de esta forma que en la inmersión facilitada a través de narrativas cautivantes, los usuarios adultos de videojuegos, experimentan emociones intensas y generan una conexión personal con dichas narrativas, lo cual los refuerza a desear seguir teniendo dichas experiencias a través del uso de videojuegos. De forma complementaria, el deseo de experimentar historias cautivantes a través de los videojuegos puede ser discutido desde la teoría del nivel óptimo de

estimulación (Berlyne, 1960; Steenkamp & Baumgartner, 1992). En la misma forma en que el deseo de tener experiencias fantásticas responden a una búsqueda de novedad y estimulación, la experimentación o apreciación de narrativas cautivantes en los videojuegos, también puede ser comprendida como una de las formas en las que los gamer adultos buscan alcanzar su nivel óptimo de estimulación en base a sorprenderse a través de giros argumentales, sentir emociones intensas al implicarse con los personajes o maravillarse ante tramas bien estructuradas.

5.3.3 Subcategoría 3: Interactividad

Los gamer adultos se sienten atraídos por la capacidad de interactuar con su medio de entretenimiento e influir activamente en el desarrollo del juego mediante decisiones y acciones, cosa que posible en los videojuegos y hace estos una forma de ocio más atractiva para los gamer adultos: *“...es una tarea que activamente te mantiene ocupado por la interactividad por así decirlo a comparación de otras formas de ocio como son leer o ver algo, en las que no estás interactuando. Por lo cual es más llamativo...”* (Y, 30 años). Esta frase ejemplifica cómo la naturaleza activa de los videojuegos capta la atención del jugador de manera más efectiva.

Asimismo, los gamer adultos sienten que en dicha interactividad radica la raíz del alto nivel de inmersión que pueden alcanzar con los videojuegos a diferencia por ejemplo de una película *“Puede ser que sí porque de repente es uno de los más inmersivos , ver un video o ver una película , también está bueno pero uno es más pasivo, en cambio en un videojuego uno activamente está ejerciendo una relación un contacto con el sistema entonces en cuanto demanda esa acción y la presupone para poder jugar uno termina pues bastante inmerso”* (C, 30 años). Es posible analizar desde la teoría del Flow (Csikszentmihalyi, 2014) el alto nivel de inmersividad que permiten al gamer adulto los videojuegos a través de su naturaleza interactiva. Al tener la posibilidad de interactuar el gamer con actividades y tareas donde él puede tomar decisiones, que pueden ser exitosas o no, es posible encontrarse en un estado de Flow dado el correcto equilibrio entre demanda del juego y capacidad del usuario. El estado de Flow es un estado de alta inmersión por naturaleza (Lindsay, 2022), y es un estado facilitado en el uso de videojuegos gracias a su capacidad de interacción a diferencia de otras actividades como el ver una película. Además de ser el estado de Flow uno de alta inmersión y

concentración total, es un estado caracterizado por el disfrute de una actividad lo cual representa un refuerzo positivo que motiva hacia usos futuros.

La cualidad interactiva del videojuego permite al gamer adulto estar inmerso en la perspectiva o experiencia de otra persona y experimentar con decisiones distintas a las que tomaría en el mundo real, lo cual es algo que explícitamente manifiestan desear: *“es definitivamente el querer ser un personaje con un mundo diferente, ser otra persona, tomar decisiones que capaz no tomarías en el mundo real o capaz decisiones completamente diferentes a las que tú tomarías simplemente para ver una consecuencia ficcional en un mundo ficcional”* (JP, 32 años). La capacidad de los videojuegos modernos de actuar como un medio en el cual se posibilita la toma de decisiones evitando consecuencias colaterales, representa un atractivo que motiva al gamer adulto a acercarse a estos y vivenciar la experimentación con múltiples alternativas de acción a través de las cuales puede observar, aprender y equivocarse sin consecuencias (Lopez-Raventos, 2016, como se citó en Bacino, 2020). De forma complementaria, Turkle (2011) considera que los medios modernos como los videojuegos y la internet permiten, de forma más fácil que en el pasado, la construcción de un yo al experimentar o “merodear” en torno de distintos yo. De esta forma la capacidad interactiva de los videojuegos permite al gamer adulto simular con distintos yo que experimentan con distintas decisiones, modos de comportarse y sus consecuencias. Un ejemplo podría ser el comportarse de forma hostil o competitiva ante otros jugadores o personajes ficcionales en el juego, para un adulto que en su día a día prefiere conductas que eviten la competencia o el conflicto interpersonal. De esta forma la cualidad interactiva de los videojuegos no solo representa un atractivo debido a su capacidad de facilitar un estado de inmersión, sino por su capacidad de facilitar la exploración de la realidad y la propia identidad a través de la toma de decisiones en un entorno seguro.

Como resumen de la tercera categoría referente a la inmersión, los gamer adultos han vivido experiencias fantásticas de mundos únicos, narrativas que les cautivan y posibilidad de interactuar con el medio de entretenimiento como nunca antes fue posible. Asimismo, han sido capaces de socializar con conocidos y desconocidos de formas que antes no era posible en torno a lo que ellos mismos consideran como una forma de entretenimiento superior al cine. Todas estas experiencias son referidas como positivas y se encuentran, en mayor o menor medida, relacionadas a las razones por las que los gamer adultos utilizan videojuegos.

5.4 Categoría 4: Oportunidades de Socialización

Otra de las razones por la cual los gamers adultos usan videojuegos se encuentra en la posibilidad de socializar tanto con nuevas personas, como en la posibilidad de fortalecer lazos y compartir con amistades, disfrutando así de conexiones significativas con otros a través del uso de videojuegos. Así mismo, los gamers adultos tienen el deseo de relacionarse con personas que compartan sus gustos para lo cual el uso de videojuegos, también puede representar un medio instrumental.

5.4.1 Subcategoría 1: Fortalecimiento de Lazos Existentes

Algunos gamers consideran que en el uso de videojuegos encuentran una forma de compartir y fortalecer los lazos que tienen con aquellos que ya conocen, incluso llegando a ser este el único atractivo a nivel social para algunos: *“no creo en un videojuego como un lugar para conocer gente nueva en ese sentido, pero sí para afianzar con gente que ya conoces,”* (Y, 30 años). Para algunos la razón de uso de videojuegos a veces radica exclusivamente en compartir un momento con amistades: *“...prefiero jugar con otras personas porque por ejemplo con el que juego de vez en cuando Xbox y a veces ni siquiera es para pasar el juego simplemente es para pasar un rato con mi amigo.”* (M, 32 años), *“...he jugado juegos que no tienen buenas historias simplemente por compartir cosas con otras personas”* (Y, 30 años). Desde la Taxonomía de Bartle (Marin, 2022) dicha orientación hacia el uso de los juegos en búsqueda de compartir con los conocidos momentos gratificantes es explicada por un patrón de personalidad tipo “socializador”, estos encuentran su motivación para utilizar videojuegos en la búsqueda de compartir experiencias con otros jugadores y no requieren necesariamente de sentirse motivados por elementos intrínsecos del juego como historias, secretos, logros o trucos, sin embargo, a pesar de que si puedan buscarlos en otras situaciones. Por otro lado, en la Teoría de Usos y Gratificaciones, se reconoce que las personas poseen la necesidad de reforzamiento de vínculos sociales y por tanto orientarán su conducta de uso hacia medios que permitan satisfacer dicha necesidad (Hamari et al., 2018; Bueno et al., 2020). De esta manera los gamers adultos tienen el deseo de compartir experiencias con sus amigos o conocidos y así fortalecer dicha amistad, y es a través del uso compartido de videojuegos que encuentran un medio para satisfacer dicha necesidad de una forma lúdica y entretenida, lo cual representa algunas veces la única razón o motivación que requieren

para utilizar videojuegos. De igual manera, desde la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2022), se reconoce la necesidad de relación como uno de los componentes clave para desarrollar una motivación intrínseca, de esta forma es posible proponer como en el uso de videojuegos se encuentra un espacio para satisfacer el deseo humano de establecer conexiones significativas y positivas con otros lo cual lleva a fortalecer la motivación intrínseca que orienta hacia al uso de videojuegos.

Por otro lado, algunos gamer adultos tienen como motivación inicial para utilizar determinado videojuego la presión por parte de sus amigos para compartir una experiencia prolongada de juego juntos, y a pesar de que sus amigos se hayan retirado luego del juego estos continúan utilizándolo, como el caso de M de 32 años: *“en todo caso podría decir que entre con y por mis amigos, entre por ellos y creo que a pesar de que he aprendido más aun sigo jugando y le dedico tiempo realmente amplio a jugar esto hoy por hoy, me sería mucho más atractivo si mis patas estuvieran jugando conmigo”*. Algunas veces la razón para el uso de videojuegos puede radicar en la presión por parte de los pares, y es, el deseo de ser integrado a una experiencia social, motivación suficiente para iniciar la conducta del uso de un videojuego (Marín, 2022). De esta forma algunas veces la motivación para usar videojuegos puede iniciar únicamente con la influencia del círculo social y la búsqueda de conexión, pero a través del tiempo el usuario puede generar una relación propia con el videojuego debido a otros elementos que aprecia del juego, y continuar utilizándolo incluso a pesar de ya no compartir tiempo con sus amigos en el videojuego. En base a este ejemplo se puede considerar que no será siempre una misma razón o factor motivacional el que inicie y mantenga la conducta de utilizar videojuegos, reflejándose así un carácter multifactorial en los motivos por los cuales el gamer adulto utiliza videojuegos. Esto podría ser explicado también desde la perspectiva de Deci y Ryan (2022), en la cual se considera el proceso de internalización en el cual una motivación extrínseca puede convertirse en una motivación intrínseca. En el extracto de M, vemos como la influencia de los amigos y la búsqueda de conexión para la cual el juego es instrumental, representa una motivación inicial de tipo extrínseca, sin embargo a medida que continúa jugando menciona haber aprendido más y dedicar un tiempo amplio, lo cual sugiere que a través del tiempo ha empezado a encontrar valor y satisfacción en la experiencia del juego más allá de la influencia social inicial, esto sumado al hecho de continuar jugando sin la presencia de la motivación extrínseca inicial, sugiere la transición hacia una motivación intrínseca que mantiene la conducta de juego.

5.4.2 Subcategoría 2: Socializar con Nuevas Personas

A través del uso de videojuegos los gamer adultos logran comunicarse, socializar y crear lazos con otras personas, para algunos dichos lazos no trascienden al nivel de la amistad: *“...y en base a la comunicación se crean lazos, este, así que yo he podido lograr así tener no te voy a decir que la palabra es amistad, pero si algo muy cercano a la amistad con gente de Latinoamérica y de diferentes partes del mundo”* (JP, 32 años). Mientras que para otros gamer adultos, en la socialización a través del videojuego logran forjar amistades que han llegado a trascender del medio virtual a reuniones en el mundo real: *“me abrió un círculo social a gente como yo que también juega videojuegos y que comparten los mismo gustos y he conocido gente que hoy en día son mis amigos”* (A, 32 años), *“he logrado conocer gente con la que jugaba por ejemplo me he vuelto muy amigo de una chica con la que jugaba lol de hecho salimos a comer, vamos a tomar unos tragos con otras personas, ósea si ha trascendido el hecho de que estaba jugando, a veces pasa”* (A, 32 años). La búsqueda de establecer nuevos lazos sociales y abrirse a la posibilidad de generar nuevas amistades es una necesidad de integración social que persiguen las personas (Severin & Tankard, 1997; Bueno et al., 2020). Dicha necesidad se logra satisfacer en distintos grados para cada gamer adulto, algunos consideran sólo llegar a establecer lazos mientras que otros tienen la satisfacción de construir amistades con las cuales se comparten momentos gratificantes en el mundo real. Así mismo, Deci y Ryan (2022) proponen que para estar motivado intrínsecamente a realizar una actividad, una de las necesidades que se debe satisfacer es la de relación que contempla también la interacción o pertenencia, que es el deseo de las personas de sentirse parte de un grupo o comunidad lo cual se puede ver satisfecho en experiencias como las de JP y A, al forjar lazos con nuevas personas y encontrarse abiertos a nuevos círculos sociales en los cuales encuentran relaciones positivas y enriquecedoras.

La posibilidad de socializar con nuevas personas en base al uso de videojuegos y la posibilidad de relacionarse en base a experiencias compartidas, trasciende al medio del videojuego como lugar de primer contacto con alguien nuevo: *“imagínate que estás en una reunión y en esa reunión hay gente de tu generación o incluso no, gente que no es de tu generación pero sí comparten la experiencia de haber jugado cierto juego, eso en ciertas situaciones puede ayudarte a romper el hielo de ser necesario y crear amistades, a veces un juego no sirve solo para divertirse un rato sino*

también puede servirte para ese tipo de cosas” (M, 32 años). Los gamer adultos son conscientes de que los videojuegos, y la posibilidad de generar conversaciones en base a experiencias compartidas de juego son una herramienta útil para relacionarse con nuevas personas y satisfacer el deseo de relacionarse con nuevas personas, representando dicha percepción una positiva y utilitaria de los videojuegos, un factor que para Marín (2022) es una de las razones que interviene en la decisión de las personas para utilizar videojuegos.

Finalmente, los gamer adultos se sienten interesados en conocer y relacionarse con aquellos que tienen gustos similares a ellos, en este sentido los videojuegos representan un interés compartido que les permite entablar conversaciones en torno a un tema de interés común y vincularse con personas en su medio social: *“es un tema como un lugar como un tema que puedo tocar con un montón de personas que están dentro de la misma cultura y socializar a través de ella”* (R, 32 años), *“me abrió un círculo social a gente como yo que también juega videojuegos y que comparten los mismo gustos y he conocido gente que hoy en día son mis amigos”* (A, 32 años). Kelly (2021), nos recuerda que uno de los componentes esenciales de una amistad es el estar abierto a realizar actividades divertidas juntos como lo es el utilizar videojuegos. De esta manera el relacionarse con otras personas que comparten la afición por los videojuegos no solo facilita un tema de conversación de interés común, sino el potencial de conocer gente con la cual se pueden realizar actividades que uno disfruta, como lo es para el gamer adulto el usar videojuegos. De manera similar, Abound y Mendelson (1992, como se citó en Frederick & Zhang, 2021) plantean que una de las seis funciones que tiene una amistad es la de proveer compañía estimulante en la cual se considera el realizar, de manera conjunta, actividades que estimulen o emocionen: *“...conectarnos a través de los juegos, y para mí eso fue una experiencia maravillosa, no solo tener la virtualidad del juego sino además poder compartirlo con otra persona y que además esa persona sea un amigo eso recuerdo positivamente mucho”* (F, 34 años). De esta forma los gamer adultos disfrutaban el entablar relaciones sociales en las cuales se pueda compartir el interés por los videojuegos debido a que en estas encuentran momentos satisfactorios de uso compartido de videojuegos y pueden entablar conversaciones en torno a un tema en común que les apasiona.

Figura 2

Red de relaciones de categorías



5.5 Limitaciones

Respecto a las limitaciones en el presente estudio, el estudiar el uso de videojuegos como un todo, sin una segmentación por géneros o títulos específicos, resultó una tarea compleja debido a la amplia diversidad de tipos de videojuegos en existencia y por tanto de experiencias desde las que partía cada entrevistado. Si bien el interés del trabajo fue centrarnos en el videojuego como un todo, considerando así sus distintas posibilidades y variantes, el centrarnos sobre géneros específicos de videojuegos podría permitir una mayor homogeneidad en las características y experiencias de los entrevistados.

Otra de las limitaciones se encuentra en el proceso de recolección de datos, en el cual, durante las entrevistas, se intentó mantener una perspectiva neutral en cuanto a no inducir una perspectiva negativa de los videojuegos, en los entrevistados, debido a presentar múltiples preguntas en torno al uso de videojuegos en una forma desadaptativa o hacer énfasis en el área. De esta forma, hay solo una pregunta que busca recabar información acerca de un impacto negativo debido al uso de los videojuegos y se encuentra fraseada de una forma neutra: “¿Considera haber tenido alguna experiencia significativa a nivel personal fuera del mundo/ambiente de los videojuegos debido a su patrón de uso (frecuencia, duración, momento, etc.) de los mismos? ¿Por qué?”. Sin embargo, múltiples entrevistados refirieron haber percibido consecuencias negativas

debido al uso de videojuegos en algún momento de su vida u opinaron acerca de las consecuencias de un uso desadaptativo de los videojuegos, frente a lo que no se profundizó mucho más. Esta es un área que pudo haber sido mejor profundizada debido a que una de las justificaciones del estudio radica en el potencial que tiene el uso de videojuegos para causar consecuencias a nivel social, laboral, académico, familiar y personal de presentarse un uso desadaptativo. Uno de los motivos de esta limitación radica en la falta de pericia por parte del entrevistador para reconocer la necesidad de profundizar en las respuestas de los entrevistados acerca del uso desadaptativo, manteniendo la neutralidad en el fraseo de las repreguntas. Es también necesario considerar que se evitó centrarnos demasiado en cualquier temática en particular debido a la amplia cantidad de temas planteados a abarcar en las entrevistas y el interés en obtener información respecto a múltiples factores que podrían intervenir en la motivación para el uso de videojuegos, priorizando de esta forma una perspectiva holística. Por otro lado, como se vio en el marco teórico del presente trabajo, debido a las similitudes entre el uso compulsivo de videojuegos y procesos adictivos de distinto tipo, hubiese sido valioso conocer si los factores que llevan al uso de videojuegos son distintos en periodos de uso compulsivo o adultos que presenten uso compulsivo en comparación a un escenario en el que no se presente un uso compulsivo o desadaptativo, de esta forma permitiendo conocer cuáles son algunos posibles factores que intervienen motivar hacia el uso de videojuegos en una forma desadaptativa en adultos.

La última de las limitaciones consideradas radica en la centralización geográfica de la muestra en el área metropolitana de Lima, en distritos de clase socioeconómica B y C. Si bien los estudios de tipo cualitativo no buscan generalizar sus hallazgos, el centrarnos en una población tan homogénea no permite el acceso a un mayor espectro de posibilidades en cuanto a factores que motivan al uso de videojuegos en adultos, esto puede argumentarse que es debido a que las diferencias contextuales y culturales entre personas por ejemplo de distintos departamentos del Perú, podrían dar lugar a otro tipo de necesidades, intereses, estilos de vida, experiencias y por tanto razones distintas para el uso de videojuegos en adultos.



CONCLUSIONES

- El reforzamiento y la expresión de la identidad personal son razones importantes por las que los gamers adultos usan videojuegos. A través del uso de videojuegos, los gamer adultos descubren gustos, valores y aspectos de su personalidad. Refuerzan su sentido de autoeficacia al superar retos en los videojuegos, lo cual

les motiva a continuar mejorando. Además, la autopresentación como gamers, tanto dentro como fuera del entorno digital, les permite expresar su identidad y ser identificados por pares.

- El uso de videojuegos como estrategia de regulación del estrés es una de las razones principales por las que los gamers adultos recurren a esta actividad. Los videojuegos ofrecen un espacio de relajación y desconexión de sus responsabilidades diarias, especialmente cuando buscan ocio sin añadir más presión. En algunos casos esta estrategia puede transformarse en evitación experiencial, lo que lleva a un uso problemático que afecta otras áreas de su vida. A pesar de esto, algunos gamers adultos aprenden a gestionar su tiempo de juego, estableciendo límites para mantener un equilibrio entre entretenimiento y sus obligaciones.
- La socialización a través del uso de videojuegos es una de las razones por la cual los gamers adultos utilizan videojuegos. A través de estos pueden fortalecer lazos con personas conocidas o establecer nuevas relaciones, lo cual genera experiencias gratificantes en un contexto lúdico. Encuentran en los videojuegos un medio instrumental para conocer nuevas personas que comparten sus intereses. Además, la interacción social a través de los videojuegos permite satisfacer necesidades fundamentales, como la necesidad de relación.
- Las experiencias inmersivas en los videojuegos son una de las principales motivaciones que llevan a los gamers adultos a usarlos. A través de experiencias fantásticas, los jugadores acceden a mundos y situaciones inalcanzables en la realidad, especialmente para aquellos con un estilo de vida hogareño. La narrativa y las tramas complejas generan una conexión emocional y estimulación del pensamiento deseados por los gamers adultos. Además, la interactividad en los videojuegos facilita el alcanzar un estado de flow y permite a los jugadores influir en el desarrollo del juego lo cual lleva a un nivel mayor de inmersión
- El uso de videojuegos por adultos puede describirse como relacionado a una motivación intrínseca. La expresión y reforzamiento de la identidad, y la socialización a través del uso de videojuegos, satisfacen necesidades psicológicas como la relación, la competencia y la autonomía, componentes esenciales para desarrollar una motivación intrínseca. Así, se sugiere que el atractivo de los

videojuegos va más allá del entretenimiento, ofreciendo un espacio para el crecimiento personal y la conexión con otros.



RECOMENDACIONES

- Se recomienda considerar a la Teoría del Flow como un modelo explicativo para dar sentido al alto nivel inmersivo y disfrute que los videojuegos pueden proporcionar, principalmente en los videojuegos de tipo competitivo y los de tipo exploratorio, siendo estos en los que mayor interactividad existe.
- La Teoría del Afrontamiento al Estrés puede ser un modelo viable para explicar periodos de uso desadaptativo de videojuegos por parte de los gamer adultos, esto debido a que casi todos los participantes reportaron haber usado videojuegos en el pasado para evitar responsabilidades o situaciones estresantes.
- Se recomienda a futuros estudios de tipo cualitativo sobre la misma temática, considerar centrar su estudio sobre un género específico de videojuegos, esto debido a la amplia gama de videojuegos que existen y cómo estos apelan a distintos tipos de jugadores, logrando así homogeneizar tanto a la población como el objeto de estudio.
- Se recomienda evaluar la relación entre la elección del videojuego como medio de entretenimiento principal por parte de los gamer y la percepción de este como el medio de entretenimiento más complejo y superior actualmente. Así mismo se puede profundizar en los factores que específicamente hacen que se considere superior.
- Se recomienda en investigaciones de tipo cualitativo responder la pregunta de si el gamer adulto prefiere estar en casa porque considera que las experiencias a las que puede acceder a través de los videojuegos son superiores a otras experiencias que pueda tener en la vida real.



REFERENCIAS

- Abad, G. (2019). *Gamers: perfiles, cultura y prioridades en la compra: un deep dive en la categoría de gaming peruano*. Growth from Knowledge. https://iabperu.com/wp-content/uploads/2019/08/Promocio_n-Gamers.pdf
- American Psychological Association [APA]. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders* (5th ed.). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Bacino, G. A. (2020). Ajedrez y videojuegos, ¿héroes o villanos? *Historia, Videojuegos y Educación: Nuevas Aportaciones*, 9(1), 19-30. <https://www.historiayvideojuegos.com/wp-content/uploads/2020/03/092.pdf>
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215. <https://doi.org/10.1037/0033-295x.84.2.191>.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19. https://www.researchgate.net/profile/Richard-Bartle/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs/links/540058700cf2194bc29ac4f2/Hearts-clubs-diamonds-spades-Players-who-suit-MUDs.pdf
- Berlyne, D. (1960). *Conflict, Arousal, and Curiosity*. McGraw-Hill Book Co.
- Bueno, S., Gallego, M. D., & Noyes, J. (2020). Uses and gratifications on augmented reality games: An examination of Pokémon Go. *Applied Sciences*, 10(5), 1644. <https://doi.org/10.3390/app10051644>
- Cade, R., & Gates, J. (2017). Gamers and video game culture: An introduction for counselors. *The Family Journal*, 25(1), 70-75. <https://doi.org/10.1177/1066480716679809>
- Carras, M. C., Van Rooij, A. J., Van de Mheen, D., Musci, R., Xue, Q. L., & Mendelson, T. (2017). Video gaming in a hyperconnected world: A cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms, and online socializing in

adolescents. *Computers in Human Behavior*, 68, 472-479.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.060>

Chong, I. R., Coral, M. G., & Pinela, F. I. (2020). Principios éticos sustentados por la Declaración de Helsinki en un proyecto integrador de saberes sobre vacunación e inmunidad al virus de hepatitis B en estudiantes y personal universitario del área de la salud. *Dominio de las Ciencias*, 6(4), 186-202.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385935>

Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow and the foundations of positive psychology*. Springer eBooks. <https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8>

Daza, E. P., Niño, C., & Loula, A. C. (2018). Análisis de la motivación asociada al videojuego calangos y al aprendizaje de las ciencias en actividades de la modelización. *Tecnología, Sociedad y Educación*, 9(2), 201–222.
<https://doi.org/10.35985/9789585522923.8>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (Eds.). (2002). *Handbook of self-determination research*. University of Rochester Press.

Espinoza, P. A. (2021). *La influencia de las transmisiones online de videojuegos y su relación con el comportamiento de la audiencia gamer del Perú* [Tesis para optar por el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio Académico Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/658891>

Etchells, P. (2019). *Lost in a good game: Why we play video games and what they can do for us*. Icon Books.

Fanelli, P. (2023). *Subcultura gamer: El caso de las juventudes argentinas en el territorio virtual* [Tesis Doctoral, Universidad Nacional de La Plata]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de la Plata.
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/157926>

Finke, E. H., Hickerson, B. D., & Kremkow, J. M. (2018). To be quite honest, if it wasn't for videogames i wouldn't have a social life at all: Motivations of young adults

- with autism spectrum disorder for playing videogames as leisure. *American Journal of Speech-Language Pathology*, 27(2), 672-689. https://doi.org/10.1044/2017_AJSLP-17-0073
- Fuster-Guillen, D. E. (2019). Investigación cualitativa: método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201-229. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000100010
- Frauca, A. (2021). *Adicciones sin sustancia: una revisión sobre el juego patológico en adolescentes y adultos jóvenes* [Tesis para optar por el grado de Bachiller en Psicología, Universitat de les Illes Balears]. Repositorio Institucional Universitat de Illes Balears. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/156920/Frauca_Ben%c3%a4tez_Azul.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Frederick, C. M., & Zhang, T. (2021). Friendships in gamers and non-gamers. *Current Psychology*, 41, 1-14. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-01121-4>
- García, P. (2010). Consumo e identidad: un enfoque relacional. *Anuario Filosófico*, 41(2), 299-324. <https://revistas.unav.edu/index.php/anuario-filosofico/article/download/1392/1272/>
- Gerrig, R. (2018). *Experiencing narrative worlds*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429500633>
- Gomez, E. (2012, Abril). *Modelo del flujo Mihaly Csíkszentmihályi*. Enriquecetupsicologia.com. <https://enriquecetupsicologia.com/articulos/modelo-del-flujo-mihaly-csikszentmihalyi/>
- Ghorbanzadeh, D., & Rahehagh, A. (2020). The role of emotional structures in the relationship between satisfaction and brand loyalty. *Cogent Psychology*, 7(1), Article 1782098. <https://doi.org/10.1080/23311908.2020.1782098>
- Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2020). A history and overview of video game addiction. En M. N. Potenza, K. A. Faust & D. Faust (Eds.), *The Oxford*

Handbook of Digital Technologies and Mental Health (pp. 18-32). Oxford Academic. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190218058.013.2>

Hamari, J., Malik, A., Koski, J., & Johri, A. (2019). Uses and gratifications of Pokémon Go: Why do people play mobile location-based augmented reality games? *International Journal of Human-Computer Interaction*, 35(9), 804-819. <https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1497115>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.

Hernández-Ávila, C. E., & Escobar, N. A. C. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1), 75-79. <https://camjol.info/index.php/alerta/article/download/7535/7746>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2023). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (2.^a ed.). McGraw-Hill Interamericana de España S.L..

Houston, J. M., Queen, J. S., Cruz, N., Vlahov, R., & Gosnell, M. (2015). Personality traits and winning: Competitiveness, hypercompetitiveness, and Machiavellianism. *North American Journal of Psychology*, 17(1), 105. <https://psycnet.apa.org/record/2015-18477-009>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2019). *Indicadores de educación por departamento 2008-2018*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digiales/Est/Lib1680/libro.pdf

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2020). *Estado de la población peruana 2020*. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digiales/Est/Lib1743/Libro.pdf

Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and gratifications research. *The Public Opinion Quarterly*, 37(4), 509-523. <https://www.jstor.org/stable/2747854>

- Kelly, H. (2021, 20 de marzo). They laughed, they cried, they killed monsters: How friendships thrived in video games during the pandemic. *Washington Post*. <https://www.carmichaelpark.com/files/96c8bbacd/How+video+games+helped+keep+friendships+alive+during+the+pandemic+-+The+Washington+Post.pdf>
- Kneer, J., Jacobs, R., & Ferguson, C. (2018). You could have just asked: The perception of motivations to play violent video games. *Studies in Media and Communication*, 6(2), 1-11. <https://doi.org/10.11114/smc.v6i2.3389>
- Ki, S. (2017). *Exploring communication of compulsive gamers and their loved ones: a tensional approach* [Tesis Doctoral, Rutgers University]. Rutgers University Community Depository. <https://doi.org/doi:10.7282/T3S75KGV>
- Ko, C. H., Lin, H. C., Lin, P. C., & Yen, J. Y. (2020). Validity, functional impairment and complications related to Internet gaming disorder in the DSM-5 and gaming disorder in the ICD-11. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 54(7), 707-718. <https://doi.org/10.1177/0004867419881499>
- Lindsey, A. (2022). *Experiences of adult males socially engaging in the MMORPG World of Warcraft: A grounded theory study* [Tesis Doctoral, Capella University]. Capella University Proquest Dissertations Publishing. <https://www.proquest.com/openview/c70b5f013e8416f92a359bf474eebf67/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- López, J. S., Blanco, F., Scandroglio, B., & Gutman, I. R. (2010). Una aproximación a las prácticas cualitativas en psicología desde una perspectiva integradora. *Papeles del psicólogo*, 31(1), 131-142. <https://www.redalyc.org/pdf/778/77812441013.pdf>
- Lopezosa, C. (2020). Entrevistas semiestructuradas con NVivo: Pasos para un análisis cualitativo eficaz. En C. Lopezosa, J. Díaz-Noci y L. Codina (Eds.), *Methodos: Anuario de métodos de investigación en comunicación social* (pp. 88-97). Universitat Pompeu Fabra. <https://doi.org/10.31009/methodos.2020.i01.08>
- Männikkö, N., Billieux, J., Nordström, T., Koivisto, K., & Kääriäinen, M. (2017). Problematic gaming behavior in Finnish adolescents and young adults: relation to

game genres, gaming motives and self-awareness of problematic use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(2), 324-338. <https://doi.org/10.1007/s11469-016-9726-7>

Marín, R. (2021). *Videojuegos: De la diversión a la adicción*. Sanamente.mx. https://www.researchgate.net/profile/Rodrigo-Marin-Navarrete/publication/347513755_Videojuegos_de_la_Diversión_a_la_Adicción/links/5fe0e92f92851c13fead43ba/Videojuegos-de-la-Diversión-a-la-Adicción.pdf

Márquez, S., Ramos-Vidal, C., Espinosa-Mata, M., Álvarez-Núñez, T., & Real-López, M. (2021). Adicción al Fortnite con necesidad de desintoxicación hospitalaria. *Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil*, 38(2), 59-65. <https://doi.org/10.31766/revpsij.v38n2a5>

Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista de Investigación en Psicología*, 9(1), 123-146. https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v09_n1/pdf/a09v9n1.pdf

Maroney, N., Williams, B. J., Thomas, A., Skues, J., & Moulding, R. (2019). A stress coping model of problem online video game use. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 845-858. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9887-7>

McAdam, E. K. (1986). Cognitive behaviour therapy and its application with adolescents. *Journal of Adolescence*, 9(1), 1-15. [https://doi.org/10.1016/S0140-1971\(86\)80024-0](https://doi.org/10.1016/S0140-1971(86)80024-0)

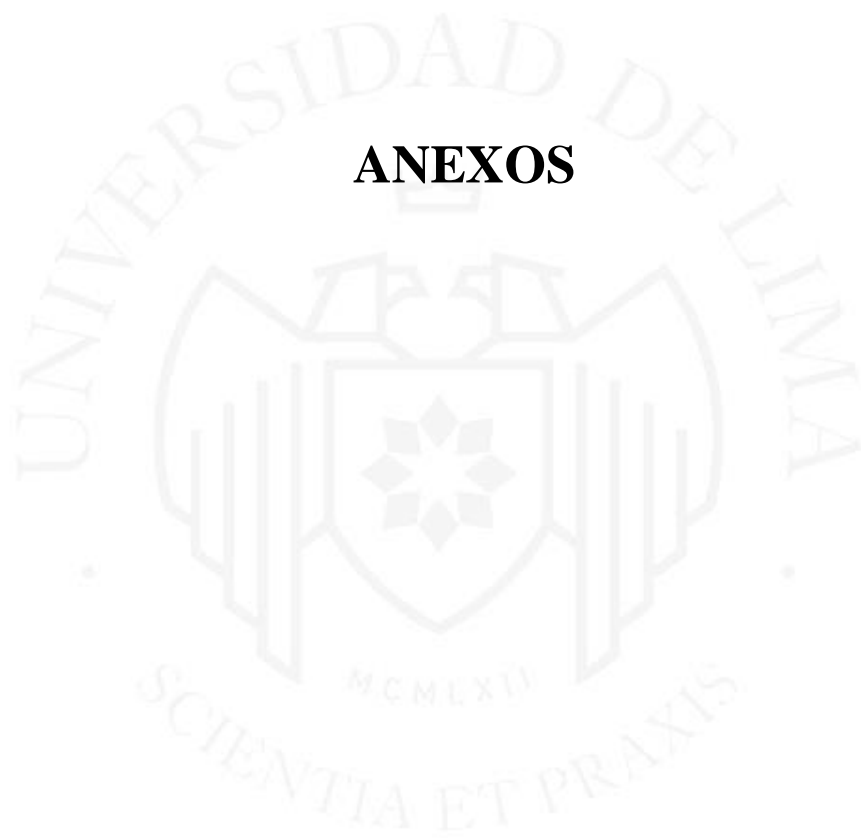
Ministerio de Cultura. (2023). *¿Cómo vamos en el consumo de videojuegos en el Perú?: análisis de los resultados de adquisición de videojuegos entre los años 2016-2020*. <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/4099736/%C2%BFC%C3%B3mo%20vamos%20en%20el%20consumo%20de%20videojuegos%20en%20el%20Per%C3%BA%3F.pdf?v=1675875599>

- Monjarás Ávila, A. J., Bazán Suarez, A. K., Pacheco-Martínez, Z. K., Rivera Gonzaga, J. A., Zamarripa Calderón, J. E., & Cuevas Suárez, C. E. (2019). Diseños de investigación. *Educación y Salud Boletín Científico Instituto de Ciencias de la Salud Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*, 8(15), 119-122. <https://doi.org/10.29057/icsa.v8i15.4908>
- Morcos, M., Stavropoulos, V., Rennie, J. J., Clark, M., & Pontes, H. M. (2021). Internet gaming disorder: compensating as a draenei in world of warcraft. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 19(3), 669-685. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00098-x>
- Muriel, D. (2018). *Identidad gamer: Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Anaitgames.
- Pantallas Amigas. (2022, 5 de mayo). *Diccionario gamer para boomers*. <https://www.pantallasamigas.net/diccionario-gamer-para-boomers-glosario-videojuegos/>
- Raigada, J., (2002). Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido. *Sociolinguistic studies*, 3(1), 1-42. https://www.researchgate.net/profile/Pinuel-Jose-Luis/publication/267797356_Epistemologia_metodologia_y_tecnicas_del_analisis_de_contenido/links/54d5c01e0cf25013d02bba64/Epistemologia-metodologia-y-tecnicas-del-analisis-de-contenido.pdf
- Redman, B. K., & Caplan, A. L. (2021). Should the regulation of research misconduct be integrated with the ethics framework promulgated in the belmont report? *Ethics & Human Research*, 43(1), 37-41. <https://doi.org/10.1002/eahr.500078>
- Retamal, S. (2020). *Entrevista cualitativa mediante videoconferencia: apuntes y recomendaciones*. MIDE Sociedad. https://www.evalperu.org/wp-content/uploads/2021/04/APUNTES-MIDE-UC_Entrevistas-cualitativas-1.pdf
- Ruiz, A. (2021). *El contenido y su análisis: enfoque y proceso*. https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/179232/1/El_contenido_su_analisis_2021.pdf

- Salmond, M., & Salmond, J. (2016). The gamer as tourist: the simulated environments and impossible geographies of videogames. En P. Long & N. D. Morpeth (Eds.), *Tourism and the Creative Industries* (pp. 151-163). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315735870-10>
- Severin, W. J., & Tankard, J. W. (1997). *Communication theories: Origins, methods, and uses in the mass media* (5ta ed.). Longman. <https://pdfs.semanticscholar.org/ee89/13f5e7d9c4e6b0c7d3c867880c34d83fa04a.pdf>
- Steenkamp, J. B. E., & Baumgartner, H. (1992). The role of optimum stimulation level in exploratory consumer behavior. *Journal of consumer research*, 19(3), 434-448. <https://academic.oup.com/jcr/article-abstract/19/3/434/1786741?login=false>
- Tondello, G., Arrambide, K., Ribeiro, G., Cen, A., Nacke, L. (2019). "I don't fit into a single type": A trait model and scale of game playing preferences. *Human-Computer Interaction-INTERACT 2019*, 11(7), 375-395. https://doi.org/10.1007/978-3-030-29384-0_23
- Turkle, S. (2011). *Life on the Screen*. Simon and Schuster. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.5555/523015>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Clasificación internacional de enfermedades* (11va ed.). <https://icd.who.int/es>
- Valencia, Y. E. A., & Reyes, A. F. (2022) Globalización y cultura gamer en dos ciudades de países latinoamericanos: Lima, Perú y Colima, México. *Interpretextos*, 15(27) 129-150. <http://ww.ucol.mx/interpretextos/resultados.php?idarti=485>
- Wang, B., Taylor, L., & Sun, Q. (2018). Families that play together stay together: Investigating family bonding through video games. *New Media & Society*, 20(11), 4074-4094. <https://doi.org/10.1177/1461444818767667>

Weisson, C. (2018). *Etnografía digital: características y sentidos de la identidad gamer de la comunidad de league of legends* [Tesis para optar por el grado de maestría, Universidad Casa Grande]. Repositorio Digital Universidad de la Casa Grande. <http://200.31.31.137:8080/bitstream/ucasagrande/1519/4/Tesis1705WEIe.pdf>

ANEXOS



Anexo 1: Guía de entrevista

GUÍA DE PREGUNTAS PARA UNA ENTREVISTA EN PROFUNDIDAD A UN GAMER ADULTO ACERCA DE LA MOTIVACIÓN, GRATIFICACIÓN Y EXPERIENCIAS EN TORNO AL USO DE VIDEOJUEGOS

Objetivo de la entrevista a profundidad: Recoger información acerca de las experiencias, motivación y gratificación en torno al uso de videojuegos en gamers peruanos con 25 a 34 años de edad.

Área temática 1: Experiencias en torno al uso de videojuegos

- 1) ¿Cómo empezó a usar videojuegos?
- 2) ¿Considera haber tenido alguna experiencia, que haya tenido lugar dentro del mundo/ambiente de algún videojuego, que le haya impactado de manera significativa a nivel personal? ¿Por qué?
- 3) ¿Considera haber tenido alguna experiencia significativa a nivel personal fuera del mundo/ambiente de los videojuegos debido a su patrón de uso (frecuencia, duración, momento, etc.) de los mismos? ¿Por qué?
- 4) ¿Considera que alguna experiencia que tuvo dentro del mundo/ambiente de los videojuegos influyó en su motivación para jugar videojuegos? ¿Por qué?

Área temática 2: Motivación para el uso de videojuegos

- 5) ¿Es el uso de videojuegos su forma de entretenimiento principal? ¿Por qué?
- 6) ¿Qué géneros de videojuegos utiliza (MMO, FPS, etc.)? ¿Si prefiere alguno, por qué lo prefiere?
- 7) ¿Considera usted que la posibilidad de socializar dentro de un videojuego motiva su uso para los mismos? ¿Por qué?
- 8) ¿Considera usted que el deseo de inmersión en un mundo o narrativa ficticia motiva su uso de videojuegos? ¿Por qué?
- 9) ¿Considera usted que el poder alcanzar logros personales o prestigio frente a otros dentro de un juego motiva su uso frente al mismo? ¿Por qué?

- 10) ¿Considera usted que el usar videojuegos junto a los hijos, u otros miembros de la familia, para vincularse, es una motivación presente en adultos usuarios de videojuegos que usted conoce? ¿Por qué?
- 11) ¿Considera que la posibilidad de generar ingresos económicos en base al uso de videojuegos es una motivación presente en adultos usuarios de videojuegos que usted conoce? ¿Por qué?
- 12) ¿Considera usted que el ser parte de la cultura del videojuego y sus tendencias es un factor que lo motiva a usar videojuegos? ¿Por qué?
- 13) ¿De los factores que mencionó que pueden motivar su uso de videojuegos, considera alguno como más importante? ¿Por qué?
- 14) ¿Considera que los factores que motivan su uso de videojuegos han variado desde que empezó a jugar hasta el día de hoy? ¿Por qué?

Área temática 3: Gratificaciones en torno al uso de videojuegos en adultos

- 15) Si usted juega para relajarse ¿Considera que el uso de videojuegos disminuye su estrés o lo puede aumentar? ¿Por qué?
- 16) Si usted juega para socializar ¿Considera haber logrado socializar de manera satisfactoria dentro del ambiente/mundo de un videojuego? ¿Por qué?
- 17) Si usted juega para alcanzar logros/prestigio ¿Considera que el alcanzar dichos logros o prestigio le ha generado satisfacción? ¿Por qué?
- 18) Si usted juega buscando inmersión, ¿Considera, en la actualidad, encontrar satisfacción a través de la inmersión lograda en su uso de videojuegos? ¿Por qué?
- 19) ¿Considera que el ser parte de una cultura del videojuego y sus tendencias le ha permitido socializar con personas fuera del mundo/ambiente de un videojuego? ¿Por qué?
- 20) ¿Considera que alguna otra de las motivaciones que lo impulsan a utilizar videojuegos no es alcanzada o satisfecha mediante el uso de los mismos? ¿Por qué? (Ejemplo: buscar relajarse y estresarse, buscar socializar, pero no construir relaciones significativas).

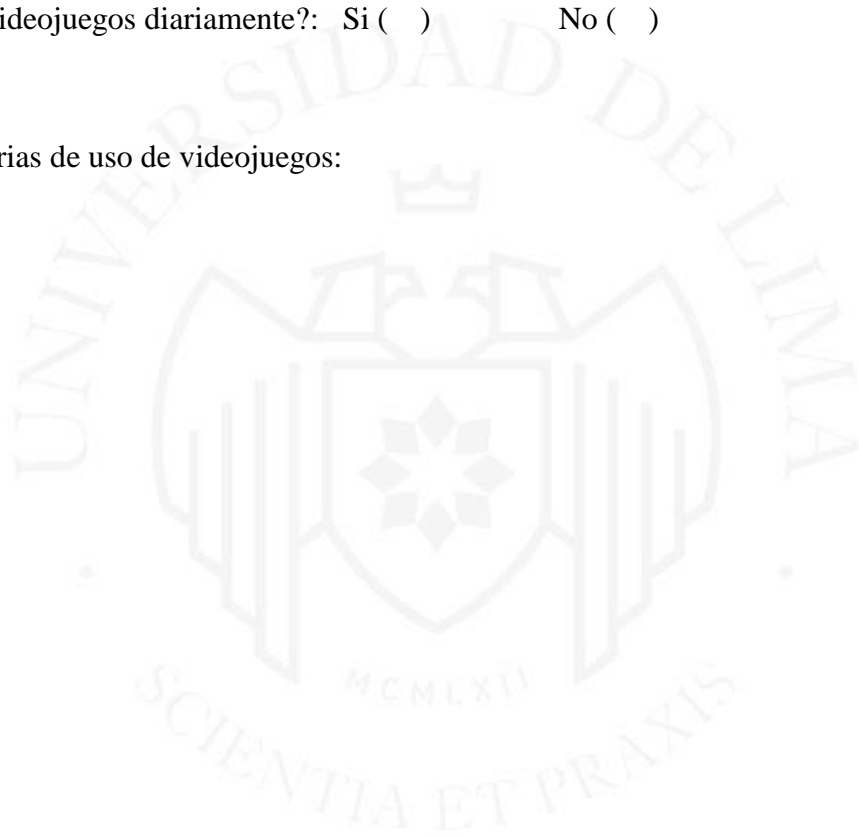
Anexo 2: Ficha de datos

Nombre:

Edad:

¿Utiliza videojuegos diariamente?: Si () No ()

Horas diarias de uso de videojuegos:



Anexo 3: Documento de validación por Juicio de Expertos

VALORACIÓN DE GUÍA DE ENTREVISTA POR JUICIO DE EXPERTOS

Señor (a) Especialista,

Se le solicita colaborar en el proceso de valoración de la guía de preguntas de la investigación “Motivaciones frente al uso compulsivo de videojuegos en adultos peruanos de 25 a 34 años”.

A través de la presente guía de preguntas se busca alcanzar los siguientes objetivos:

- Analizar las experiencias en torno al uso de videojuegos en gamers peruanos de 25 a 34 años de edad.
- Describir la motivación frente al uso de videojuegos en gamers peruanos de 25 a 34 años de edad.
- Describir las gratificaciones en torno al uso de videojuegos en gamers peruanos de 25 a 34 años de edad.

A continuación, se resumen los principales aspectos que se tendrán en cuenta para determinar en el proceso de validación del instrumento.

Objetivos de la validación	<ul style="list-style-type: none">-Evaluar la pertinencia de las áreas temáticas presentadas-Evaluar la redacción de las preguntas.-Evaluar el contenido de las preguntas.-Brindar observaciones de mejora, de acuerdo a su experiencia dentro del ámbito de la práctica clínica
Expertos	<ul style="list-style-type: none">-Tres especialistas vinculados al área clínica

Modo de validación	Optimizar los criterios de rigor metodológico de la investigación cualitativa <u>Método individual</u> : Cada experto responde el documento y proporciona sus valoraciones en base a los criterios solicitados
---------------------------	---

La guía propuesta ayudará a que se pueda realizar la entrevista semi-estructurada a profundidad.

Se le presentarán 20 preguntas agrupadas de acuerdo a las siguientes áreas temáticas: Motivación para el uso de videojuegos en adultos, Gratificaciones en torno al uso de videojuegos en adultos y Experiencias en torno al uso de videojuegos en adultos. Estas deberán ser valoradas de acuerdo a los siguientes criterios:

1: Área/ Pregunta muy poco aceptable	2: Área/Pregunta poco aceptable	3: Área/Pregunta regularmente aceptable	4: Área/Pregunta aceptable	5: Área/Pregunta muy aceptable
---	--	--	-----------------------------------	---------------------------------------

En el caso de considerar que alguna pregunta es poco o muy poco aceptable para lograr los objetivos planteados se le invita a indicar la razón o su duda en la casilla de “Observaciones”.

DOCUMENTO DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nombre: _____ Especialidad: _____

Valore las siguientes áreas y preguntas:

1: Área/ Pregunta muy poco aceptable	2: Área/Pregunta poco aceptable	3: Área/Pregunta regularmente aceptable	4: Área/Pregunta aceptable	5: Área/Pregunta muy aceptable
---	--	--	-----------------------------------	---------------------------------------

ÁREA TEMÁTICA 1: Experiencias en torno al uso de videojuegos en adultos		Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
1	¿Cómo empezó a usar videojuegos?						
2	¿Considera haber tenido alguna experiencia, que haya tenido lugar dentro del						

	mundo/ambiente de algún videojuego, que le haya impactado de manera significativa a nivel personal? ¿Por qué??						
3	¿Considera que alguna experiencia que tuvo dentro del mundo/ambiente de los videojuegos influyó en su motivación para jugar videojuegos? ¿Por qué?						
4	¿Considera haber tenido alguna experiencia significativa a nivel personal fuera del mundo/ambiente de los videojuegos debido a su patrón de uso (frecuencia, duración, momento, etc.) de videojuegos? ¿Por qué?						

ÁREA TEMÁTICA 2: Motivación para el uso de videojuegos en adultos		Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
1	¿Es el uso de videojuegos su forma de entretenimiento principal? ¿Por qué?						
2	¿Qué géneros de videojuegos utiliza (MMO,FPS, etc.)? ¿Si prefiere alguno, por qué lo prefiere?						
3	¿Considera usted que la posibilidad de socializar dentro de						

	un videojuego motiva su uso para los mismos? ¿Por qué?						
4	¿Considera usted que el deseo de inmersión en un mundo o narrativa ficticia motiva su uso de videojuegos? ¿Por qué?						
5	¿Considera usted que el evitar problemas o responsabilidades motiva su uso de videojuegos? ¿Por qué?						
6	¿Considera usted que el poder alcanzar logros personales o prestigio frente a otros, dentro de un juego motiva su uso frente al mismo? ¿Por qué?						
7	¿Considera usted que el usar videojuegos junto a los hijos, u otros miembros de la familia, para vincularse, es una motivación presente en adultos usuarios de videojuegos que usted conoce? ¿Por qué?						
8	¿Considera que la posibilidad de generar ingresos económicos en base al uso de videojuegos es una motivación presente en adultos usuarios de videojuegos que usted conoce? ¿Por qué?						
9	¿Considera usted que el ser parte de la cultura del videojuego y sus tendencias es un factor que lo motiva a usar videojuegos? ¿Por qué?						
10	¿De los factores que motivan su uso de videojuegos, considera						

	alguno como más importante? ¿Por qué?						
11	¿Considera que los factores que motivan su uso de videojuegos han variado desde que empezó a jugar hasta el día de hoy? ¿Por qué?						

ÁREA TEMÁTICA 3: Gratificaciones en torno al uso de videojuegos en adultos		Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
1	¿Considera que alguna de las razones que lo impulsan a utilizar videojuegos no es alcanzada o satisfecha mediante el uso de los mismos? ¿Por qué?						
2	Si usted juega para relajarse ¿Considera que el uso de videojuegos disminuye su estrés o lo puede aumentar? ¿Por qué?						
3	Si usted juega para socializar ¿Considera haber logrado socializar de manera satisfactoria dentro del ambiente/mundo de un videojuego? ¿Por qué?						
4	Si usted juega para alcanzar logros/prestigio ¿Considera que el alcanzar dichos logros o prestigio le ha generado satisfacción? ¿Por qué?						
5	Si usted juega buscando						

	<p>inmersión, ¿Considera, en la actualidad, encontrar satisfacción a través de la inmersión lograda en su uso de videojuegos? ¿Por qué?</p>						
--	---	--	--	--	--	--	--



Firma de especialista

Anexo 4: Formato de Consentimiento Informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Mi nombre es Tomás Torres Rodríguez, estudiante de la Facultad de Psicología de la Universidad de Lima identificado con código 20113107. Actualmente estoy realizando un trabajo de investigación como parte del curso Seminario de Investigación II bajo la supervisión de la profesora Sandra Inurritegui Gonzales. La investigación tiene como finalidad conocer las motivaciones, gratificaciones y experiencias que se dan en torno al uso de videojuegos en adultos de 25 a 34 años

Dado que usted cumple con las características requeridas para participar en este estudio, lo invito a ser parte del mismo. Si usted acepta le solicitaré participar en una entrevista semiestructurada que se llevará a cabo durante una única sesión de aproximadamente 1 hora de duración. Además, se compromete a proporcionar toda la información solicitada de forma honesta. Si usted tiene dudas podrá hacer preguntas en cualquier momento de este proceso de investigación. Igualmente, si siente alguna incomodidad durante su participación, puede informar al investigador para recibir orientación o retirarse, sin que ello lo perjudique de ninguna forma.

La información recolectada durante esta investigación se usará solo con fines académicos y será confidencial, además el tratamiento de la información solo tendrá fines de facilitar el análisis.

Para cualquier información adicional o consulta relacionada con su participación en este proceso, puede comunicarse con el docente responsable al correo electrónico SINURRIT@ULIMA.EDU.PE

De estar conforme con su participación, por favor llene, firme y entregue el siguiente consentimiento informado.

Lima, 7 de octubre de 2022

-----	-----	-----
Nombre del participante	Firma del participante	Fecha

Anexo 5: Libro de códigos

Categoría	Subcategoría
1. Identidad personal: Reforzamiento y expresión	1.1 Autodescubrimiento
	1.2 Autopresentación
	1.3 Autoeficacia
2. Uso de videojuegos como estrategia de regulación del estrés	2.1 Búsqueda de ocio y relax
	2.2 Uso de videojuegos como estrategia de evitación experiencial
3. Oportunidades de socialización	3.1 Fortalecimiento de lazos existentes
	3.2 Socializar con nuevas personas
4. Experiencia inmersiva	4.1 Experiencias fantásticas
	4.2 Interactividad
	4.3 Narrativa

Anexo 6: Matriz de análisis

Categoría	Subcategoría	Verbatim						
		R	A	JP	C	Y	F	M
Identidad personal: Reforzamiento y Expresión	Autodescubrimiento	<p>“lo que considero bello proviene de mis ideas de ese juego, de esos juegos, entonces me dotó como de una clase de arte también”</p>	<p>“tienen un trasfondo un mensaje de los mismos personajes que por lo general son un mensaje de superar el mal de forma correcta de valorar las cosas, ese tipo de superación de hacer el bien. En ese sentido creo bueno que las historias han influenciado para....siempre he notado, eso sí ha influenciado un poco en mi personalidad porque yo también trato de ser una persona moral tratar de siempre ser correcto, no molestar a nadie respetar a los demás “</p>		<p>“... mientras uno va creciendo con eso, también porque los juegos van evolucionando, tu creces con los juegos y poco a poco vas adquiriendo, me gusta eso me gusta lo otro.”</p>			<p>“está el primer calabozo por así decirlo que tienes que atravesar es el del árbol gigante deku, entonces eso me llamaba bastante la atención, porque la verdad que sí se podría decir que te enseña ciertos valores que puede asociarse con no sé lo bueno, con el valor”</p>

	Autoeficacia	<p>“ahí podías expresar tus habilidades, capacidades, las cosas como... si eras bueno estratégicamente, tenías a los mejores Pokemons”</p>	<p>“Probablemente sea el hecho de que hay videojuegos que requieren destreza por ejemplo y uno a mi opinión cuando uno tiene destreza en algo, la recompensa de poder hacer algo que no puede hacer otra persona es bastante satisfactoria porque te estás demostrando a ti mismo que puedes hacer algo complicado”</p> <p>“ósea lo que llaman logros en casi todos los juegos, tu desbloqueas logros, ese es tu check que todo el mundo puede ver que tú has logrado cierto reto, cierto problema dentro del videojuego, digamos que es un poco de mostrar tu ego dentro del mismo juego”</p>	<p>“Cuando yo llegue a diamante en overwatch fue ósea yo he llegado a grabar mis playlist, yo he llegado a grabar algunos reels, ese es un nivel de satisfacción porque haber yo era bueno en lo que hacía y saber que eres bueno ver que eres el bueno y que el juego te lo demuestre es algo que a cualquier persona le gusta porque es competitivo es querer ser mejor tú mismo, el cada día querer ser mejor, y definitivamente se siente gratificante”</p>			<p>“en general también por la dificultad de sobreponerse a problemas en el juego sea un ejército enemigo o cuando tienes un acertijo en juegos de resolución, eh eso pone a prueba nuestra inteligencia nuestro ingenio nuestras capacidades de observación de análisis y muchas veces la recompensa es esa y no otra, el poder resolver esas cosas, porque nadie te da un premio por resolver un juego por pasarlo es como una experiencia personal y ahí está la gracia si en esa experiencia uno ha sentido además que puede resolver esos misterios esas cosas entonces uno tiene la gratificación de haber podido he, sobreponerse a los problemas propuestos”</p>	
--	--------------	--	--	---	--	--	---	--

	Autopres entación	<p>“...salgo a la calle con mi polo de Mario Bros y me siento de puta madre...”</p> <p>“...compro ropa de videojuegos o muñecos, muñecos que puedo poner y son parte de mi personalidad...”</p>						<p>“imagínate que estás en una reunión y en esa reunión hay gente de tu generación o incluso no, gente que no es de tu generación, pero sí comparten la experiencia de haber jugado cierto juego, eso en ciertas situaciones puede ayudarte a romper el hielo de ser necesario y crear amistades, a veces un juego no sirve solo para divertirse un rato sino también puede servirte para ese tipo de cosas</p>
Uso de videojuegos como estrategia de regulación del estrés	Búsqueda de Ocio y Relax	<p>“Me gustan los juegos narrativos ya sea en primera persona o tercera de aventura, pero porque los prefiero, porque en verdad no hay que pensar mucho, solo tienes que avanzar estar en la historia y objetivos que puedes grabar”</p> <p>“solo que requiere más concentración entonces lo que yo busco después del trabajo es relajarme.”</p> <p>“antes era más un juego y ahora es más un</p>	<p>“un shooter por ejemplo counter strike no te va perdonar que tu falles en cierta cosa, entonces wow si tu no estas a ese nivel, entonces te van a matar a cada rato y no es divertido y a mí me parece ese juego super estresante entonces no lo juego, y si es como tú dices yo juego más que nada porque busco divertirme lo hago más que nada por la sensación de divertirme y pasarla bien con mis amigos virtuales”</p> <p>“Podría decir que son</p>	<p>“si yo juego dota es porque pienso en competir, y otros juegos simplemente para chillear, la historia, pasar el tiempo y tener un poco de distracción ficticia”</p> <p>“...por lo general a veces me gusta cosas que son extremadamente competitivas no me importa la historia o los personajes simplemente me gusta tener la mejor performance y ser el mejor”</p>	<p>“si lo que quieres es darte un break de todas tus responsabilidades que estas en proceso y es un momento en el que tienes un tiempito como para relajarte aprender y jugar etc., como cualquier cosa que te gustaría hacer, leer libro ver una pela estar con la novia, es un momento donde se va uno a relajar y por naturaleza vas a estar menos estresado.”</p>	<p>“jugar un juego en general es una experiencia, darte el tiempo para experimentar algo, como suspender un ratito el resto del mundo, las preocupaciones, los deberes”</p> <p>“cuando uno se propone un rato jugar probablemente está pensando en suspender un ratito cargas como las responsabilidades los deberes el trabajo, los estudios, entonces es</p>	<p>“si hablamos de estos dos últimos años quizás porque no involucra ósea movilizarse a otro lado y quizá estos dos años he tenido una vida un poquito más sedentaria y más allá del trabajo que si me exige salir”</p>	

		<p>momento para relajarse,”</p> <p>“...no definitivamente lo disminuye, si totalmente lo disminuye, eso es lo que busco porque hay otros tipos de juegos que estresan más y estos juegos que yo juego no tanto...”</p> <p>“de alguna forma igual trae algo positivo en mi persona y en mi vida, me ayuda a cooperar con un día en donde no estoy haciendo mucho, estoy aburrido, me siento un poco solo, tal vez o finalmente también tiene un impacto positivo en mi bienestar, me entretiene.</p> <p>“es la principal porque se ajusta, se amolda a mi...yo soy una persona que trabaja en home office en su casa entonces siempre puede jugar eh... soy una persona que le gusta ser más hogareña no soy una persona que le guste salir de fiesta los fines semana o salir todo el día todos los</p>	<p>mis dos actividades preferidas, si lo elijo es porque bueno también porque soy una persona que considero ser bastante hogareña por eso me cae como un guante jugar”</p> <p>“es una buena pregunta, pero es el factor principal porque no juego ciertos juegos, porque son bastante estresantes y considero que requieren bastante habilidad, shooters, movas, que son los que mis amigos más juegan por ejemplo”,</p>	<p>“en mi vida hay dos acercamientos, polos opuestos de cómo yo percibo el videojuego, mi lado competitivo donde, no solamente son videojuegos eh, podían ser capaz juegos de cartas, incluso juegos tipo flip cap que son de tomar, cosas así, yo me pongo competitivo y quiero ganar, es algo ya no cien por ciento ligado a los videojuegos, pero si lo he ligado a los videojuegos, porque hay videojuegos hechos para competir”</p>			<p>como un momento hasta necesario diría yo, esa suspensión un ratito para poder relajarse, distender la mente un rato”</p> <p>“puedes jugar un juego mientras escuchas música o escuchas un documental, yo personalmente me pongo a escuchar un libro que ya leí o que no he leído y juego al costado”</p>	
--	--	---	--	--	--	--	---	--

		días, entonces juego porque me complementa...entonces eso, simplemente se complementa con la forma de vivir que tengo, soy soltero y nadie me molesta cuando juego”						
Uso de videojuegos como estrategia de evitación experiencial			<p>“pero el problema es que a veces pasa tu tiempo libre y cuando eso sucede se convierte en un problema porque al igual que en otra actividad estas invirtiendo tu energía en eso entonces luego cuando quieres hacer otra cosa ya no tienes esa energía y quedas como fatigado y al final de cuentas es contraproducente con el mismo hobby porque si tu juegas mucho algo eventualmente te aburres”</p>	<p>“por jugar en el 2019 en un servidor privado de WoW LK, no fui al cumpleaños de una chica que me gustaba y le tuve que mentir diciéndole que estaba mal del estómago cosas para raidear...ósea me estaba poniendo excusas para no querer ir como ahorita te estoy poniendo excusas para decir que no fui porque quería jugar Wow.”</p> <p>“yo habiendo ingresado a la Universidad San Martín a estudiar comunicaciones...pero jale un curso literalmente porque en ese año me enfoque demasiado en mi equipo de dota 1, practicamos analizábamos y desde ese momento jale un curso el primer ciclo y en</p>	<p>“a veces estás tan metido en el juego en la trama, que a veces la hora que te das cuenta que se te ha ido todo el día podría ser, claro que antes era mucho más, ahora uno que ha crecido y ya tiene más responsabilidades, apenas tienes que estar con tu reloj al costado siempre”</p> <p>“uno tiene que tener las prioridades bastante claras hay veces que uno como una forma de olvidar las responsabilidades, uno a veces empieza y busca cualquier momento como para sumergirte en un mundo donde ahorita realmente no deberías, por ejemplo, estamos hablando de los casos comunes</p>		<p>“podría llegar a abusarse del estímulo del juego uno puede enviciar mucho por jugar juegos de video por lo que ofrece y esto como una ilusión como un sentimiento y ya cuando ese sentimiento se agota empiezan a aparecer otras cosas, y eso creo que también puede ser negativo en esa tendencia que tienen los juegos a ya individualizar a aislar, a hacer que te contentes con la recompensa del juego luego puede pasar también que unos se alinean, uno se desconecte del mundo, de la familia, de la sociedad, y claro en las épocas del COVID creo que se ha acentuado”</p>	<p>“también a veces he abusado un poco y bueno también he aprendido, pero eso más adelante de que no debía dejar mis responsabilidades por ponerle mucha atención a eso.”</p> <p>“me había llamado la atención, así que otros amigos me dicen y hasta cierto punto me insistieron también para jugar eso, entonces dije ya pues, y finalmente me terminé pegando y quizá un poco más de lo que debería haberme pegado”</p> <p>“pero si te puede comer al menos unas 3 horas diarias y como te digo a veces ese tiempo se puede alargar si es que</p>

				<p>el segundo ciclo me retire del sanmartín”</p>	<p>donde la gente busca como un escape total a las responsabilidades”</p>		<p>“muchas veces se puede sentir que hay muy poco sentido en la vida que hay muy pocas cosas dulces o buenas o positivas, entonces también un poco para obviar eso, para protegerse para sentirse mejor me imagino uno podría acudir a esas cosas para poder no ver eso un ratito eso no va a solucionar nada, pero es comprensible que uno no quiera tener malos estímulos todo el rato”</p> <p>“entonces en ese sentido en esas vorágines de cosas negativas y en la consideración de que en el fondo no hay ningún sentido absoluto, como una celebración de eso también a mí me motiva también jugar juegos de video como un poco en plan de que como nada tiene sentido entonces juego un ratito y puedo disfrutar el sinsentido de todo”,</p>	<p>no se llegan a cumplir las metas que tenían propuestas estos grupos, de eso también depende, pero hay q8ue saber decir basta aun si no se han logrado las metas porque hay cosas que hacer en la vida real”</p> <p>“creo que eso depende de qué juego estás jugando y que tan bien lo sepas jugar, porque en algunos casos si puedo estresarme bastante”</p>
--	--	--	--	--	---	--	---	---

Experiencia Inmersiva	Experiencias Fantásticas	<p>“entró en un mundo que es completamente inmersivo, en el que realmente salgo de la realidad diciéndolo de una forma casi como si fuera un escape, pero no es un escape realmente, pero digamos que por un momento lo sea”</p> <p>en el fondo siento que me interesa más la inmersión, vivir una experiencia única fuera de este mundo,</p>		<p>” yo creo que debe ser porque puede ser que la vida real no se no te digo que sea aburrida no me gusta usar esa palabra, pero creo que debo capaz hay cosas que no encontramos tan atractivos como encontramos en estos lugares que tenemos a nuestro alcance de las teclas del teclado no”</p> <p>“yo creo que si es que ahorita la humanidad tuviese un avance tecnológico oye voy un toque ahorita vengo voy a comprar una gaseosa a la luna y de ahí me voy a tomar un taxi a marte yo creo que si eso existiera no tendría yo una razón para jugar un videojuego”</p>				
	Narrativa		<p>“Tienes una historia fija, donde no tienes tantas elecciones y que a veces no es tampoco online, pero te adentras en una historia, yo soy mucho de tratar de irme por la historia tratar de entender a los personajes porque actúan así tal cosa, los</p>		<p>“una trama y unos personajes y te impacta porque digamos que estabas tan metido en una trama y decías wow pero esto no lo he visto en películas, eso sólo lo puedes vivir jugando”</p> <p>“yo soy como te digo un nerd entre comillas de lo que es argumento, si</p>	<p>“por las historias mismas de eso se trata el juego, de una historia y conocerla como parte de ella, conocerla desde la perspectiva de primera persona por así decirlo.”</p>		

			<p>juegos que son así si me gustan los de aventura”</p> <p>“Si pues podría ser que sea una buena historia porque por lo general yo me engancho con eso, así como cuando me engancho con una serie con una película, digo wow esto está bien articulado, tiene un sentido profundo, eso me gusta que la historia tenga un sentido profundo que no sea tan superficial, eso me gusta mucho en los juegos de Rol, de eso tiene que haber, eso me motiva bastante, no puede ser tan como que una historia super superficial y ya.”</p>		<p>está bien dirigida la trama y se sabe bien a donde ir sobre todo si hay un tipo de foreshadowing que es lo que muchos autores es lo que ahora hacen, que te dan como pequeñas pistas al comienzo pero tú no las entiendes bien en ese momento hasta que luego te lo ponen en tu cara digamos mucho más adelante en la trama y te sorprendes porque te das cuenta oh, eso hablaron en un comienzo, como las pequeñas sorpresas argumentales, esas cosas son las que más me motivan a mí para jugar”</p> <p>“ese siempre ha sido el punto de una buena trama que te mueve emocionalmente que te haga pensar y eso es lo que a mí más me motiva cuando prendo un juego o busco algo que me gusta,”</p>	<p>“los videojuegos no son más que la forma final en la que ha terminado de evolucionar con la tecnología el contador de historias por así decirlo, algún tiempo fueron libros y luego películas, ahora son videojuegos para ahondar un grado de inmersión...como es una forma de contar una historia más compleja con más elementos...”</p> <p>“...puedes ver más características plasmadas de los mismos creadores, que pueden estar ahí, ser reales o no, pero mi interés en analizar es ver eso, ver la criatura o la historia o el ambiente que otro ser humano ha creado...”</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

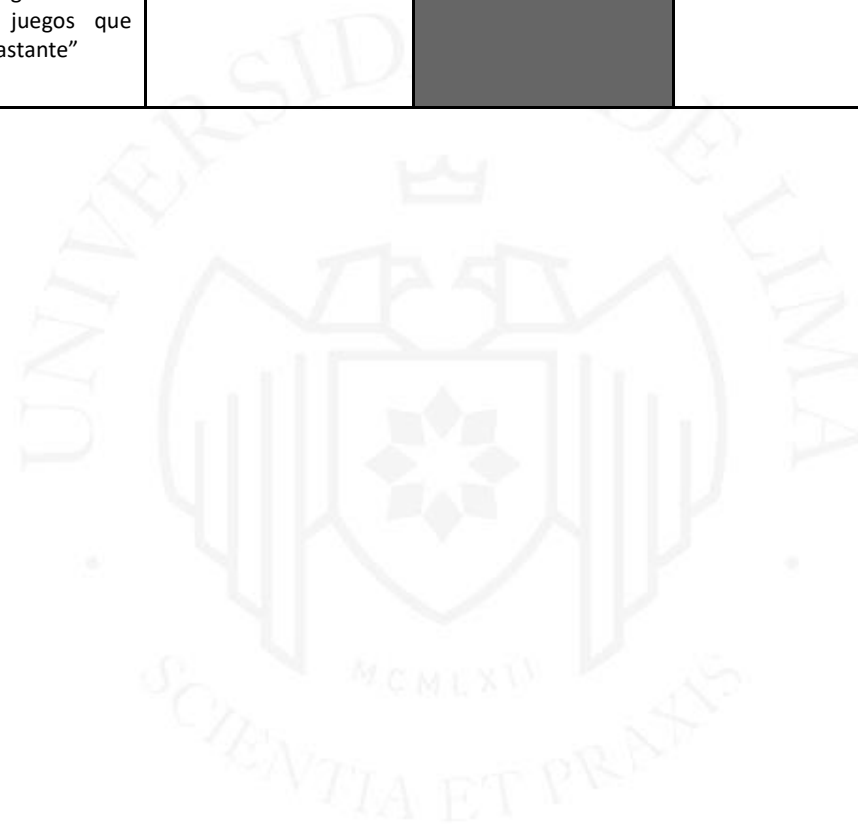
	interactividad	<p>“lo he hecho importante porque yo considero que las cualidades de ese medio interactivo son excelentes”</p> <p>“esas ideas, esas expresiones de este medio interactivo que son los videojuegos, yo digo pucha si eso para mí es cultura, es arte eso para mí es un buen trabajo, me gusta yo lo he hecho importante porque yo considero que las cualidades de ese medio interactivo son excelentes, son relevantes finalmente, claro para otro tipo de persona no”</p>	<p>“cómo ser parte de una historia, tu ser parte de una historia mientras mejor sea esa historia mientras mejor organizada más articulada está, más inmerso vas a estar si es que a ti te atrae ese tipo de cosas”</p>	<p>“por el hecho de que yo tengo control sobre la narrativa, ósea como que una historia contada por un cineasta o por una persona tiene un inicio y un fin y muy pocas cosas tú puedes hacer es más no hay una interfaz entre tu y el medio que emite, ósea tu recibes, con los videojuegos es como que el juego emite pero tu también emites, y en este tipo de videojuegos que son visual novels que ya son ficción interactiva es como ver una serie una película simplemente que tú tienes un control sobre la narrativa sobre el final...”</p> <p>“ es definitivamente el querer ser un personaje con un mundo diferente, ser otra persona, tomar decisiones que capaz no tomarías en el mundo real o capaz decisiones completamente diferentes a las que tu tomarías simplemente para ver una consecuencia ficcional en un mundo ficcional no”</p>	<p>“digamos que yo los consumo como si fueran películas, como si fueran series, como si fueran programas de Netflix, para mi yo lo veo casi igual sino que los videojuegos son medios interactivos, es este mas depende de ti y hay más libertad como tú lo experimentas, la experiencia del videojuego ahora moderna depende mucho del jugador digamos”</p> <p>“es una mezcla de todas las artes diría yo, es como jugar una película “</p> <p>“las películas son una hora un par de horas que tiene tiempo límite para mandarte toda la trama música dirección, estas cosas en un tiempo limitado y termina y ya está, en cambio los juegos pueden durar 30 horas o 60 horas y es como verte una temporada en Netflix, entonces la diferencia entre los juegos y las películas es que agarran y se</p>	<p>“...una tarea que activamente te mantiene ocupado por la interactividad por así decirlo a comparación de otras formas de ocio como son leer o ver algo, en las que no estás interactuando. Por lo cual es más llamativo...”</p>	<p>“Puede ser que sí porque de repente es uno de los más inmersivos, ver un video o ver una película, también está bueno, pero uno es más pasivo, en cambio en un videojuego uno activamente está ejerciendo una relación un contacto con el sistema entonces en cuanto demanda esa acción y la presupone para poder jugar uno termina pues bastante inmerso”</p> <p>“ordenarle a un personaje de televisión que haga lo que tú quieras en un ambiente controlado, eso es bien mágico y muy entretenido muy divertido y siempre me ha movido ese placer por admirar ese tipo de realidades digitales, nosotros somos parte como un teatro en el que uno es un personaje y el teatro no es poca cosa no</p>	<p>“el hecho de que tiene varios finales o mejor dicho que dependiendo de las acciones que tú haces puedes llevar un curso diferente de la historia lo que me llamó la atención porque por lo menos hasta ese momento no había visto en otro lado”</p> <p>“me llama la atención bastante por esta libertad que te da de hacer cosas, no sigue una línea prefijada como otros juegos de aventura, tú puedes seguir una línea sugerida pero finalmente tú decides si haces o no una cosa para llevar o para terminar donde tienes que terminar el juego,”</p>
--	----------------	---	--	--	--	--	--	---

					explaya mucho más"			
Oportunidades de socialización	Fortalecimiento de lazos existentes	"juego con la chica con la que estoy saliendo, juego, pucha me rio"	"para mí la diversión está en pasar un rato con mis amigos y unirme y reírme un rato si fallamos y si lo pasamos tener la satisfacción de lo pasamos y que bien" "ahora si mis amigos me dicen vamos a jugar tal cosa eso es otro punto, eso ya está por encima del juego, son mis amigos"			"no creo en un videojuego como un lugar para conocer gente nueva en ese sentido, pero sí para afianzar con gente que ya conoces," "entonces sí he tenido otras motivaciones para utilizar juegos fuera del motivo principal que me lleva a estos, y si bien el contenido principal que me gusta son las historias o esas cosas, he jugado juegos que no tienen buenas historias simplemente por compartir cosas con otras personas." "...haberme juntado bastante con amigos para hacer cosas competitivas y a través de eso haber compartido más tiempo, no el simple hecho de jugar en sí,	"no es una motivación para mí en el sentido de que lo busco hacer, pero cuando he podido si reconozco que es algo bien simpático poder jugar un rato con una pareja, compartir ese mundo pues x del juego con esa persona y bueno compartir la vivencia de jugar juntos, eso es muy bonito, también con mi sobrina también puedo sentarme a hacer una cosa u otra o ver como juega ella y enseñarle algo." "...recuerdo mucho la primera vez que jugué un juego multijugador con un amigo que estaba en su casa y conectarnos a través de los juegos y para mí eso fue una experiencia maravillosa, no solo tener la virtualidad del juego sino además	"prefiero jugar con otras personas porque por ejemplo con el que juego de vez en cuando Xbox y a veces ni siquiera es como que es para pasar el juego simplemente es para pasar un rato con mi amigo, es eso, y aún más por ejemplo cuando somos más, hay juegos que se pueden jugar de 3 o 4 en esa consola y por ejemplo como mi amigo vive con otras 2 personas que son básicamente sus roomates, a veces jugamos todos y es un mate de risa y eso hace que no sé qué uno siga queriendo jugar" "en todo caso podría decir que entre con y por mis amigos, entre por ellos y creo que a pesar de que he aprendido más aun sigo jugando y le dedico

						pero tener una experiencia y competitiva con otras personas. Pero más que esas pequeñas generales ocasiones gratas”	poder compartirlo con otra persona y que además esa persona sea un amigo eso recuerdo positivamente mucho”	tiempo realmente amplio a jugar esto hoy por hoy, me sería mucho más atractivo si mis patas estuvieran jugando conmigo.” “no porque le haya dicho hay que jugar esto, sino simplemente estábamos en un rato de ocio y decíamos hay que jugar tal cosa y ella también le gusta el mortal kombat , y jugábamos eso y nos matábamos de la risa y no sé si abras visto pero el juego era bien sangriento y es bien chistoso en general
Socializar con nuevas personas	<p>“sí, me motiva socializar... pero no es porque la socialización se de en el juego se da por el juego, ósea en el juego no estoy interactuando con otra persona, por eso juego single player, pero si estoy interactuando con todos los que comentan en el stream”</p> <p>“es un tema como un lugar como un tema que puedo tocar con un montón de personas</p>	<p>“me abrió un círculo social a gente como yo que también juega videojuegos y que comparten el mismo gusto y he conocido gente que hoy en día son mis amigos”</p> <p>“A mi me gusta mucho poder jugar así con gente y poder hablar con ellos y que tracemos la meta”</p> <p>“pero por ejemplo de acá de este país he logrado conocer gente</p>	<p>“y en base a la comunicación se crear lazos, este, así que yo he podido lograr así tener no te voy a decir que la palabra es amistad pero si algo muy cercano a la amistad con gente de Latinoamérica y de diferentes partes del mundo me ha ayudado a conocer cosas de argentina que yo no sabía , me ha llegado a derribar algunos mitos que yo tenía frente a algunas personas, pero</p>		<p>“ahora conocer gente nueva o buscar conocer gente nueva no, de hecho, la gente nueva que he conocido a través de videojuegos son de las personas más tóxicas que he conocido”</p> <p>“...porque por experiencia usualmente la gente que consume videojuegos tiene cierto grado de toxicidad, llegar a</p>	<p>“imagínate que estás en una reunión y en esa reunión hay gente de tu generación o incluso no, gente que no es de tu generación, pero sí comparten la experiencia de haber jugado cierto juego, eso en ciertas situaciones puede ayudarte a romper el hielo de ser necesario y crear amistades, a veces un juego no sirve solo para divertirse un rato sino también puede servirte</p>		




		<p>que están dentro de la misma cultura y socializar a través de ella”</p>	<p>con la que jugaba por ejemplo me he vuelto muy amigo de una chica con la que jugaba lol de hecho salimos a comer, vamos a tomar unos tragos con otras personas, ósea si ha trascendido el hecho de que estaba jugando, a veces pasa, a veces pasa.”</p> <p>“he tenido experiencias satisfactorias como te digo he conocido a gente primero hablando por discord y luego la he conocido en persona y son personas increíbles que tienen su propia vida aparte del juego y si he conocido varias personas así y ha trascendido el videojuego y a veces hablamos”</p> <p>“lo principal es la diversión y pasarlo bien no se puede jugar con alguien molesto que está al costado y te está gritando, eso pasa muchísimo en los videojuegos sobre todo en los competitivos tipo dota o shooters, hay gente que se pone muy molesta cuando tiene</p>	<p>también a saber que existían algunas otras cosas que yo si creía y que son ciertas pero dentro de todo la gran mayoría de los casos ha sido positivo”</p> <p>“he podido tener discords con muchas personas, he conocido gente de argentina, Venezuela, Uruguay, Colombia, ecuador, peruanos adicionales también entonces he tenido muchas experiencias positivas “</p> <p>“...también muchas negativas, pero esas van ligadas hacia lo competitivo donde el equipo contrario se puede poner a flamear, o yo me pongo a flamear a mi equipo o mi equipo me flamea a mí y empiezan a haber unas rencillas a nivel de chat y si es que no tienes la piel muy gruesa te puede fregar”</p>		<p>cierto grado de confianza o amistad con cada persona hay mayor riesgo de tener experiencias incómodas o desagradables...”</p>	<p>para ese tipo de cosas”</p> <p>“ pero hay gente que también tiene su lado tóxico y se pueden poner mal por algo que salió mal en un juego o gente mala onda que he conocido que es gente que tiene un problema. O gente que cual sea la frustración que tiene en su vida real la descarga ahí.”</p>
--	--	--	---	--	--	--	--

			un compañero de juego que no le suma a su partida al resultado se ponen saltados, esa es la razón principal por la que no juego shooters esos son juegos que estresan bastante”					
--	--	--	---	--	--	--	--	--



Burga León

Tesis TT.docx

-  Torres Rodríguez
-  Tesis y Proyectos II
-  Universidad de Lima

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::1:3052889514

Fecha de entrega
23 oct 2024, 9:20 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
23 oct 2024, 9:32 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
Tesis_TT.docx

Tamaño de archivo
2.5 MB

59 Páginas

22,381 Palabras

117,876 Caracteres




2% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado

Fuentes principales

- 2%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 1%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 2% Fuentes de Internet
- 1% Publicaciones
- 1% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Trabajos del estudiante	Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE	1%
2	Internet	repositorio.ulima.edu.pe	0%
3	Internet	www.coursehero.com	0%
4	Internet	prezi.com	0%
5	Internet	lamenteesmaravillosa.com	0%
6	Internet	es.unionpedia.org	0%
7	Trabajos del estudiante	Universidad de Nebrija	0%
8	Internet	hdl.handle.net	0%
9	Internet	ri.uacj.mx	0%