

Significaciones de las interacciones virtuales en los videojuegos.

Un análisis temático con una muestra de jóvenes gamers en Chile.

Javier García M.*- Matías Bustos V.

Tesistas de la escuela de psicología PUCV

Manuela García - María Olga Herreros

Docentes Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

Cod Postal: 23400025

Correo electrónico: tesisgamerpucv@gmail.com

Numero contacto: +56995074672

Significaciones de las interacciones virtuales en los videojuegos

Videojuegos e interacciones virtuales

El presente estudio busca explorar las vivencias y/o significados en relación con el videojugar y la forma en las que los videojugadores habituales (gamers) se relacionan con otros. Se realiza un estudio de carácter cualitativo exploratorio con análisis de contenido categorial temático. La muestra se compone de 6 sujetos que se definen como gamers, a quienes se les realizan entrevistas semiestructuradas. Los resultados exponen dos grandes temáticas: “*Ser gamer: compartir una cultura y dedicación prioritaria*”, relacionado con las significaciones, tanto las reconocidas como positivas, como negativas, atribuidas a ser gamer y videojugar. La segunda temática, “*Lo virtual como espacio de relación*”, aborda la vida social de los gamer y el anonimato como mediador principal de las relaciones. Se concluye que existe una “*cultura compartida*” implícita entre los videojugadores y una organización del tiempo alrededor del videojugar que componen elementos fundamentales del “*ser gamer*”. Esto se relaciona con la percepción de los sujetos respecto a lo virtual como un espacio de interacción válido donde, si bien, las relaciones son negociadas desde el anonimato, estas pueden llegar a ser tan gratificantes, intensas y profundas como las presenciales.

Palabras clave: Gamer, Videojuegos, Relaciones virtuales, Anonimato, TIC's

Meaning of the video game experience and virtual relationships

videogames and virtual relationships

This study seeks to explore the experiences and significances in relation with videogame playing and the way frequent videogame players (gamers) interact with each other. An exploratory qualitative study is carried out with analysis of thematic categorical content. The sample consists of 6 subjects that define themselves as gamers, who underwent semi-structured interviews. The results show two main themes: “*Being gamer: Sharing a culture and prioritized dedication*”, related with the attributed significances of being a gamer, including the known positive as well as the negative aspects of it. The second theme, “*Virtuality as a mean of relation*”, covers the social life of gamers and anonymity as the main middleman of relationships. It is concluded that an implicit “shared culture” exists among videogamers and a time management factor that compounds fundamental elements of “*being gamer*”. This is related to virtuality as a mean of valid interaction, where, even though relations are negotiated from anonymity, these can nurture up to be as gratifying, intense and deep as in-person relationships.

Key words: Gamer, Videogames, Virtual relationships, Anonymity, ICT

Introducción

Los videojuegos forman parte de lo que hoy se entiende por TIC`s (Tecnologías de la información y la comunicación) entre las cuales también se encuentra la televisión, los celulares e internet. Las TIC`s participan en la construcción de nuestras representaciones de la realidad, influyen la identidad y la socialización, formando un nuevo paradigma relacional con nuevas normas, formas de pensar, actuar, sentir y de expresar la intimidad, las relaciones personales y sociales (Levis, 2002; Gil-Juarez, Valla-Llovera y Feliu, 2010).

Aquella generación llamada de los “nativos digitales” ha incorporado especialmente la tecnología, dado que han nacido en un contexto de cotidianidad tecnológica que abarca cada vez más espacio en la vida de las personas (Prensky, 2001). Las generaciones actuales han encontrado en las TIC`s una forma de estar en contacto y vincularse con sus pares, superando las distancias físicas y abordando temas que, cara a cara, serían difíciles o imposibles de realizar, dado que la ausencia de consecuencias de los actos y de la corporalidad de un otro, permiten cierta desinhibición de la conducta. (Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy, 2007; Fiel, 2001).

Adicionalmente al rol de entretenimiento de los videojuegos se busca explorar las interacciones que establecen los gamers en éstos. El espacio virtual en los videojuegos facilita y promueve un encuentro con otros de manera inmediata, con la posibilidad de intercambiar ideas, experiencias, conocimientos, etc. y se considera un sistema social complejo con sus propias normas de interacción (Levis, 2002; Salguero, Río y Gómez, 2009). La posibilidad de interactuar con personas de culturas distintas a las propias, permite al gamer participar de nuevas formas de interacción y conocer, aún más en detalle, elementos culturales diversos, a través del espacio virtual, que media y modula sus relaciones sociales (Latour, 2008; Gil-Juárez, Vall-llovera, & Feliu, 2010).

Las investigaciones respecto al videojugar y los gamers (videojugadores habituales) se han centrado principalmente en el potencial adictivo (y sus consecuencias), influencia de los videojuegos asociada a conductas problemáticas, beneficios cognitivos/afectivos y descarga de frustración (Griffiths, 2009; Berger, Karpel, Lejbowicz & Racki, 2013; Alves, 2014; Salguero, et al. 2009). Sin embargo, se observa escasa investigación respecto a las significaciones de los propios gamers respecto al acto de videojugar o a las relaciones que establecen con otros en lo virtual.

Es por esto que se hace relevante entender el fenómeno desde el punto de vista de los propios gamers, es decir, cómo los gamers significan la experiencia de videojugar y las interacciones que tienen con otros en el espacio de lo virtual.

Metodología

La presente investigación posee un enfoque metodológico cualitativo exploratorio, que permita familiarizarse con la temática y obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo investigaciones más elaboradas al respecto (Sampieri, 2006). Se busca recoger las vivencias, significados, símbolos e interpretaciones particulares de jugadores de videojuegos en relación con el videojugar y la forma en las que se relacionan con otros en el mundo virtual.

Muestra

Para el tipo de muestreo se escoge una muestra no probabilística intencionada, pues no requiere de una representatividad de la población, sino que se centra en una elección controlada de sujetos con ciertas características interesantes para el estudio (Sampieri, 2006; Veliz, 2009).

La muestra se compone de 6 jóvenes gamers (3 hombres y 3 mujeres), con una edad promedio de 23,5 años y una desviación estándar de 2,7 y con un nivel promedio de estudios de nivel superior en proceso. Los requerimientos para la entrevista contemplan a los nativos digitales con un rango etario entre 18 a 25 años de edad, dado que se presenta una mayor independencia, autovalencia, capacidad de abstracción y autocrítica. Se requiere, también, identificarse como gamer y videojugar al menos 10 horas semanales.

Procedimiento

Se realiza una convocatoria amplia por medio de la difusión de afiches, tanto por redes sociales como en un bar de videojuegos. A los postulantes se les pide responder una ficha sociodemográfica que incluye estado relacional, datos de horas de juego y preferencias de videojuegos. Se seleccionan entrevistados en base a los datos de las fichas para procurar la mayor heterogeneidad posible en la muestra y se concertan las entrevistas presenciales y la firma de un consentimiento informado en las dependencias de la Escuela de Filosofía y Educación de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

Instrumentos de recolección de información

Se usa como herramienta de recolección de información la entrevista semiestructurada, ya que permite obtener descripciones del mundo vivido por las personas, estimular la memoria, disminuir la confusión y ayudarlo a explorar o elaborar sus vivencias, decidiendo a cada paso la amplitud o estrechez con la que se desea abordar cada tema (Kvale, 1996; Martínez, 2006). Los temas se abordan en la entrevista indagando, por un lado,

la percepción que tienen los entrevistados de los otros y de sí mismos referente a la definición de gamers y uso del tiempo, relaciones interpersonales, interacciones virtuales y, por otro lado, descripción y significaciones respecto a los temas. Para abordar estos temas en totalidad y permitir al entrevistado expresarse en sus ideas se establece que la entrevista no tendrá límite de tiempo. El promedio de duración de estas fue de 42.6 minutos, con una desviación estándar de 6,7 minutos.

Análisis

Se utiliza el análisis de contenido categorial temático para la interpretación de los datos obtenidos, ya que se encuentra libre de restricciones teóricas y se va a la experiencia de los participantes sin presupuestos teóricos respecto de tal experiencia, rescatando las percepciones y vivencias de los participantes como fuente primaria (Cabero y Loscertales, 2002).

Las entrevistas son transcritas y luego doble codificadas. De esta doble codificación se obtiene un total de 215 códigos y 13 familias. Posteriormente son recodificadas por similitud, logrando acuerdo entre ambos codificadores con 142 códigos y 13 familias. Dada su frecuencia y relevancia analítica se escoge agrupar estas familias en 2 grandes temas, (“*Ser gamer: compartir una cultura y dedicación prioritaria*” y “*Lo virtual como espacio de relación*”) como temáticas articuladoras que se relacionan entre sí por una tercera familia de códigos (“*Videojuego: apertura de mundo*”) a la que se ha denominado como un enlace.

Aspectos éticos

Como principio ético se asegura la confidencialidad de la identidad de los participantes como derecho, con el compromiso a preservar la confidencialidad de los datos de los sujetos participantes a los que tenga acceso en el curso de la investigación (Meo, 2010). Los cuales quedarán bajo el resguardo de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.

La participación es voluntaria, y los principios mencionados son registrados en un consentimiento informado firmado por los participantes.

Resultados

En el relato de los participantes se pueden apreciar dos grandes temáticas: “*Ser gamer: compartir una cultura y dedicación prioritaria*” y “*Lo virtual como espacio de relación*”, las cuales se relacionan entre sí por el enlace “*Videojuego: Apertura de mundo*” (Figura 1). Cada una de estas dos temáticas se subdividen en categorías.

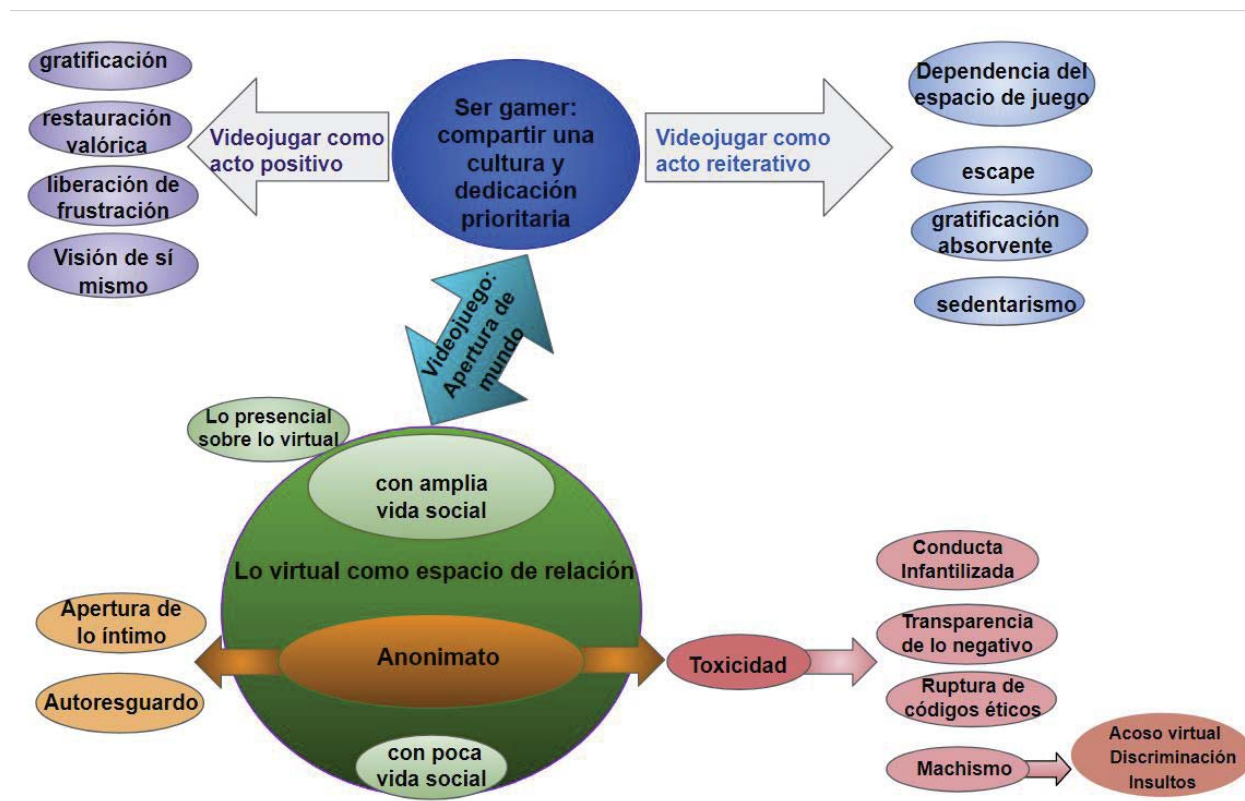


Figura 1

I Ser gamer: compartir una cultura y dedicación prioritaria.

Esta categoría engloba dos elementos identificados por los entrevistados respecto a qué significa ser un gamer. Por un lado, la idea de “*compartir una cultura*” relacionada con los videojuegos, la tecnología asociada, las convenciones, etc., la cual puede apreciarse en la cita:

Pa mi ser gamer tiene que ver con una cuestión cultural por así decirlo hay una cultura gamer, una cultura de los videojuegos, entonces te tienen que gustar los videojuegos y te empiezas a acercar al mundillo gamer de los streams, los eventos, las noticias, la variedad de juegos y tipos de consolas (P 4).

Por otro lado, aparece una segunda idea, la de una “*dedicación prioritaria*” al acto mismo de videojugar, referida tanto al tiempo que se dedica al juego como a la organización de los tiempos para poder videojugar y sus implicancias, esto se refleja en la cita: “*hacerse tiempo para jugar es más de gamer “poh” y no es que no juguemos cuando tenemos tiempo libre es que, aunque tengamos una agenda apretada, vamos a organizarnos de alguna manera pa jugar*” (P 4).

Esta primera temática respecto a la cultura gamer y la dedicación prioritaria de tiempo, se subdivide en dos polos de valoración por parte de los entrevistados, “videojugar como acto positivo” y “videojugar como acto reiterativo”

1 Videojuego como acto positivo

Valorado como un polo positivo, esta categoría refiere a aquellos elementos asociados al acto videojugar (y al ser gamer) que aparecen como positivos o deseables en el relato de los participantes. Estos se dividen en 4 subtemas: gratificación, restauración valórica, liberación de frustración y visión de sí mismo.

1.1 Gratificación

En el relato de los participantes se aprecia que la gratificación que reciben del videojuego es un fuerte incentivo para los gamers, así, por ejemplo, un participante menciona que videojugar: “*Me relaja y me motiva esa sensación de adrenalina*” (P 5) y otra menciona que “*hay veces que son de verdad muy divertidos*” (P 1), rescatando una sensación de mejora de uno mismo que se ve reflejada en la cita:

te sentí de alguna manera como que alcanzaste una meta aunque no sea algo tangible, sea algo virtual, entonces...pero como le pusiste tanto esfuerzo y dedicación en una meta y cuando la conseguí (...) es tu esfuerzo puesto en algo que no puedes tocar. (P 1).

1.2 Restauración valórica

En el relato de los participantes se aprecia un rol reivindicativo en el videojuego asociado a ideas o valores que el gamer puede encontrar en lo virtual y que no están presentes, tal y como les gustaría, en el mundo *offline*. Esto incluye elementos valóricos (honor, lealtad), cumplimiento de fantasías (actos heroicos), enseñanzas y mensajes inspiradores.

Se puede encontrar aquí la idea de que “*el mundo está pa la cagá que hay caleta de corrupción y que el honor es un mito, pero en un videojuego puedo ser honorable y luchar contra la corrupción*” (P 4). Esto revela un aspecto reivindicativo de lo valórico que algunos gamers pueden atribuir a la experiencia de videojugar donde también puede verse interpelado como sujeto, tal y como se menciona en la cita siguiente:

Muchos juegos tienen mensajes re potentes de vida y después me imaginaba siendo uno de los valientes héroes de los juegos y me inspiraba y me daba valor para ser más extrovertido y tener más confianza en mí mismo y valorar caleta el honor, la lealtad y la bondad y querer ser así también, porque le falta caleta eso al mundo (P 4).

1.3 Liberación de frustración

Este subtema hace referencia a lo señalado por los participantes como una posible descarga, en el videojugar, de las frustraciones de la vida del gamer. Esto puede apreciarse en la cita: *“podí ser el villano y jugar a ser el malo a liberar la frustración acumulada”* (P 4) o cuando se dice que *“Como hay personas que descarga su pena en alcohol, droga y otras cuestiones, yo la descargo jugando”* (P 3).

1.4 Visión de sí mismo

Los participantes integran los videojuegos como parte de su mismos y se describen desde estos en términos positivos. Esto se ve claramente en la cita que dice que videojugar: *“Es parte de mí, de mi identidad, y jugar, sumado a todas las otras cosas que he vivido me han hecho quien soy y estoy contento con quien soy”* (P 4).

2 Videojugar como acto reiterativo

Valorado como un polo negativo por los participantes, esta categoría es definida desde aquellos elementos que los participantes identifican como riesgosos y que están asociados al acto de videojugar o al espacio de lo virtual y que representan una gran cantidad de tiempo videojugando en detrimento de la realización de otras actividades. Esta categoría se dividen en 4 subtemas: dependencia, escape, gratificación absorbente y sedentarismo.

2.1 Dependencia del espacio de juego

Se define como la necesidad imperativa de jugar apreciada en el discurso de los entrevistados, como cuando se menciona: *“[juego] Cuando puedo, de hecho, jugué una partida antes de que llegaras, fue como ¿quién necesita desayunar?”* (P 3). Esto habla acerca de una dependencia que desplaza otros elementos de la vida que con distintos niveles de implicación en lo que se está dispuesto a desplazar por la necesidad de jugar, elemento que se refleja en una segunda cita, cuando menciona que: *“me eché un ramo en la universidad por estar más pendiente del WoW [nombre de un juego]”* (P 3).

2.2 Escape

Según los entrevistados el videojuego puede utilizarse como escape de la realidad, los afectos o de las propias circunstancias que los rodean que les parecen indeseables o causan estrés.

Aparece como especialmente relevante la comparación que realizada en una entrevista, cuando describe que un videojuego *“funciona como escapatoria, creo yo... y es como... más saludable que... otro tipo de drogas”* (P 1), homologando el elemento de escape en el videojuego como símil al escape que una persona con consumo problemático puede adquirir de una sustancia. En la entrevista se explica este escape, desglosando su experiencia cuando menciona que: *“a mí personalmente me causa que es no pensar en nada más, que solamente juegas, ¿sabes? no tengo que estar pensando en los problemas que iba a tener o nada, solamente jugar”* (P 1).

2.3 Gratificación absorbente

En el discurso de los participantes se aprecia un riesgo respecto a la cantidad de tiempo que se puede pasar videojugando, ya que pueden pasar largas jornadas de juego sin notar cuánto tiempo ha pasado desde que empezó a videojugar. Lo anterior es relativo en cada gamer, lo cual da una idea del espacio virtual como un “espacio de tiempo subjetivo”, así como se aprecia en el relato de uno de los participantes:

El tiempo vuela cuando estás jugando y no te dai cuenta cuando son las 3 de la mañana y has estado todo el día jugando y no hiciste nada nada productivo en el día o podí estar 3 días jugando un juego y solo estás jugando (ríe) o sea no estás haciendo nada más (P 1).

Aparece, entonces, esta pérdida de la noción del tiempo, este espacio de tiempo subjetivo, con una incipiente problematización que se aprecia cuando dice al respecto: *“y no hiciste nada productivo”* (P 1), es decir, que se podría haber hecho otras cosas con ese tiempo y que podrían haber sido más relevantes para el sujeto.

2.4 Sedentarismo

Este punto refiere al uso del tiempo libre de los participantes, quienes pueden pasar la mayor cantidad de éste video jugando en lugar de realizar otras actividades. En la mayoría de los videojuegos existe una actividad física muy reducida, esto implica largas jornadas en posiciones estáticas y poco trabajo de la musculatura.

Lo anterior se puede apreciar en la cita: *“no soy muy activa físicamente, honestamente”* (P 1) elemento que se condice con la descripción del uso de su tiempo: *“creo que estoy todo el día conectada mientras hago otras cosas... si no estoy viendo Netflix estoy jugando en el pc en internet”* (P 1).

II Lo virtual como espacio de relación

Esta segunda temática alude a la percepción de los participantes respecto a lo virtual como un espacio válido y significativo para relacionarse con otros gamers, ya sea a nivel nacional o internacional, considerando la mayoría de los participantes, lo virtual como una forma más de interacción social que puede reducirse a sí misma o extenderse hacia lo presencial.

Se observa en el relato de los participantes que las relaciones virtuales aparecen como tan válidas como las presenciales, esto se ejemplifica cuando se menciona que los lazos sociales: *“pueden ser igual de buenos de los que pueden no ser formados en línea”* (P 6) e incluso pueden pasar a la esfera romántica como vemos en la cita: *“conectai y a veces terminan siendo amigos... o pareja como me pasó a mí”* (P 2), explicando que esta clase de interacción se da *“porque no solo jugamos, hablamos y compartimos en línea”* (P 2).

Se aprecia en los relatos una profundización en los lazos que establecen en los videojuegos, como cuando se menciona que *“se va profundizando la relación, al principio es alguien con quien jugai y después alguien por quien te preocupai y con quien querí jugar o pasar tiempo”* (P 4) o cuando se dice que estos lazos *“Luego de ser formados en línea, dejan de ser solo en línea, como que, casi los conocí, conoces la voz, los reconoces”* (P 6). La voz se presenta como un elemento importante a la hora de reconocer al otro y, de manera general en las entrevistas, se aprecia un mayor grado de intimidad en las relaciones sociales virtuales.

Por otro lado, se observa en el relato de los participantes que las relaciones del mundo social preexistentes pueden verse influenciadas por lo digital, como cuando se menciona, en la mayoría de las entrevistas, haber empezado a videojugar por algún miembro de la familia, esto se ejemplifica cuando un entrevistado menciona que empezó a videojugar: *“Por mi viejo, él jugaba y empezamos a jugar juntos, nos unió hartó eso sobre todo en mi adolescencia que yo era super cerrado”* (P 5). Además, se aprecia en las entrevistas que el videojugar con amigos facilita el mantener una comunicación constante, como cuando se dice que: *“me permiten estar en contacto con amigos y amigas que están en otros lados, a hacer más amistades igual en otros lados”* (P 4).

En esta temática se puede agrupar a los gamers, según lo descrito por los entrevistados, en dos grandes categorías o polos respecto a la abundancia o riqueza de la vida social presencial existente: con amplia vida social y con poca vida social

1 Con amplia vida social

La gran mayoría de los entrevistados describen tener una vida social presencial amplia y/o satisfactoria, donde algunos participantes mencionan sumar o complementar la vida social presencial con la virtual, esto se ejemplifica en la cita:

Yo creo que si podi generar una conexión con alguien desde la autenticidad y es super valido y real el tema es que igual hay un límite a lo que podí hacer porque es virtual nomas po pero podí pasarlo a un nivel presencial y se complementa bacán (P 4).

Puede darse, también, un movimiento entre estas dos esferas, potenciando lo presencial en lo virtual y viceversa, como cuando se menciona, respecto a familiares y amigos que: *“me relaciono más con ellos gracias a los videojuegos, soy super desapegado la verdad entonces cuando jugamos podemos conversar y saber unos de otros”* (P 5).

2 Satélite: Lo presencial sobre lo virtual

Como excepción a lo anterior en una entrevista prima lo presencial por sobre lo virtual, es decir, se plantea que las relaciones significativas sólo son posibles en el ámbito de lo presencial, considerando que lo virtual no es una forma significativa de interacción con otros y que la vida social se define exclusivamente con lo presencial.

En la entrevista se menciona el carácter anónimo de lo virtual como una máscara que puede usar la persona tras la pantalla para aparentar ser algo que no es, esto se refleja en la cita:

Una persona te puede mostrar solamente el lado bueno por internet tu nunca vas a ver como una persona es cuando se enoja, no sé, cuando tiene malos días nunca vas a saber eso porque no estás realmente en contacto con esa persona (P 1).

Además, se plantea que el apoyo que puede darse en lo virtual es insuficiente e irreal, explicando que: *“si nunca se llegan a conocer y es solamente una relación virtual es solamente como un apoyo falso que esta como ahí dando vueltas en internet”* (P 1) y que, entre gamers:

Se queda más pegada la relación como que se reduce a jugar ... no evoluciona tanto como podría ser como con una persona que vas conociendo y vas ganando confianza y las cosas de las que hablas van siendo diferentes entonces creo que se quedan estancadas (P 1).

3 Con poca vida social

Una pequeña minoría de los entrevistados muestran escasa vida social presencial, dentro de lo cual puede apreciarse dos tipos de socialización diferentes. Por un lado, aquellos que interactúan escasamente en lo presencial, pero cuya vida social virtual es amplia y satisfactoria, lo cual se reflejado en la cita:

Me estresa un poco la gente, pero ser gamer y poder conectarte y desconectarte es genial porque al final no tengo que responderle a nadie más que a mí mismo y a las responsabilidades que yo elijo llevar y que los otros gamers te respeten eso y no te molesten por eso hace que pueda ser amigo de ellos, porque respetan mis tiempos (P 5).

Además, uno de los participantes menciona tener, a menudo, roles de liderazgo en videojuegos o ser considerado como un referente por alguna comunidad virtual, respecto a las cuales se menciona que:

En la red soy muy activo, generalmente líder de clan en los juegos y organizo actividades y aconsejo a los miembros del clan y hablamos mucho, es que es distinto porque no los tengo al frente entonces no me estresa y me puedo desconectar en cualquier momento o dejar de pescar una conversación y nadie me va a molestar porque asumirán que estoy afk [lejos del teclado] (P 5).

Por otro lado, otra entrevistada presenta conflictos en ambos espacios de interacción (presencial y virtual). Plantea la dificultad de relacionarse con personas que no son gamers, como cuando menciona que: *“a veces me pasa que cuando intento hablar con una persona que son no, como de mis gustos, entonces es como ¿de qué le hablo? ¿cómo está el clima? ¿cómo va la u?. Es como fome po”* (P 3) o cuando refiere a la experiencia que ha tenido en la universidad a la hora de socializar: *“estoy en una carrera de puras mujeres y yo con mi grupo de amiga, soy como el bicho raro, como la nerd, la que se visten de negro, las que le gustan los comics y videojuego”* (P 3).

Luego, profundiza acerca de los problemas de la interacción en lo virtual, como cuando habla referente al mal ambiente en videojuegos en línea y dice: *“la mayoría de los weones. que juegan tienen problemas, son unos ñoños culiaos resentidos, la mayoría, lo sé porque yo también soy una ñoña culia”* (P 3).

4 Anonimato

Esta categoría refiere al anonimato posible en lo virtual percibido por los entrevistados, elemento que les confiere la capacidad de desconectarse o cambiar de actividad a gusto. Esto puede facilitar la interacción, dado que su respuesta emocional queda velada ante la pantalla, lo que podría permitir la apertura de lo privado, como cuando se menciona que: *“te puedes comunicar con alguien por una pantalla porque sabes que eres un poco más anónimo”* (P 1).

Cuando se habla de “Anonimato” se debe entender la función de escudo que provee, protección que el usuario disfruta: *“me gusta el anonimato que puedo tener en internet”* (P1) pero que, paradójicamente, puede generar disgusto frente al anonimato ajeno, como cuando la misma entrevistada dice que:

En realidad, el internet no me gusta tanto, así como de ... me ...me... me da como un poco de miedo la situación de que ... puedas ser cualquier persona en internet y que haya gente que se siente como que detrás de una pantalla puede ser cualquier persona (P 1).

El anonimato pareciera proteger indiscriminadamente a todos los participantes del espacio virtual y cabe ahí la decisión del usuario qué tanto desea permear de sí mismo, desde la completa transparencia, hasta la mayor distancia posible entre la identidad real y virtual.

La categoría “Anonimato” se divide en dos polos de valoración, uno positivo y otro negativo, los que se han abordado desde la percepción de los entrevistados.

4.1 Apertura de lo íntimo

En el polo positivo, este subtema alude a lo que los entrevistados han referido como una apertura de lo íntimo, de lo privado y personal en el espacio virtual o de juego. Aparece en las entrevistas, de manera general, la idea de lo íntimo puesto en lo público o del espacio de intimidad en lo virtual, elemento que se refleja en la cita: *“los gamers somos como más abiertos a hablar cosas íntimas, la gente generalmente no se abre tanto como nosotros y eso creo que nos permite establecer relaciones más profundas”* (P 4); presentando el videojuego y lo virtual como un espacio que puede permitir una interacción profunda e íntima con un otro al conectar desde la autenticidad.

4.2 Autoresguardo

Como segundo subtema positivo, se define como aquellos elementos de la experiencia de los entrevistados que cumplen una función protectora del yo, enmarcados en el anonimato del espacio virtual y donde el gamer puede decidir, según le plazca en cada ocasión, el grado de exposición que estime conveniente.

Cabe considerar que en el espacio virtual se usa un nickname para representarse a uno mismo, elemento que puede distar tanto del gamer como se desee, un ejemplo de esto se grafica cuando se plantea que: *“como hay un pseudónimo ellos no saben quién soy”* (P 1) pero se recalca también que *“la gente pueda tomarse del nombre para insultarte*

personalmente [...] yo creo que si tuviera mi nombre en el nombre, en el nickname yo creo que sí creo que me traería algún tipo insulto al corazón” (P 1).

También se puede hacerse uso del autoresguardo en el sentido del control que se tiene sobre la interacción con el otro: *“poder conectarte y desconectarte es genial porque al final no tengo que responderle a nadie más que a mí mismo y a las responsabilidades que yo elijo llevar” (P 5).*

4.3 Toxicidad

En el polo negativo, *“Toxicidad”* se define como las conductas indeseables en los videojuegos identificadas por los participantes, generalmente en forma de agresión verbal, contra otro jugador o persona, pero que también incluye actos como “rendirse” o “abandonar” a un equipo o una partida. El grado de violencia expresada en estos actos puede llegar a ser bastante alto y es un potencial peligro para algunos jugadores, esto se ejemplifica cuando una participante menciona que:

La comunidad puede ser muy tóxica y te puede hacer dejar de jugar un juego y si no saben quién eres y si no sabes o sea si tú personalmente no sabes manejar las críticas o te duele que alguien en internet te diga algo porque pueden saber quién eres eso te puede afectar mucho, más allá de lo que puede hacer el juego (P 1).

Una posible explicación de la replicación de esta conducta radica en la ausencia de un otro en frente, elemento que se señala en la cita: *“me puede decir cualquier cosa sin tener como ... ver mi reacción realmente y saber que estás haciéndole daño a otra persona” (P 1).* Los entrevistados señalan que en los videojuegos no se mantiene un contacto físico/visual, elemento que, de estar presente, permitiría un reconocimiento del efecto o impacto que este tipo de conductas pueden tener en quien está al otro lado de la pantalla.

La toxicidad es señalada con frecuencia en las entrevistas, pero siempre es situada en un otro, ningún participante se identifica con estas actitudes ni dice pertenecer a un grupo de gamers tóxicos.

Los entrevistados han atribuido sus propias teorías causales a estas conductas, que a grandes rasgos apuntan a ser una serie de conductas y actitudes infantilizadas por parte del “gamer tóxico”, elementos que se han organizado en los siguientes subtemas: conducta infantilizada, transparencia de lo negativo, ruptura de códigos éticos y machismo.

4.3.1 Conducta infantilizada

Refiere a una atribución especulativa realizada por los entrevistados que da cuenta del origen de la toxicidad en personas con conductas infantiles, un sujeto que pareciera carecer de la madurez suficiente para lidiar con las emociones, dificultades y frustraciones que se pueden dar en los videojuegos. Los entrevistados señalan que estas conductas infantilizadas provendrían de dos posibles fuentes. Por un lado, se sitúa a los “gamers tóxicos” en un rango de edad reducida, como un jugador sin la edad mínima necesaria para jugar de manera adecuada, aun cuando esto sea meramente especulativo y se desconoce realmente la edad del “gamer tóxico”. Esto se refleja en la cita: *“hay gente muy tóxica y de por si es porque los niños muy chicos tienen mucho acceso a todo entonces no saben realmente cómo jugar un juego entonces...como que...ehm... daña un poco la comunidad”* (P 1).

Por otro lado, se describe al “gamer tóxico”, como alguien con una baja tolerancia a la frustración, como cuando se menciona: *“habla mucho de la inmadurez de la gente lo tóxicas que son. Como Que en vez de intentar ayudar a la persona para que el equipo gane, al tiro se le putea y al tiro se rinde”* (P 3).

4.3.2 Transparencia de lo negativo

En el relato de los participantes se aprecia que en los videojuegos se da una mayor transparencia de lo negativo, dado el anonimato que ofrece el espacio virtual y la poca o nula consecuencia frente a actos “tóxicos”. Bajo estas instancias es que se podría dar a conocer la cara más negativa (y auténtica) del gamer y así se ejemplifica en la cita: *“a veces dentro de los juegos, me ha pasado, que uno ve lo verdadero o lo horrible que son esas personas...no todos, pero a veces algunas personas muestran caras muy distintas de cómo son”* (P 3).

4.3.3 Ruptura de códigos éticos

Más allá de las conductas deseables e indeseables pareciera existir una especie de código ético gamer que se ve quebrantado por el “gamer tóxico” y que, sin embargo, no es explícito. Se puede apreciar esta especie de código implícito en la cita: *“onda cero respeto porque yo llevaba más tiempo jugando que ellos”* (P 3), donde la antigüedad aparece como un factor a respetar, o cuando se menciona que *“porque eres cierto rango o medalla en tal juego se creen superior a otras personas”* (P 3).

4.3.4 Machismo

Una rama de lo tóxico señalado en las entrevistas apunta a actitudes y comentarios machistas dentro del mundo gamer. Se señalan situaciones de acoso virtual, describiendo incluso a jugadores como “psicópata virtual”, quienes por medio de videojuegos acosan con mensajes y regalos a jugadoras mujeres esperando conseguir algo a cambio, como se puede señalar en la cita: *“He tenido mis psicópatas por internet también, onda como gente que le gusta y te huevea y te huevea y te comienza a decir oye que eres bonita y la cuestión y quiere ser mi polola y es como ehheh no”* (P 3, mujer).

Además del acoso virtual, en la experiencia de la entrevistada se aprecia discriminación y denigración hacia la figura femenina, la idea de la mujer gamer como una figura con menos capacidades y habilidades en los videojuegos, como cuando se menciona: *“decían tu jugai mal, es que tu eri mina y lo típico, andate a la cocina que las minas no juegan”* (P 3, mujer).

La misma entrevistada señala que una buena forma de “callarles la boca” al “gamer tóxico” machista es “jugando mejor que él”, realizando un mayor esfuerzo, tal y como se aprecia cuando dice que:

si quieren que los hombres las respeten, aprendan a jugar y háganse valer, porque estamos en un ambiente machista, aprendan a jugar, métanse en su rol, sáquenle la mugre a esos weones, al menos yo hice eso, con estos weones que no me trataban bien, les callé la boca aprendiendo a jugar, criándolos y al final los weones me andaban suplicando ayuda (P 3, mujer).

III Enlace: Videojuego: apertura de mundo

Las dos grandes temáticas encontradas en esta investigación se relacionan a través este enlace, definido como aquellos elementos del videojugar percibidos por los participantes que permiten al gamer ser expuesto a distintas culturas que influyen la identidad gamer y que permiten una “apertura de mundo” que implica una nueva forma de relacionarse con otros y la tecnología.

Se puede observar, en el relato de los entrevistados, un grado de apertura cultural que los participantes destacan, dado que se ven expuestos a discursos y culturas distintas a las de origen que, a su vez, los influyen en mayor o menor medida. Para ejemplificar esto se rescata la cita:

Los gamers estamos expuestos a más culturas que el resto de la gente porque al final las historias que jugamos no son chilenas, son extranjeras e igual reflejan la cultura de donde vienen por entonces empezamos a ver otras cosas que nos pueden gustar o no y eso igual nos afecta caleta porque va cambiando lo que consideramos correcto o ideal o lo incorrecto y lo indeseable (P 4).

Adicionalmente, existen gamers que hablan directamente con personas de otros lugares del mundo, elemento valorado por los gamers, como cuando se dice que: “*Creo que es genial poder hablar con alguien de otro lado y hacerte amigos a través del videojuego y que igual comprende tu volá*” (P 5).

Discusiones

De la experiencia de los gamers se aprecian 2 grandes temas. En el primero, “*Ser gamer: compartir una cultura y dedicación prioritaria*”, **aparece** como relevante la **aparición** de una “*cultura compartida*”, ya que plantea que el ser gamer no se articula sólo respecto al acto de videojugar, la gratificación sentida y el tiempo que se le dedique, sino sobre una serie de elementos culturales, tecnológicos e interaccionales compartidos que los diferenciaría del resto de las personas que videojuegan. Se aprecia aquí una suerte de identidad grupal poco esclarecida y que, sin embargo, pareciera facilitar la cohesión y la interacción significativa entre sus miembros.

Se podría inferir que un elemento importante de “*compartir una cultura*” podría tener relación con un deseo compartido de distanciamiento del mundo presencial, dado una disconformidad con éste. Al videojugar, los gamers parecen encontrar, de manera simbólica, un espacio validado por ellos en el cual liberar frustraciones, cumplir fantasías y/o alcanzar una restauración valórica, resguardados detrás de una pantalla.

En el segundo gran tema “*Lo virtual como espacio de relación*”, se hace especialmente relevante la validación del espacio virtual como un lugar de relaciones reales y con escasa diferencia de las presenciales. Entre estas diferencias resulta interesante, en el relato de los entrevistados, el nivel de control que cada participante posee a la hora de interactuar en lo virtual, esto aparece como facilitador de la exposición de lo íntimo o lo privado, ya que al poder volver a resguardarse o desconectarse por completo de la situación, el sujeto puede atreverse a la apertura.

Otro tema relevante dentro del nivel de control presente en las interacciones virtuales es la protección del anonimato, que permite a una persona ser sincera tras el velo de la pantalla, ya sea en sus momentos más sociales o más “*tóxicos*”.

A pesar de que lo virtual se presenta como un espacio de escasa diferencia de interacción respecto a lo presencial, se puede inferir que el espacio virtual, actualmente, no es capaz de suplir/homologar todas las experiencias sociales que ofrece lo presencial, dando cuenta de limitaciones de las interacciones virtuales asociadas a los avances de las TICs. Al considerar la experiencia de los entrevistados, donde las relaciones más significativas en lo virtual suelen pasar a lo presencial, pareciera existir una dimensión irremplazable del cuerpo en la interacción humana.

Es interesante destacar que uno de los elementos que permite mayor intimidad en las interacciones virtuales es el ingreso de la voz en la comunicación, permitiendo nuevas formas de interacción virtual que facilitan la apertura a una dimensión más íntima. Escuchar al otro permite que sea reconocible, distinguible del resto por su voz, percibiendo tonalidades, sentimientos e intenciones, es decir, como un otro más real. Esto plantea la posibilidad de suplir, mediante el desarrollo tecnológico, aquello que aún aparece como una limitante de la interacción virtual, es decir, la corporalidad.

Implicancias para la práctica clínica y para la investigación

Dado la construcción de interacciones significativas en el espacio virtual, podría existir una potencial red de apoyo para el sujeto, elemento que podría ser relevante de explorar en el ámbito clínico.

Por otro lado, puede ser interesante explorar la vida social virtual de un paciente, considerando el tipo de interacciones que establece, el tipo de respuestas que tiene frente a la frustración en los videojuegos y la posible existencia de conductas “tóxicas”.

Siguiendo la línea de potencialidad terapéutica, es posible encontrar aplicaciones donde convergen la rutina y el espacio de juego, asignando valores, puntuaciones y recompensas al cumplimiento de ciertas metas o actividades a realizar, lo que podría constituir una potencial herramienta terapéutica a investigar.

Podría ser interesante de explorar en futuras investigaciones lo virtual como espacio de socialización, ya que posibilita el ensayo de relaciones sociales, en el cual pueden probarse nuevas formas de interactuar con otros, en un espacio controlado que sostiene al sujeto, presentándose como una potencial herramienta.

Resultaría interesante una muestra mayor, realizar observaciones para contrastar la conducta y/o sociogramas que podrían rescatar la percepción de no-gamers respecto a los participantes. Se podría, también, comparar investigaciones de diversos usuarios de los espacios virtuales (redes sociales, foros, chats), respecto a las interacciones que allí se generan.

Limitaciones

Las principales limitaciones de esta investigación apuntan a una muestra reducida, que impide la generalización de los resultados. Por otro lado el estudio no contempla una observaciones de conductas, ya que los datos se han obtenido solo por medio de una entrevista presencial, por lo que existe una probabilidad de que las respuestas se encuentren influenciadas por la deseabilidad social. Sin embargo, dado el enfoque de esta investigación en las vivencias y significaciones de las personas, esto se comprende dentro de los parámetros del estudio.

Conclusiones

Desde la experiencia de los participantes para ser considerado gamer son necesarios dos elementos: “*compartir una cultura*” y dedicar tiempo a videojugar, más allá de lo casual. Estos gamers interactúan entre sí en el espacio virtual, considerado por la mayoría de ellos como igual de válido que el mundo presencial a la hora de construir relaciones, con la facilidad y resguardo que permiten el anonimato virtual, el velo de la pantalla y el nivel de control que tienen sobre cuándo y cuánto relacionarse con otros, facilitando hablar de lo íntimo o lo privado. Por otro lado, estos mismos elementos protectores propician conductas indeseables dado tanto la falta de consecuencias como la de un otro en frente, de quien apreciar el impacto de su actuar. Se considera relevante seguir profundizando en el tema de las interacciones virtuales, estudiar el potencial de lo virtual como ensayo de relaciones e investigar la posibilidad de una red de apoyo virtual de personas significativas para el sujeto.

Bibliografía

Berger, A.; Karpel, P.; Lejbowicz, J & Racki, G. (2013). Adicciones virtuales: Efectos de conexión y retracción. Anuario de investigaciones. Vol. 20.

Cabero, J. & Loscertales, F. (2002). Elaboración de un sistema categorial de análisis de contenido para analizar la imagen del profesor y la enseñanza en la prensa. Universidad de Sevilla. España.

Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C. & Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo Vol. 28(3)*, 196-204.

Fiel, G. (2001). Los grupos de charla de Internet como objeto de adicción: caso IRC. (*Las Tesinas de Belgrano (3)*). Universidad de Belgrano.

Fuentes, C. (2009). Descortesía y agresividad bajo el anonimato: Internet. En Fuentes, C. y E. Alcaide (eds.), *Manifestaciones textuales de la descortesía y agresividad verbal en diversos ámbitos comunicativos*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía, 188-210.

Gil-Juárez, A., Vall-llovera, M., & Feliu, J. (2010). Consumo de TIC y Subjetividades Emergentes: ¿problemas nuevos? *Colegio oficial de psicólogos de Madrid vol 19 n° 1*, 19-26.

Griffiths, M., & Beranuy M. (2009). Adicción a los videojuegos: una breve revisión psicológica. *Revista de psicoterapia vol XIX n° 73*, 33-49.

Kvale, S. (1996). *InterViews. An introduction to qualitative research interviewing*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. 1a ed. Buenos Aires: Manantial.

Levis, D. (2002). Videojuegos: Cambios y permanencias. Comunicación y Pedagogía, Barcelona.

Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). IIPSI, 123-146.

Meo, A. (2010). Consentimiento informado, anonimato y confidencialidad en investigación social. La experiencia internacional y el caso de la sociología en argentina. Aposta. Revista de Ciencias Sociales.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. Horizon MCB University Press (5), Vol. (9).

Salguero, R., Ríó, M., Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. Comunicación (7), Vol. (1), 235-250.

Sampieri, R, Fernández, C, Baptista, P (2006). Metodología de la Investigación. Mc Graw Hill. México.

Veliz, M. (2009). Aspectos teóricos sobre los tipos de muestreos. Cumaná.