



El avatar como medio de representación de la identidad en el uso de los videojuegos de rol

Luis Fernando Moreno Cortes

Trabajo de grado para optar al título de Psicólogo

Asesor

Emerson Hipólito Chindoy Luna, Magíster (MSc) en Psicología Clínica

Universidad de Antioquia

Facultad de Ciencia Sociales y Humanas

Psicología

Medellín, Antioquia, Colombia.

2023

Cita

(Moreno Cortes, 2023)

Referencia

Moreno Cortes, L. (2023). *El avatar como medio de representación de la identidad en el uso de los videojuegos de rol*. [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Estilo APA 7 (2020)



CRAI María Teresa Uribe (Facultad de Ciencias Sociales y Humanas)

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Cespedes

Decano/Director: Alba Nelly Gómez García

Jefe departamento: Alberto Ferrer

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Tabla de contenido

Resumen.....	8
Abstract.....	9
1 Introducción	10
2 Planteamiento del problema.....	17
2.1 Antecedentes.....	18
3 Justificación	23
4 Objetivos	25
4.1 Objetivo general.....	25
4.2 Objetivos específicos	25
5 Preguntas directrices.....	26
6 Marco teórico	27
6.1 Definición de videojuegos.....	27
6.2 Aspectos psicológicos en los videojuegos.....	31
6.3 El videojuego de rol, avatar e identidad	34
6.3.1 Referidos al self	37
6.4 Psicología dinámica e identidad.....	38
7 Metodología	49
7.1 Diseño de investigación – Cualitativo - Fenomenológico	49
7.2 Población y muestra	51
7.3 Caracterización de videojuegos	52
7.3.1 League of Legends	52
7.3.2 The Elder Scrolls V: Skyrim	55
7.4 Técnicas de recolección de la información.....	58
7.4.1 Categoría A y B	58
7.4.2 Categoría C.....	59
7.5 Procedimiento a seguir para obtener los datos	64
7.6 Plan de análisis	65
7.6.1 Grupo de códigos entrevista #1	66

7.6.2 Códigos (Descripción).....	67
7.6.3 Grupo de códigos entrevista #2	70
7.6.4 Códigos descripción	72
7.7 Criterios éticos	75
7.8 Criterios de rigor	76
8 Presentación y análisis de los resultados	78
8.1 Videjuego de rol	78
8.2 Tipo de personificación del jugador.....	83
8.3 Características del personaje (Uso del avatar).....	84
8.4 Función y atribución al rol.....	85
8.5 Experiencia previa en el uso de videojuegos de rol (Historia, experticia, hábitos, tiempo)	86
8.6 Escenario de representación virtual	90
8.7 Self del jugador en el avatar (Autovaloración + Autopercepción)	99
8.8 CVO Personificación de la interacción hacia los otros	110
8.9 CVS Personificación de la interacción hacia si mismo	113
8.10 CEO Experiencia vivencial (Sensación del avatar con respecto a otros avatares y su entorno)	115
8.11 CES Experiencia vivencial con respecto al sí mismo	118
9 Conclusiones	126
9.1 Dimensión cognitiva	129
9.2 Dimensión vincular	131
9.3 Dimensión emocional.....	132
9.3.1 Cuando hablamos de crear.....	134
9.3.2 Cuando hablamos de elegir.....	134
Referencias.....	141

Lista de Tablas

Tabla 1 Formulario de entrevista categoría A y B	58
Tabla 2 Segundo formato de entrevista adaptado del Eje IV: Estructura del OPD2.....	62
Tabla 3 Hábitos de los participantes en el uso de videojuegos de rol	89
Tabla 4 Roles y avatares seleccionados por los participantes (Elección).....	94
Tabla 5 Percepciones, vivencias, sensaciones y emociones percibidas por los participantes respecto a sus respectivos avatares.	101
Tabla 6 Pensamientos, emociones y sentimientos percibidos por los participantes referente a la elección o creación de su avatar.....	120
Tabla 7 Sensación, percepción y emoción sobre la derrota	124
Tabla 8 Hábitos en el uso de videojuegos de rol.....	126

Lista de Figuras

Figura 1 Imagen del videojuego, Super Mario Bros 3	11
Figura 2 Imagen del videojuego Super Mario World	11
Figura 3 Imagen del videojuego Super Mario 64.	12
Figura 4 Imagen del videojuego Super Mario Sunshine	12
Figura 5 Imagen del videojuego Super Mario Odyssey	13
Figura 6 Árbol de códigos usado para la decodificación de la entrevista #1	66
Figura 7 Árbol de códigos empleado para la decodificación de la entrevista #2	70
Figura 8 Kai'sa.....	94 y 101
Figura 9 Veigar	95 y 102
Figura 10 Brand.....	95 y 103
Figura 11 Diana.....	95 y 105
Figura 12 Kassadin.....	96 y 105
Figura 13 Warwick.....	96 y 106
Figura 14 La muerte Ragor.....	102
Figura 15 Bugwas.....	103
Figura 16 Salchichoin.....	104

Siglas, acrónimos y abreviaturas

APA	American Psychological Association
PAX	Player Avatar interaction
PAR	Player avatar relationship
VJ	Videojuego
LOL	League of Legends
NPC	No playable character
SKY	The elder scrolls V: Skyrim
DLC	Delivered content
OPD2	Manual de diagnóstico psicodinámico operacionalizado
UdeA	Universidad de Antioquia

Resumen

Esta investigación tiene como objetivo analizar la relación entre el uso de videojuegos de rol y los procesos psicológicos de la identidad del jugador, para lo cual se realizaron dos entrevistas semi estructuradas, una de ellas basada en el modelo de entrevista OPD2 eje IV, con la intención de dar cuenta de los procesos psicológicos de la identidad relacionados con el uso de videojuegos de rol, donde se encontró que aspectos tienen mayor correlación con el uso de videojuegos, así como la relación que entablan los jugadores con el tipo de escenario de representación virtual al que acceden (elección o creación de avatar), y, la importancia que se atribuye a la personificación del jugador como un avatar dentro del videojuego y el rol que le es dado o construido durante la interacción, así como las respectivas atribuciones psicológicas dadas por los participantes a sus representaciones virtuales. Esto permite analizar y revisar las implicaciones de la psicología en una nueva área de estudio como es la virtualidad, específicamente los videojuegos.

Palabras claves: videojuegos, avatar, rol, identidad, psicología, representación, personificación.

Abstract

This paper objective aims to analyze the relation between role playing videogames and the psychological processes of identity in videogame players, there were conducted two semi structured interviews, one of them based on the interview model from OPD2 axe IV to analyze the identity psychological process involved in the use of role-playing videogames. It was found which aspects had most correlation with videogame use, and which was the relation between videogame players and the type of virtual representation stage (Role playing videogames that let the player create their own avatar or choose a preset one), the relevance attributed to the players personification through an avatar inside the videogame, the attached or constructed role during the interaction, and the respective psychological attributions given by the subjects to their respective virtual representation. This opened the possibility to analyze and check the implications of psychology in a new research area, the virtuality, specifically in the videogames implications.

Key words: videogames, avatar, role, identity, psychology, representation, personification.

1 Introducción

El mundo digital ha venido tomando fuerza al paso que la tecnología avanza cada día, donde constantemente nos vemos más relacionados y vinculados con mundos externos a la realidad en los que interactuamos con más personas por medio de mecanismos que nos permiten hablar, ver y escribir nuestras ideas, pensamientos, sentimientos y emociones.

El uso de la tecnología cada día se hace más indispensable en la vida del ser humano y es por esto que los videojuegos no son la excepción, desde 1972 con el rudimentario “tennis for two” de Higginbotham. De este punto en adelante y en casi cincuenta años de industria, los video juegos han tomado cada vez más protagonismo en diferentes aspectos, inicialmente relacionado a la recreación con el uso de máquinas de arcade, así como la aparición de máquinas o estaciones de juego de sobremesa que podían comprarse y tenerse en casa.

Las consolas de sobremesa de videojuegos dieron el primer paso en la recreación de videojuegos sin salir del hogar, debido a que podían conectarse al televisor sin necesidad de ser un sistema completo e integrado como lo eran las máquinas de arcade, dominantes en la industria desde 1980 a 1990, estas consolas de casa en su época representaban versiones menos complejas de las conocidas máquinas de arcade, pero estas tenían más potencia gráfica y capacidad de rendimiento en su sistema integrado, hasta el punto de pasar del renderizado y programación en 2D a 3D.

La aparición del diseño de videojuegos en tres dimensiones introdujo en la industria millones de posibilidades, que, en sistemas más rudimentarios limitaba la experiencia de juego a muchos niveles, además de que la capacidad grafica cada vez más desarrollada permitía mejores ilustraciones, renderizados y en general una posible y mayor identificación con la realidad en relación al continuo desarrollo de la calidad grafica en consonancia directa con la capacidad de procesamiento de las consolas.

De manera ilustrativa, se hará una comparación grafica de cinco entregas de la misma franquicia de videojuegos, la cual lleva en el mercado desde 1983 hasta la actualidad a partir de un representante por consola del título, ejemplificado a partir de la Figura 1 a la 5:

Figura 1

Imagen del videojuego, Super Mario Bros 3



Nota: La figura muestra una captura del apartado grafico del videojuego, el cual fue lanzado para la consola de sobremesa de Nintendo, la Nintendo Entertainment System (NES), en el año 1988. Adaptado de Super Mario Bros 3, de KminiGamesCMS, 2016, <https://holajuegos.com/game/super-mario-bros-3>.

Figura 2

Imagen del videojuego Super Mario World



Nota: La figura muestra una captura del apartado grafico del videojuego, el cual fue lanzado para la consola de sobremesa de Nintendo, la Super Nintendo Entertainment System (SNES), en el año 1990. Adaptado de Super Mario World Retro Game, de RetroGamers, 2019, <https://acortar.link/G4COIk>

Figura 3

Imagen del videojuego Super Mario 64.



Nota: La figura muestra una captura del apartado grafico del videojuego, el cual fue lanzado para la consola de sobremesa de Nintendo, la Nintendo 64 en el año 1996. Adaptado de Nintendo a la caza de responsables de la versión de PC de Mario 64, de Uriel Marco, 2020, <https://acortar.link/MD3Nbf>

Figura 4

Imagen del videojuego Super Mario Sunshine



Nota: La figura muestra una captura del apartado grafico del videojuego, el cual fue lanzado para la consola de sobremesa de Nintendo, la Gamecube, en el año 2002. Adaptado de Super Mario Sunshine: The most interesting Mario Game, de Matt Beaudette, 2014, <https://acortar.link/yktOnG>

Figura 5

Imagen del videojuego Super Mario Odyssey.



Nota: La figura muestra una captura del apartado gráfico del videojuego, el cual fue lanzado para la consola de sobremesa de Nintendo, la Nintendo Switch, en el año 2017. Adaptado de Super Mario Odyssey es una razón más para comprar Nintendo Switch, de Isidro Ros, 2017, <https://acortar.link/SVGHQa>

A simple vista la mejoría gráfica y el salto a las tres dimensiones son evidentes y su impacto tanto en la jugabilidad, como la relación del jugador con el videojuego se acrecentaron con el tiempo, llevando las posibilidades de creación de escenarios y personajes a niveles cercanos al parecido con la realidad, además de que la introducción de la tercera dimensión permitió romper las barreras de las limitaciones en cuanto a la creación de escenarios de interacción, donde el jugador puede inmiscuirse e investigar todo detalle posible programado en el juego.

Además, la tercera dimensión abrió campo a la exploración de tipos de juegos, que si bien existían antes, se reinventaron en relación a su desarrollo en tres dimensiones, es así como durante la época de las dos dimensiones reinaron juegos basados en disparos, luchas, plataformas y conducción, donde, con la llegada de la tercera dimensión dichas categorías evolucionaron y generaron la aparición de nuevas categorías como los juegos de terror, rol, exploración, sigilo, supervivencia, entre muchos otros.

La expansión de géneros nos permite dar cuenta de cuál es el interés para este trabajo, los juegos de rol (RPG), esto debido a que normalmente implican, independientemente del contexto cultural, social y contextual del juego, la creación de un avatar, entendido como una representación personalizada de la persona o del rol del personaje dentro del juego, donde se permite modificar el género, el aspecto, los rasgos físicos y hasta las capacidades intelectuales y físicas del personaje, incluso en algunos casos modificar la raza u origen, siendo esta característica muy asociada al género de fantasía como los son elfos, orcos, enanos y humanos, o siendo el caso de otra temática, ciborgs o robots.

Este género incluso permite la inclusión de características interesantes como lo son la posibilidad de elegir un género para cada especie o raza, además de que dentro del juego mismo pueden hacerse elecciones morales, de sexualidad, de oficio o profesión hasta incluso, decisiones financieras.

Siendo así, el salto a la tercera dimensión fue algo trascendental que abrió campo a la expansión de las posibilidades de desarrollo, pero la mejoría gráfica permitió a su vez la representación cada vez más cercana a objetos, ambientes y personas de la vida real.

Es desde aquí que podemos entender como la situación de inmersión de los videojuegos se hizo cada vez más profunda a la hora de capturar jugadores, pues no era simplemente entretenimiento, sino que ahora podían apreciarse paisajes, la calidad de los detalles, la exploración abierta de mundos fantásticos creados por los desarrolladores en tramas relacionadas a la fantasía, la ciencia ficción, la magia, el terror, lo paranormal y hasta lo caricaturesco, donde el interés es encontrar como en la actualidad los jugadores se relacionan e interactúan con estos mundos virtuales (PAX – Player avatar interaction) y como crear o usar un personaje permite generar vínculos de acercamiento, encariñamiento, representación, identificación y proyección en las personas (PAR – Player avatar relationship).

Esta comparación del avance gráfico y el salto a las tres dimensiones nos permite introducir dos características muy importantes: La relación del jugador con el entorno del videojuego y la relación del jugador con el personaje jugable o avatar que controla, si bien estas relaciones existían antes, las nuevas tecnologías de desarrollo de videojuegos en relación con la mejoría gráfica permiten una mayor correspondencia del videojuego con el mundo real alrededor de su parecido

y nivel de inmersión, pues se hace más fácil identificarse y relacionarse con lo que más se asemeja a nuestro mundo y a las personas que lo habitan.

Sabiendo que cada día los videojuegos reproducen de manera más cercana la realidad, además del constante avance tecnológico que se está produciendo en esta industria, y en la virtualidad en general, es importante reconocer dos aspectos importantes: 1. En general la continua inmersión de la virtualidad a la cotidianidad de nuestras vidas, no solo en el uso de videojuegos, sino de otras plataformas como redes sociales y medios de entretenimientos. 2. Dilucidar que hace que los jugadores se vinculen constantemente y de manera cada vez más próxima con los videojuegos.

Es por esto que se plantean preguntas como: ¿Qué papel juega la psicología en relación al uso de videojuegos? ¿Qué hace que un videojuego atraiga a las personas? ¿Por qué continuar haciendo uso de un videojuego en el tiempo? ¿Qué relación ofrece un videojuego a un jugador a la hora de acercarse a este? ¿Cómo se relaciona cada persona desde su individualidad con un videojuego? ¿Por qué se representan de la manera que lo hacen dentro de un videojuego?

Preguntas que dan paso al objetivo principal de esta investigación, el cual es analizar la relación entre el uso de videojuegos de rol y los procesos psicológicos de la identidad del jugador, pues si bien existe una correspondencia entre la psicología y la virtualidad, el campo específico de los videojuegos ha sido poco explorado y se ha limitado a definirlo desde la psicopatología, pero no desde el aspecto trascendental y profundo de la relación que entablan los jugadores con estos dispositivos y más importante aún, por qué lo hacen.

El tema de la relación profunda entre jugadores y videojuegos se abordara en el marco teórico a partir de la delimitación y especificación de lo que es un videojuego como concepto y su relación con los aspectos psicológicos, específicamente aquellos que hacen parte de la conformación de la identidad de los individuos, siendo así el abordaje metodológico por medio de una investigación cualitativa fenomenológica que busca dar cuenta de los significados particulares de los participantes por medio del uso de entrevistas semiestructuradas que den cuenta del vínculo con los videojuegos y la identidad de los jugadores.

En el capítulo sobre los resultados se presentara de manera sistematizada-las experiencias particulares de cada participante, encontradas en relación al escenario de representación virtual

(videojuego) con el que decidieron participar en esta investigación, escenarios que se delimitaron previamente debido a sus características particulares en pro de abordar dos formas de representación particular del self por medio del uso de los videojuegos de rol, finalmente en el capítulo de las conclusiones, se encontraron los aspectos y mecanismos de la identidad que fueron encontrados y usados por parte de los participantes para vincularse con el respectivo videojuego (LOL o SKY) con el que desearon participar, así como la significación que estos dan al uso de los videojuegos como hábito de vida y la justificación particular del porque hacen uso de estos.

2 Planteamiento del problema

En relación a la continua incursión de la virtualidad en la vida humana se hace importante preguntarse por los límites y alcances en cuanto a la forma en la que la aparición de las nuevas tecnologías se vincula y relaciona con el desarrollo de la vida cotidiana, incluso en sus aspectos más simples como lo es el trabajo, la recreación o el transporte. Llevándolo a un aspecto más específico, continuamente la industria de los videojuegos ha avanzado en paralelo a los diferentes avances tecnológicos que se producen, llegando a tocar campos más allá de lo recreacional; asuntos como la aparición de los denominados deportes electrónicos y su consideración para ser incluidos en los juegos olímpicos, así como las simulaciones mediante realidad virtual, pensadas en un inicio como videojuegos, pero que han sido empleadas en aspectos terapéuticos y psicoterapéuticos, así como su constante incursión en la realidad virtual y la realidad aumentada.

Mas allá del aspecto recreativo de los mismos, cabe preguntarse ¿que los ha posicionado donde están en este momento?, ¿qué es lo que ha llevado a los videojuegos a construir empresas multimillonarias dedicadas a la producción de los mismos y a la creación de competencias mundiales sobre un videojuego en específico?, incluso la continua y constante creación de nuevas entregas y géneros de videojuegos, ¿qué hace que las personas encuentren interés en uno o varios videojuegos?, ¿porque se acercan específicamente a cierto tipo de videojuegos?.

Estas preguntas son las que me han llevado a cuestionarme porque las personas se acercan a un videojuego, como llegan a entablar un lazo con ellos de manera que trasciende la recreación y se vuelve un vínculo donde la persona quiere acceder a estos mundos virtuales, invirtiendo tiempo de su vida en completar los retos que se le ofrecen, en encontrar diversión o aislamiento en los videojuegos, siendo aquellos vínculos protagonizados por personajes virtuales con los que los jugadores se encuentran, personajes que ellos pueden crear o elegir y relacionarse con otros personajes, sean personas de otro lado del mundo las que controlan estos avatares, ósea una programación quien les da vida, creando una representación virtual de la realidad o de una realidad alterna que incluso trasciende las posibilidades que la vida misma ofrece. Mundos en los que los jugadores pueden ser otra especie, otro género, vivir en otro planeta, tener otra profesión, básicamente ser alguien diferente en otro contexto similar o completamente extraño para la persona. Son estos vínculos y sus posibilidades los que me llevan a preguntarme como es esta

relación en los videojuegos de rol, videojuegos que ofrecen al jugador la posibilidad de elegir una vida, una forma de ser y actuar, le ofrece al jugador la posibilidad de reinventarse a si mismo creando una representación virtual y dotándola de características, nombre, apariencia, personalidad, formas de actuar, pensar y hacer, dotes que la persona pueda darle a su avatar en representación de el mismo o en identificación de cualidades que desearía poseer y le atribuye a su avatar; son mundos en los que los jugadores pueden interactuar con otros, entablan conversaciones, amistades, amoríos, rivalidades, crean vínculos, toman decisiones y aceptan sus consecuencias.

Son estos escenarios virtuales y las posibilidades que ofrecen mediante los videojuegos de rol lo que me lleva a preguntarme: ¿Cuál es la relación entre el uso de los videojuegos de rol con los aspectos psicológicos de la identidad de los jugadores? Como la identidad de los jugadores se puede plasmar en un videojuego, como pueden identificarse o sentirse representados por su avatar aun cuando se desenvuelven en escenarios que no podrían vivirse en la realidad o incluso cuando su avatar toma decisiones completamente opuestas a las que ellos tomarían, como se relacionan con el aspecto de su avatar aun cuando puede ser un ser completamente diferente, física como racialmente, incluso en la especie; son estas posibilidades las que me llevan a preguntarme en esta investigación acerca de cómo la identidad de los jugadores se relaciona con el uso de los videojuegos de rol.

2.1 Antecedentes

Las fuentes consultadas fueron DialNet, ApaPsynet y Google Scholar, así como las disponibles en el OPAC de la UdeA y sus fuentes bibliográficas pertenecientes a su repertorio bibliotecario. Las palabras claves usadas para la búsqueda de los antecedentes fueron: Videojuegos, Avatar, psicología, identidad, psicología dinámica, relación entre videojuegos y psicología, psicología de los videojuegos, personalidad, procesos de la identidad, yo, super yo, idealización, ideal, transición, mecanismo de defensa, videojuego de rol, creación, diseño, emoción, extensión del self, introyección, mecanismos de identificación; así mismo se realizaron búsquedas en Inglés, para lo cual fueron usados los siguientes términos: Avatar, representation, identity, player avatar relationship, player avatar interaction, videogames, psychology, identity procees, self, object, other, NPC interaction, videogame adiction, relation between videogames and players, emotional attachmen, role playing, role videogames, avatar.

En total se revisaron cuarenta y siete artículos derivados de investigaciones y de los cuales se presenta el siguiente consolidado.

Inicialmente aparecen las investigaciones relacionadas con los dos términos mencionados anteriormente, PAR (Player avatar relationship) y PAX (Player avatar interacción).

Su descripción y uso hace referencia a la identificación de factores relacionados con la experiencia de juego, cómo son la composición del juego y de los personajes jugables, la capacidad de modificarlos, crearlos o personalizarlos, así como factores emocionales y circunstanciales tanto del espacio real como del imaginario.

El concepto de avatar se ha hecho presente en todos los estudios relacionados a esta investigación y se hace evidente como concepto fundamental para la comprensión de este artículo, por lo que su definición hace referencia, según Banks (s.f): “a un medio de representación social, personal e interaccional que permite al usuario comunicar, representar e identificar por medio de símbolos”. (p. 58)

La vida cotidiana se ve cada vez más involucrada con mundos digitalizados y virtualizados donde constantemente actuamos a partir del uso de avatares (Korkelia & Hamari, 2020), donde a partir de ciertas variables elegimos, o diseñamos nuestros personajes virtuales, normalmente basados, según Trepte y Reinecke (2010) en la competitividad proporcionada por el juego y la satisfacción individual con la vida.

El tiempo también aparece relevante, relacionado con el vínculo formado con el avatar en correlación con el tiempo de juego basado en los juegos RPG (Rol playing game), ¹además de la diferenciación entre personalizar y crear un avatar y su interacción con el vínculo psicológico en cuanto a su uso en el mundo digital y el avatar en sí mismo. (Ratan & Hasler, 2011).

Además, se ha hablado ampliamente acerca del apego emocional con respecto a los avatares alrededor del diseño del juego en términos de los elementos que lo constituyen, como son: La narrativa del juego, las mecánicas y la interfaz de juego. (Game Design Elements and the Construction of Player-Avatar Relationships (2016), así como aspectos de la representación y proyección del individuo a partir del auto concepto, necesidades e identificaciones que conllevan

¹ RPG es una abreviatura en ingles de Role Playing games, o traducido al español, videojuego de rol.

a tipos de relaciones con el juego, como son la idealización, la proyección, la identificación o la idealización. (Sibilla & Mancini, 2018).

El diseño del juego con relación a su composición nos amplía la investigación del concepto abarcado y mencionado, PAX, asociado a la presencia en el espacio, la presencia social y la presencia del self en los juegos (Zhenyang & Westerman, 2019).

Bowman & Banks (2021) introducen otro tipo de relación referida con la identificación y la diferenciación basada en la relación social con el personaje, donde adicionalmente la influencia del género de videojuego basado en el rol o RPG influye en la manera particular de vincularse, representarse y tomar decisiones, además de que el tiempo de juego y el vínculo con el personaje en términos de la “linealidad”² y la inmersión influyen en la representación y la relación con el personaje. (Avatars in traditional role playing games, 2017).

La relación entre cuerpo y mente en correspondencia con el movimiento que se crea cuando nos movemos entre el mundo digital y real, el avatar aparece como una representación, donde Doyle (2009) habla de cómo el imaginario crea un escenario para una segunda vida en el mundo virtual basado en la estimulación del sentimientos y sensaciones de presencia de nuestra imagen.

Blinka (2008) introduce otros términos, como son la edad cronológica en relación con la forma de identificarse y relacionarse con los videojuegos, hablándonos de la capacidad de identificación e inmersión, las emociones relacionadas y vinculadas con el personaje, además de la compensación dada en la identificación con el avatar.

El sentimiento de tercera persona dado para los personajes en los cuales los jugadores se refieren como, ellos o ellas, basado en diferentes tipos de juegos, personajes y puntos de vista pueden generar diferentes tipos de reacciones del jugador llevado a sentimientos como la empatía, simpatía y proyección. (Papale, 2014).

Arsenault et al. (s.f.) hablan de como la oposición entre la ficción y las reglas que rigen el mundo se relacionan con la interacción entre el jugador y el videojuego, además de la interacción

² Hace referencia a la forma en la que se desarrolla la trama del juego, existiendo linealidad continua o discontinua en la forma en la que se representa la historia.

con los gráficos, conceptos, animaciones, dibujo y música se vinculan con la relación con los video juegos.

Conceptos como las decisiones o “misiones”³ sobre la sexualidad, la raza definida por características físicas propias no relacionados al concepto humano (Elfos, orcos, enanos), las clases o tipo de personaje en cuanto a habilidades hablan del interés de las personas de representarse, identificarse o proyectarse como algo similar u opuesto al sí mismo. (Mago, arquero, guerrero). (Hassan, 2017)

Los videojuegos pueden llegar a llenar las necesidades de identificación en relación con la claridad de la autoimagen y como esto puede convertirlos en jugadores problemáticos que abusan en tiempo del uso de videojuegos. (Green et al., 2021)

En relación con lo anterior, aparecen los procesos de identidad y regulación emocional en el trato inter e intrapersonal, así como de identificación con los avatares en correlación a las problemáticas generadas por los videojuegos. (Müller & Bonnaire, 2021).

Se abarca también la construcción de mundos virtuales y su relación con las comunidades virtuales de jugadores, las cuales permiten a las personas identificarse con estas, además de la identificación como factor de satisfacción en la pertenencia a mundos virtuales (Kim & Kang 2012) abarcando la relación de la metaficción y la percepción de la “cuarta pared” en relación con el jugador alrededor del reconocimiento de la ficción y no ficción (Waszkieewicz, 2020).

La metaficción se relaciona con los videojuegos de una manera directa a partir de uso de campañas de promoción, sus beneficios a partir de la creación en contra de la personalización, posteriormente Janik (2021) nos habla de la idea de Bio-objeto e intra-acción en relación entre el juego y el significado de hacer, significando el vínculo entre el jugador y el objeto del video juego, donde se convierten en un igual o única unidad y el videojuego deja de ser percibido como secundario.

Desde Chul (2017), se incluyen conceptos como la identidad virtual para actuar en el mundo digital, lo que introduce términos como “Sandbox” (Maleabilidad o caja de arena) de identidad para interactuar con los usuarios. Habla de cuatro tipos de actitudes presentes: 1. Actitud

³ Termino usado en los videojuegos para referirse a los pasos a seguir para avanzar con la historia.

compensatoria 2. Actitud inmersiva de personalización 3. Actitud competitiva de modificación 4. Actitud orientada a la comunidad.

Owen (2015), complementa el estudio de las actitudes con la introducción de las narrativas inmersas en el videojuego, donde el jugador es un agente activo en el desarrollo de la trama, hablando de la relación de las acciones del avatar del jugador en correspondencia con el mundo virtual al que se pertenece, cómo la retroalimentación entre el jugador y su avatar crea una relación cibernética, cómo cambia la actitud del jugador y a su vez posiblemente transforma la interpretación de la realidad a partir del vínculo directo a través del apersonamiento del jugador por medio de su avatar como una experiencia cercana.

Finalmente, Biocca (2014) complementa a partir del uso de avatares como herramientas de comunicación y representación en mundos digitales, como facilitadores de la interacción en ambientes espaciales 3D y objetos de simulación, lo que relaciona el efecto de identificación y apersonamiento con el avatar en cambios en el comportamiento, la percepción y cognición en el mundo real.

Jorgensen (2009) define y abarca de manera teórica la interpretación del rol en el juego, la relación entre jugador y figuras jugables dentro de mundos virtuales, describiendo cuatro tipos de escenarios de interacción basado en diferentes tipos de interacción con el juego.

- Juegos sin una figura jugable (Command & Conquer 3: Tiberium Wars)
- Juegos donde el jugador y la perspectiva de visión de la figura jugable mergen o se fusionan en una (Crysis).
- Juegos con una figura desarrollada (Diablo II).
- Combinación híbrida entre figura desarrollada y nombrada desde una perspectiva de “dios”.

3 Justificación

La elección de este tema para la investigación radica en que está en auge en su importancia tanto en el presente como en el futuro, alrededor de la creciente y exponencial expansión de la virtualidad a la cotidianidad de la vida de los individuos, así como el constante uso de representaciones virtuales en mundos digitalizados, donde continuamente los individuos se ven expuesto a la digitalización de su realidad, tanto física como mental, donde el fenómeno de los videojuegos tiene relación directa con esta relación de una cotidianidad digitalizada, donde constantemente se accede a representaciones mediante avatares que le son dados a los individuos o ellos mismos crean. La constante vinculación digital del individuo con diferentes dispositivos lleva a que su vida cotidiana sea mediada por estos, por lo que desde una perspectiva psicológica podríamos pensar en las implicaciones relacionales que tiene el pasar tiempo en espacios digitalizados, tanto en las relaciones interpersonales como las intrapersonales, lo que conlleva a que podamos pensarnos las implicaciones en el desarrollo de la vida cotidiana de los individuos en tanto la prioridad y quizás porcentaje de tiempo que ocupan estos entornos en el desenvolvimiento de los individuos en la vida social, académica o laboral, desde lo que podríamos pensar tanto en beneficios como perjuicios para las habilidades que están implicadas en el desenvolvimiento diario, el proceso de desarrollo normal y la adquisición de habilidades para la vida en la variedad multidimensional de la conformación individual y social de las personas como agentes psicológicos.

Es muy importante el descubrir, explorar y analizar la interacción de los individuos en su particularidad con el mundo de los videojuegos, como estos sirven como mecanismo de proyección, identificación y representación en relación a características particulares de la vida de cada ser humano, donde se le permite, en un mundo sin límites, actuar en relación con un rol que quiera asumir o les sea dado y que no necesariamente pueda cumplir en el mundo real, donde aparecen proyecciones negativas o positivas de la autoimagen, hasta donde incluso puede cambiarse la orientación sexual, el género y el concepto de moralidad.

Desde la psicología es muy importante abarcar un nuevo ámbito de la realidad humana como lo es la digitalización, asunto que no es ajeno a los procesos mentales de los individuos en cuanto consistencia multidimensional, específicamente para este trabajo la dimensión de la

identidad proyectada o plasmada en el mundo de los videojuegos, donde se ha explorado poco este ámbito, tanto en su significado psicológico como en el ámbito relacional de la creación de vínculos, los fenómenos de representación, identificación y elección así como las defensas del sistema psíquico frente a estas representaciones creadas en relación a la identidad del individuo en un espacio donde puede crear una vida o recrear la propia.

Desde el punto de vista psicológico es importante entender las nuevas formas emergentes de representación en un entorno que migra cada día más al entorno digital, escenario que se vincula con la psicología de los videojuegos y de la virtualidad, por lo que comprender el fenómeno del acercamiento representacional del individuo a estos espacios permite tanto explorar nuevas experiencias como crear conocimiento a temas de la psicología como lo son los mecanismos psíquicos y de construcción de la identidad, así como a otras áreas de las redes digitales como son los videojuegos, que evolucionan e incursionan en ámbitos cada vez más desarrollados de vinculación con el individuo, tanto en la vigente realidad virtual como la incursión de la realidad aumentada, con proyectos como son el Metaverso, asuntos directamente relacionados con los procesos de procesamiento de la realidad así como posiblemente la aparición de problemas mediante el abuso de los videojuegos que pueden conllevar a condiciones psicológicas específicas que son de interés para la psicología analizar, conocer, entender y explicar.

De manera que el interés es poder observar de primera mano la aparición de estos fenómenos en el entorno digital de los videojuegos, sus límites y alcances alrededor de la posibilidad que ofrecen en cuanto a la constitución relacional y personal del individuo, tanto desde el aspecto de los procesos de la realidad y la fantasía, como aquellos referidos a la constitución de identidad de los individuos.

La idea es generar espacios que propicien la interacción entre una realidad objetiva de los individuos y escenarios que permitan la proyección del self y el yo ideal en un entorno sin limitaciones, de manera que permita, no solo eliminar límites físicos, sino trascenderlos en términos de género, raza e incluso especie, lo que abre posibilidades representativas, en las que buscamos se logren identificar, proyectar y representar capacidades propias en relación a la satisfacción o insatisfacción con el sí mismo, representado por un rol y un avatar en relación a la auto percepción.

4 Objetivos

4.1 Objetivo general

Analizar la relación entre el uso de videojuegos de rol y los procesos psicológicos de la identidad del jugador.

4.2 Objetivos específicos

- Describir cómo es la experiencia de los jugadores con la elección y uso de videojuegos de rol.
- Identificar cuáles son las características de la identidad de los jugadores que más influyen en los procesos de creación o elección y uso de los avatares en los videojuegos.
- Examinar que tipo de relaciones se establecen entre jugadores, videojuegos y la función que cumple el avatar.

5 Preguntas directrices

Para el diseño y desarrollo de la presente investigación, inicialmente se formularon las siguientes preguntas directrices, cuya utilidad fue la de guiar el trabajo de campo y posterior sistematización y análisis de los datos. A continuación, se presentan las preguntas directrices:

- ¿Qué relación existe entre jugar un videojuego y la identidad del jugador?
- ¿Qué aspectos psicológicos influyen a la hora de construir un avatar?
- ¿Cuál es la relación entre el jugador y el avatar?
- ¿Similitudes y/o diferencias a la hora de elegir o diseñar un avatar?
- ¿Cuál es el papel del rol, en la experiencia de representación con un avatar?
- ¿Qué motivación encuentran los jugadores en los videojuegos de rol?
- ¿Cuál es la relación rol (avatar) y objetivos en el juego (desempeño)?
- ¿Qué hace que alguien quiera jugar un videojuego? (interés, motivación o utilidad)
- ¿Qué relación existe entre jugar un videojuego y la identidad (Elección, vivencia, experiencia) del jugador?
- ¿Cuál es la relación entre el jugador y el avatar?
- ¿Similitudes y/o diferencias a la hora de elegir o diseñar un avatar?
- ¿Aspectos positivos y negativos en el uso de los videojuegos?
- ¿Qué sostiene a un jugador de videojuegos en el tiempo?
- ¿Cuál es el papel del rol, en la experiencia de representación con un avatar?
- ¿Qué aspectos psicológicos influyen a la hora de construir un avatar? (Objetivo #2)
- ¿Qué aspectos de la identidad (Del jugador) están en juego a la hora de la construcción de un avatar?
- ¿Qué intereses o motivaciones crean los videojuegos en los jugadores?
- ¿Qué motivación encuentran los jugadores en los videojuegos de rol?
- ¿Cuál es la relación rol (avatar) y objetivos en el juego (rol y desempeño)?

6 Marco teórico

6.1 Definición de videojuegos

Se hace necesario delimitar que es un videojuego en tanto definición, como lo que representa en términos de un dispositivo tecnológico. Si nos remitimos a la RAE [Real Academia Española] (2022) podemos encontrar que los videojuegos pueden definirse como: “Juego electrónico que se visualiza en una pantalla. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico” (párr. 1).

Desde esta definición base podemos delimitar varias cosas, en un primer lugar un videojuego implica la conexión visual con un dispositivo electrónico como es un televisor o una computadora, el cual a su vez puede implicar el uso de un dispositivo externo que permita la reproducción o simulación de juegos, lo que de entrada implica una relación visual, así como manipulativa de dispositivos electrónicos.

Inicialmente podríamos describir un videojuego como una experiencia de simulación de algo que ya existe o algo que podría ser, lo que termina transmitiéndose a un entorno digital que permita simular algo que ya existe, pero, aun cuando lo anterior es cierto y aplica para lo que conforma los videojuegos, no se detiene ahí, si bien puede ser una recreación de la realidad con todas sus particularidades, los videojuegos en cuanto experiencia pueden crear situaciones, roles, historias ficticias o basadas en hechos reales que pueden tener o no una relación directa con eso que conforma la realidad, por lo que desde esta ampliación, se hace importante aclarar sus alcances, así como su modo de empleo y su diferenciación con la realidad en cuanto a simulación.

Desde Sanctis et al. (2017). podríamos definir los videojuegos como: “Se podría definirlos como aplicaciones informáticas en formato multimedial que tienen un objetivo esencialmente lúdico; es decir, todo software diseñado para jugar independientemente del formato de su soporte o hardware” (p. 7). (ej: consolas portátiles o doméstica, ordenadores personales)

Los alcances u objetivos podrían relacionarse directamente con la motivación, tanto de quienes hacen uso de ellos como quienes los programan en tanto responden a lo mismo: ¿Qué se busca en un videojuego? En un primer momento, si hablamos desde la perspectiva de un jugador podríamos remitirnos a la búsqueda de recreación o satisfacción, así como desde la definición

podríamos pensar que para un programador su motivación está en recrear digitalmente la realidad, por lo que en tanto sea entendida como una simulación implicaría recrear el aspecto lúdico o recreativo de la vida, por lo que cobraría sentido su función y meta. En términos de este trabajo es importante ampliar la visión de los videojuegos, si bien podemos remitirnos a la recreación de la realidad como motivo explicativo, si analizamos más a fondo que sucede en los videojuegos podemos observar que en muchas ocasiones aluden a temas que existen en la realidad, pero no son reales, asuntos como la fantasía, la mitología, la ciencia ficción o la simulación, lo que nos permite abrir el panorama en cuanto a la definición que se busca.

Nuevamente, Sanctis et al. (2017), nos permite ampliar esta visión, donde añade seis características que definen un juego como actividad, así como cuatro rasgos fundamentales en relación del videojuego con el jugador, asunto por el cual definen estas seis características:

En tanto juegos, los videojuegos se caracterizan por ser una actividad: a) libre, dado que si el jugador fuese obligado el juego perdería todo su sentido; b) separada de otras actividades y que se circunscribe a un espacio y tiempo cerrado definido con antelación; c) incierta, debido a que los resultados no pueden estar predeterminados existiendo un cierto nivel de libertad para los jugadores; d) improductiva, ya que no producen bienes; e) reglamentada, porque suspende las leyes ordinarias a la vez que instaure unas nuevas reglas que sólo son válidas en ese espacio-tiempo; y f) ficticia, en tanto se percibe como una irrealidad o una realidad distinta de la ordinaria. (p. 8)

Habiendo ampliado lo que define un juego como actividad es imprescindible definir qué características genera alrededor de la relación que establece con el jugador por lo que entenderíamos cuatro rasgos de esta relación, según Sanctis et al. (2017):

1) La meta es el resultado específico al que los jugadores procuran llegar concentrando su atención y orientando constantemente su participación a lo largo del juego. Brinda a los jugadores la sensación de tener un objetivo. 2) Las reglas son las que limitan las distintas maneras que los jugadores tienen para alcanzar la meta; estimulan a los jugadores a explorar espacios de posibilidad previamente no analizados; y tienen el propósito de liberar la creatividad y fomentar el pensamiento estratégico. 3) El sistema de “feedback”⁴ informa a

⁴ Palabra en inglés que traduce retroalimentación.

los jugadores cuán cerca están de alcanzar la meta; puede adoptar múltiples formas como un puntaje, distintos niveles, o una barra de progreso. El feedback en tiempo real brinda a los jugadores la promesa de que la meta es definitivamente alcanzable, y les sirve de motivación para seguir jugando. 4) Por último, la participación voluntaria; se requiere que toda persona que esté jugando el juego acepte de manera explícita y voluntaria la meta, las reglas y el sistema de feedback. La aceptación explícita establece el fundamento común que permite que varias personas jueguen juntas, además de que la libertad de ingresar al juego o abandonarlo asegura que el esfuerzo intencionalmente estresante y desafiante demandado por la actividad sea experimentado como una actividad segura y placentera. (p. 8)

Se hace necesario agregar algunos elementos comunes a todos los videojuegos como es la interactividad, gráficos, narración, competitividad, y entornos virtuales. Estos rasgos representan distintos esfuerzos por reforzar y potenciar aquellos cuatro elementos básicos. Por ejemplo; una historia atrapante vuelve más seductora la meta, o los sistemas de puntuación complejos aumentan la motivación que ofrece el sistema de feedback, lo que nos lleva a pensar sobre las categorías de videojuegos, aquellas distinciones particulares que tienen una forma de acercarse diferencialmente al jugador a partir de lo que ofrecen, esto abre paso a que existan clasificaciones dentro de los videojuegos en cuanto a la función que cumplen o el objetivo que se proponen transmitir a quienes hacen uso de los videojuegos, es así que aparecen categorías como los juegos de rol, acción, terror, novela gráfica, “batlle royal”⁵, entre muchas otras, lo que amplía enormemente la definición y permite abrir el espacio a preguntas que son orientadoras de lo que se propone investigar aquí, preguntas como ¿Qué hace que alguien decida jugar un videojuego? ¿Qué sostiene a un jugador de videojuegos en el tiempo? ¿Qué intereses o motivaciones crean los videojuegos en los jugadores?

Si vamos a responder la pregunta anterior debemos pensar en la noción de género en los videojuegos, para lo cual desde Sanctis et al. (2017) podemos pensar en criterios para la clasificación de géneros, donde ellos proponen:

(...) Según el número de jugadores, la sincronicidad y el realismo; o a través de dos ejes teóricos, la progresión -basarse en una historia- y la emergencia. Una clasificación combina, por un lado, las habilidades y recursos psicológicos necesarios para el juego, y por otro el desarrollo y temática del juego en sí. En ella se establecen cuatro grandes divisiones: a) Los

⁵ Genero de videojuego en el que no hay equipos, se caracteriza por ser un: todos contra todos.

juegos de arcade, que requieren un ritmo rápido de juego exigiendo tiempos de reacción mínimos y una atención focalizada, y que apenas cuentan con un componente estratégico. b) Los juegos de simulación que simulan actividades o experiencias raramente accesibles en la vida real y permiten al jugador asumir el mando de situaciones o tecnologías específicas. Entre sus características principales se encuentran la baja influencia del tiempo de reacción en comparación con los juegos de arcade; la utilización de estrategias complejas y la necesidad de enfrentarse a situaciones nuevas que exigen conocimientos específicos sobre la simulación. c) En los juegos de estrategia el jugador adopta un papel específico y sólo conoce el objetivo final; comprenden las aventuras gráficas, los juegos de rol, y juegos de estrategia militar. d) Las reproducciones de juegos de mesa que poseen el mismo desarrollo que sus originales. (p. 11)

Otra de las taxonomías contemporáneas, elegida por la amplitud de géneros que comprende, es la propuesta por Granic et al. (2017), la cual consta de dos ejes:

El nivel de complejidad del VJ (Videojuego) y el nivel de interacción social presente. El nivel de complejidad está dado por la sofisticación del juego y puede variar de videojuegos simples a complejos. El nivel de interacción social da cuenta de en qué medida el jugador se relaciona con otros jugadores y este eje puede variar de videojuegos sociales a videojuegos no sociales. (p. 11)

Si nos detenemos a caracterizar los tipos de videojuegos es muy importante analizar detenidamente en los que en un primer momento serán objeto de estudio de este trabajo, así como determinar en qué consisten y que relación ofrecen al individuo, por lo que en respuesta a lo anterior, el tipo de videojuego o genero de videojuego a usarse serían los videojuegos de rol, aquellos que permiten y ofrecen a los jugadores encarnar un rol o crearlo a partir del uso o selección de un avatar para cumplir una función determinada, tomar acciones o decisiones en un mundo detallado, contado mediante una historia y elementos narrativos que vinculan al jugador a la propuesta u oferta del juego en términos de lo que proponen y ofrecen, donde la historia o desarrollo del mismo puede ser propuesto directamente por el videojuego, como puede ser construida por el jugador en la medida que se vincula con el videojuego y toma decisiones.

Desde la taxonomía anterior un juego de rol puede ser un videojuego social y no social, con una alta complejidad, siendo un juego de estrategia donde el jugador adopta un rol específico. Si

nos detenemos a resaltar todo lo que hemos dicho anteriormente, en un juego de rol no social aparece una relación diádica entre el jugador y el sistema, al ser de alta complejidad el universo que se ofrece, implica dentro del rol, reglas en las que un jugador adquiere un objetivo, una función y una representación, la cual puede ser dada por el sistema, o a partir de las normas y limitantes del videojuego.

Los videojuegos que harán parte de este texto, con sus respectivas taxonomías son:

1. The Elder Scrolls V: Skyrim; videojuego no social de alta complejidad. Juego de rol y estrategia donde el jugador debe asumir el rol de ser “El sangre de Dragon”, quien es el elegido para derrotar a “Alduin”, la reencarnación del último dragón.

2. League of Legends; videojuego social de alta complejidad. Juego de rol y estrategia donde el jugador asume uno de cinco roles existentes dentro del juego, colabora con cuatro participantes más en su equipo para competir contra cinco jugadores más.

Sabiendo la categoría específica y en qué consisten aquellos videojuegos que emplearemos, se abre el camino para lo que se propone hacer en términos de la relación que se establece entre un videojuego y un jugador, para lo cual definiremos los videojuegos como un entorno que posibilita la interacción verbal, gráfica y auditiva entre un individuo y una simulación de amplias posibilidades, en la cual se proyectan historias, personajes, relaciones con las cuales el jugador se vincula a partir de su concepción e intereses particulares, por lo que el jugador es quien elige con qué tipo de videojuego desea relacionarse y desde ahí entabla una construcción particular con el videojuego en torno a lo que este le ofrece.

6.2 Aspectos psicológicos en los videojuegos

Conociendo lo que se ofrece al jugador, la clasificación y videojuegos que nos son de interés, es de gran importancia comprender una condición fundamental, la cual se vincula al ámbito psicológico de la experiencia, al introducir a otro, físicamente real como puede ser otro jugador (sea local o en línea), así como la máquina, la inteligencia artificial de la consola que simula la existencia de otro en un entorno delimitado, dando paso a una relación entre los objetivos que plantea el juego, los cuales el jugador intenta atravesar y cumplir, así como la inteligencia artificial como un personaje secundario, quien impide, limita o interfiere con la consecución de estas metas

para el jugador, variando su función, su rol y su aspecto dependiendo del juego con el que el jugador se vincule.

Es por esto que Sanctis et al. (2017), amplía esta visión, definiendo ese rol o introducción del otro como:

(...) ya que cuando una persona enciende su consola se encuentra con que siempre tendrá enfrente un competidor o combatiente incansable: la máquina. Ese otro virtual, además de ser un competidor a quien enfrenta el usuario, es a la vez juez y autoridad máxima del juego quien controla el entorno espaciotemporal del juego. Parte de ese control es cedido al usuario, quien tiene la sensación de poder sobre el universo que crea y sobre las acciones de su personaje. Pero la trampa y el engaño son inalcanzables para el usuario, porque el espacio temporal es controlado por la máquina. Finalmente, dado que es un universo virtual, muchas reglas de la realidad pueden ser quebradas o pueden existir de otra manera en el juego: es posible volar, matar sin consecuencias, y volver de la muerte. (p. 9)

Vemos así no solo la característica de una relación diádica en los videojuegos, sino que, si lo llevamos más allá, podemos observar una relación triádica o de incluso mucho más cuando pensamos en los juegos en línea, como aquellos que permiten la comunicación e interacción entre dos o más jugadores. Desde este punto de vista es claro que si dos jugadores interactúan el papel de la máquina como coprotagonista pasa a un tercer plano, pero aún tiene y ejecuta un rol fundamental, el cual es controlar el espacio y tiempo de la interacción, es decir, pone las reglas dentro del universo en el que se conectan dos o más jugadores para interactuar, por lo cual la máquina destina un rol para cada jugador dentro del videojuego, les destina un lugar en el espacio, les destina un rol y les da una reglas para la interacción, es decir, como pueden interactuar dentro del mundo virtual.

Si nos devolvemos a pensar el ámbito psicológico de la interacción con los videojuegos podemos encontrar varias áreas que se ven en juego durante la inmersión, relaciones como el entrenamiento cognitivo, la sociabilidad, la regulación emocional, los mecanismos de afrontamiento, la identidad, la agresividad y el aislamiento social.

Fundamentalmente el interés está puesto en la identidad a partir de las tres preguntas que se expusieron anteriormente: ¿Qué hace que alguien decida jugar un videojuego? ¿Qué sostiene a

un jugador de videojuegos en el tiempo? ¿Qué intereses o motivaciones crean los videojuegos en los jugadores?

Desde el aspecto psicológico de la identidad se quiere encontrar una respuesta a estas tres preguntas, pero inicialmente se definirá la relación que existe entre un videojuego y los procesos de identidad que pueden presentarse en la interacción con estos entornos; la idea es abordar este aspecto desde el uso de los videojuegos de rol, los cuales, como se explicó anteriormente implican el asumir una posición, donde esta se ve representada por un avatar que el jugador construye o elige, el cual cumple una función, un rol o un objetivo dentro del entorno de reglas e interacciones (sea con otro real u otro creado por la inteligencia artificial), relación en la cual el jugador crea un vínculo tanto con el otro que allí aparece, como con quien lo representa como jugador dentro del videojuego.

Cuando hablamos de rol necesariamente debemos abordar el termino de avatar, este concepto refiere la identidad virtual que escoge el usuario de una computadora o de un videojuego para que lo represente, lo que dentro de los videojuegos de rol implica que el jugador elija una representación de sí mismo o la cree, lo que conlleva a que la persona pueda tener múltiples identidades diferentes, siendo este un elemento atractivo de los videojuegos, lo que permite configurar o diseñar, en algunos videojuegos, aspectos minuciosos de la apariencia como es por ejemplo el poder modificar el tipo de nariz, el tamaño de la barbilla, la vestimenta, la distancia entre los ojos, el cabello, el tono de piel, la musculatura, entre otros, dando paso a que en la interacción con los mundos virtuales, las personas puedan diseñar avatares que se asemejen a ellos mismos, así como probar apariencias que representan diferentes ideas sobre masculinidad o feminidad.

Adicionalmente el aspecto del rol se relaciona estrechamente con la identidad, pues los videojuegos permiten experimentar realidades alternas, por lo que los jugadores pueden vincularse con roles que no se pueden asumir en la vida real debido a las consecuencias, en este sentido los jugadores pueden dentro de los videojuegos experimentar roles como ser ladrón, asesino, un héroe, un villano, otra especie, ser poderoso, habilidoso entre muchos otros que se ofertan en los videojuegos.

Si pensamos la relación entre el avatar y el jugador vemos en claro que hay varios conceptos psicológicos en juego, como lo son la autopercepción y la representación del sí mismo, por lo que

la relación que se entabla con un videojuego permite dar luces sobre el comportamiento humano entorno al fenómeno de la identidad, donde Sanctis et al. (2017) sostienen que:

La investigación demuestra que, el jugador al momento de seleccionar un personaje que lo representa en un VJ⁶ -avatar-, la apariencia del mismo puede afectar los pensamientos y comportamientos de la persona, al igual que cuando se utilizan distintas vestimentas, pudiendo extenderse los efectos luego de que finaliza el VJ. (p.22)

Si lo miramos desde la teoría de la autopercepción de Bem (1965), la cual argumenta que: “En cualquier situación las personas piensan, en algún punto, como si un tercero estuviera viendo su apariencia y comportamiento; en función de esto, modifican las creencias y actitudes para que coincidan con las expectativas de dicha persona imaginaria” (p, 22). Desde lo cual podríamos resaltar que el avatar no es un personaje vacío dentro del mundo de los videojuegos, sino que permite entablar una relación con quien toma acciones dentro del juego, el jugador, el cual se ve representado por el avatar y se identifica con él, lo que conlleva a que construya una identidad del personaje dentro del videojuego, lo que hace que se tomen actitudes y comportamientos que coincidan con la apariencia del personaje.

6.3 El videojuego de rol, avatar e identidad.

Entendido como un fenómeno psicológico, la identidad hace parte de la estructura del individuo en cuanto a persona, relacionado directamente con procesos de la personalidad y el comportamiento. Si nos remitimos al OPD2 (2008), podemos definir la estructura como:

La estructura, en el sentido psicológico, se refiere al tejido de disposiciones psíquicas, que abarca todo lo que en la vivencia y conducta del individuo se desarrolla de manera regular y repetitiva (consciente o alejado de la conciencia). La estructura determina el estilo personal y permanente (Shapiro, 1965) a través de la cual el individuo puede recuperar su equilibrio intrapsíquico e interpersonal. (...) La estructura no es rígida ni inmutable, ya que evidencia procesos de desarrollo durante toda la vida. No obstante, la velocidad de cambio de estos procesos es tan lenta que predomina la impresión de constancia; enlazándose en ese sentido con términos como identidad, carácter o personalidad. (p. 102)

⁶ VJ: Videojuego

El Eje IV: estructura del manual diagnóstico psicodinámico [OPD2]⁷ nos será de muchísima utilidad en términos de denominar y explicar que entenderemos por identidad en relación a lo que se busca explorar. El fragmento anterior relaciona que la estructura está en parte conformada por la identidad, y la estructura en tanto formas de conducta repetitiva da cuenta de procesos y recursos personales que se evidencian en todo el manual, pero haciendo énfasis en el EJE IV, es posible describir habilidades que permiten una relación con el sí mismo y el entorno.

Desde el OPD2 (2008) se entiende que:

El eje IV, «Eje estructural», representa las cualidades o bien las insuficiencias de las estructuras psíquicas. Este eje considera, por ejemplo, tanto la posibilidad como la imposibilidad de alcanzar una diferenciación interna y externa; y la capacidad o la incapacidad de autopercepción y autocontrol, entre otros. Los sub elementos de la estructura pueden ser establecidos categorialmente como focos terapéuticos (en combinación con un conflicto o también sin éste). (p. 83)

En este contexto, es muy relevante la estructura de la personalidad descrita en el eje IV del OPD (2008), que incluye, entre otros aspectos:

(...) la conciencia de sí mismo, la capacidad de tolerar presiones o sobrecargas, las diversas funciones yoicas (como, por ejemplo, el tipo de mecanismos de defensa), la tolerancia a la frustración o a la angustia (capacidad de regulación), la evaluación de la realidad y las capacidades para vincularse. (p. 83)

Si nos detenemos a pensar en los aspectos psicológicos de la estructura, más allá de los referidos a las alteraciones del funcionamiento normal y más desde el componente o característica que lo compone podremos delimitar la identidad, esta desde toda la conformación estructural de la persona podemos entenderla como la percepción del self y percepción de los objetos, como la capacidad de percibirse autorreflexivamente y la capacidad de percibir al otro en forma total y realista como un objeto separado del self.

⁷ OPD2 en inglés traduce: Operationalized Psychodynamic Diagnosis.

Durante la operacionalización del Eje IV nos encontramos que se evalúan cuatro aspectos de la estructura en relación a su nivel de integración, si bien el interés no es evaluar el nivel de integración, si podemos decir que su guía de evaluación nos permite identificar cual es la relación del individuo con sus procesos de identidad a partir de tres de los cuatro ejes, los cuales pueden aportar a la construcción de lo que denominaremos los aspectos psicológicos de la identidad. Es así que los tres ejes que tomaremos y definiremos a partir del OPD2 (2008) son:

A) Capacidades cognitivas: percepción de sí mismo y percepción del objeto

Referido al self: la dimensión cognitiva describe la capacidad de percibir de manera diferenciada una imagen del propio self y de los sucesos intrapsíquicos, especialmente de los afectos. Esto se refiere, también, a la capacidad de mantener constante, a través del tiempo, la autoimagen en cuanto a aspectos psicosexuales y sociales (identidad). Referido a los objetos: con relación a los objetos, se trata de la capacidad de desarrollar una imagen realista del interlocutor, en especial, consiste en poder percibir al otro como poseedor de características individuales. (p. 297)

B) Capacidad emocional: comunicación hacia adentro y afuera

Referido al self: la comunicación emocional puede ser entendida intrapsíquicamente como la capacidad de llevar diálogos internos y de entenderse uno mismo.

(...) La vivencia emocional de la propia corporalidad también es relevante (no del cuerpo como objeto, sino de la experiencia subjetiva de la propia corporalidad y su vitalidad).

Referido al objeto: la comunicación generalmente se refiere al intercambio emocional entre el self y el otro. En ese sentido, esta dimensión estructural alude al establecimiento de contacto emocional entre personas, la comunicación de los propios afectos y la capacidad de dejarse «tocar emocionalmente» por los afectos de otros, así como la comprensión mutua y el sentimiento del «nosotros» de la reciprocidad. (p. 305).

C) Capacidad de vínculo: objetos internos y objetos externos

Referido al self: estas funciones estructurales se refieren a la capacidad de relacionarse con otros, tanto intrapsíquicamente como en el contacto interpersonal. El punto de partida lo genera la capacidad de crear representaciones internas de personas significativas (representantes de objeto), de investir las emocionalmente de manera positiva y de mantenerlas, es decir, se refiere a capacidad de internalización.

(...) Referido a los objetos: la capacidad para internalizar objetos es un requisito para poder vincularse emocionalmente a otros en relaciones reales. (p. 309)

Así podemos definir los aspectos psicológicos de la identidad a partir de la caracterización de dos dimensiones, la referida al self y la referida al objeto, donde encontramos no solo tres clasificaciones amplias de lo que nos interesa, sino que como aspectos de la identidad, los cuales para este trabajo son fundamentales en términos de que permitan ver la relación que establece un individuo en su conformación estructural (self), con otro real o imaginario que aparece en los videojuegos (objeto), serian:

6.3.1 Referidos al self

- La capacidad de percibir de manera diferenciada una imagen del sí mismo y de los afectos.
- La capacidad de mantener constante, a través del tiempo, la autoimagen en cuanto a aspectos psicosexuales y sociales.
- La capacidad de relacionarse con otros, tanto intrapsíquicamente como en el contacto interpersonal.
- La capacidad de crear representaciones internas de personas significativas (representantes de objeto), de investir las emocionalmente de manera positiva y de mantenerlas.
- La capacidad de llevar diálogos internos.

Referidos al objeto real o imaginario:

- La capacidad de desarrollar una imagen realista del otro real o imaginario, consiste en poder percibir al otro como poseedor de características individuales.
- La capacidad de establecer contacto emocional entre personas, la comunicación de los propios afectos y la capacidad de dejarse tocar emocionalmente por los afectos de otros, así como la comprensión mutua y el sentimiento del “nosotros”.
- La capacidad para internalizar objetos, poder vincularse emocionalmente a otros en relaciones reales.

Se refiere a procesos que se evidencian desde la experiencia, la vivencia y la conducta, por lo cual podemos dar cuenta de esta conformación estructural a partir de la relación que los individuos entablan con los otros, siendo así los videojuegos quienes podrían dar luces de esta

conformación del individuo a partir del comportamiento que exhibe durante el uso de videojuegos y la relación que se establece alrededor de la conformación personal que interactúa con un otro, siendo el interés ahondar en el aspecto de la identidad que se expone durante las conductas que emiten los sujetos en el uso de videojuegos de rol a partir de la relación PAR que entablan desde su constitución como individuos en la representación del sí mismo en una realidad virtual que posee posibilidades infinitas en cuanto a la identidad, acciones y roles que pueden asumirse.

Por tanto el aspecto psicológico del uso de los videojuegos que se explora, es la relación que establece un jugador con el videojuego a partir de las normas y reglas que vienen con la realidad simulada a la que se vincula, en el que se encuentra con otro (real o simulado) con el cual interactúa y genera un vínculo a partir de un rol y una representación predeterminada o construida, la cual le da al jugador una función, un objetivo y una identidad dentro del videojuego enlazándose desde la construcción flexible de su identidad en representación de sí mismo dentro de un mundo sin límites.

Es importante encontrar la relación que existe entre jugadores de videojuegos y la interacción con los avatares, específicamente con aquellos personajes que son creados o seleccionado por el mismo jugador en relación a un rol que se establece en el juego, el medio y contexto que se dispone durante el desarrollo de la trama en relación al género de videojuego, además y principalmente de como los individuos se relacionan con sus personajes virtuales en relación a sus propias características y el mundo que los rodea, las similitudes y diferencias entre la persona real y su creación, además del vínculo emocional, afectivo creado con el personaje a partir de las horas invertidas en el juego, el rol que la persona atribuye a su personaje, su personalización y el desarrollo de la historia del juego.

6.4 Psicología dinámica e identidad

Desde un enfoque dinámico la relación entre jugadores y videojuegos, podría definirse en los siguientes términos que son de utilidad para la exploración teórica que permitiría explicar el fenómeno, a partir de conceptos como: Las relaciones significativas, la integración del self, la teoría de la transicionalidad, zona de desarrollo próximo, el apego, los fenómenos objetales, el establecimiento del self, el super yo, el yo ideal, la relación con el cuerpo y su ideal (yo ideal), además de los mecanismos de defensa. Se puede comprender la manera de interpretación actual del individuo alrededor de su propia imagen y su relación en correspondencia con la existencia y creación de figuras ideales que reflejen una realidad o una fantasía en correlación con la propia

imagen, en su composición y ausencia, donde un medio externo como son los videojuegos permite eliminar, modificar y transformar realidades en unas completamente opuestas o similares.

La interacción relacional entre el self y el yo ideal entorno a la forma de representación es desde el enfoque dinámico la forma de relación de los individuos, en este caso específico en la forma de relación específica del individuo consigo mismo, por lo que resulta importante, en un primer momento definir el concepto del self, según Demetriou (2003), el self podría entenderse como:

Según la teoría clásica de James (1892), el yo involucra dos niveles jerárquicos, el "yo-yo" y el "yo-mismo". El yo es el conocedor e incluye todos los procesos de autoobservación y autorregistro que generan el conocimiento que las personas tienen sobre sus aspectos corporales, sociales y mentales. Este conocimiento es el yo mismo". (p. 154)

El entendimiento del "I-self" y el "me self" da indicios de la relación alrededor de la capacidad de autoconocimiento y autoobservación entorno a la imagen corporal, social y mental; en especial las dos primeras, las cuales permiten al individuo dar un significado a su propia imagen desde el referente interno y el externo, lo que tiene como objetivo dar el reconocimiento del sí mismo o self como una estructura grabada que genera el conocimiento mental y corporal para el sí mismo, compartido, no en interpretación sino en imagen con un medio social.

Entender como el sí mismo tiene una imagen de auto conocimiento es el primer paso para entender la realidad objetiva del cuerpo en cuanto a lo que se percibe, tanto como individuo, así como aquello que el medio percibe de la imagen dada por el self. Se hace importante el medio social circundante pues este permite la comparación entre individuos, tanto en sus características físicas como mentales, lo que da pie a entender de donde se genera la idea de una imagen ideal.

Si no tuviéramos con quien compararnos, no habría razones para considerar nuestra propia imagen como negativa o positiva pues no habría igual para calificarla o con el cual medirnos en relación con ciertas características, por lo que la sola existencia del medio social introduce la posibilidad de la comparación y la calificación de la estructura física e intelectual, las aspiraciones de querer llegar a ser, desear o tener en constante relación con lo que actualmente se es y se tiene.

La percepción del actual en contraposición de lo que podría ser y se desea tener o cambiar es una guía para el comportamiento del individuo y la relación emocional con su composición

actual, es desde Hernandez, Quiñones, Romero y Rodriguez (2021) que podemos entender más esta relación en consonancia con la teoría de la “self-discrepancy”:

Según la teoría de la auto-discrepancia, percibir que el cuerpo de uno es más grande de lo deseado puede conducir a la insatisfacción y la depresión debido a esperanzas y deseos no cumplidos. Estas reacciones emocionales también motivarían el comportamiento (incluido el comportamiento alimentario problemático) dirigido a reducir esta discrepancia en la imagen corporal. (p. 2)

En su caso y estudio particular la distancia física en la relación del cuerpo actual con el deseado motivaba (en casos de percepción de obesidad o sobrepeso) conductas en pro de conseguir o asemejarse a la imagen deseada.

Para el caso de los videojuegos, es de interés explorar que conductas aparecen en relación con este proceso de ideas emocionales que confluyen en relación con la obtención de un ideal, por lo que es importante hablar y entender desde la perspectiva del self la autoestima o satisfacción con el sí mismo y la incorporación de una imagen corporal.

En un primer momento es importante reconocer la influencia del medio social y cultural en la constitución de una imagen corporal deseable, la vida en comunidad ha puesto en juego constantemente la imagen de una persona deseable socialmente tanto físicamente como afectivamente o comportamentalmente, por lo que se toma como una gran fuerza para la definición de un estándar de persona, según Usmiani & Daniluk, (1996):

La imagen corporal se forma hasta cierto punto en función de las imágenes definidas culturalmente de las apariencias corporales deseables para hombres y mujeres. Desde esta perspectiva, la autoestima de una niña puede verse influenciada por el grado en que ella cree que cumple con los estándares culturales. (p. 47)

Cita que permite extraer el concepto de autoestima como una función relacional entre el cuerpo actual y el socialmente establecido como deseable. Esto refuerza la importancia de la capacidad de comparación y reconocimiento por parte del otro externo, entendido en la cita como cultural, pero no limitado a este. Si bien el estándar cultural es importante, entran en juego otros sistemas relacionales significativos que influyen en la definición de la relación con el cuerpo en comparación con la calificación externa.

Los otros sistemas de influencia son el contexto familiar y social, ya que son círculos de personas consideradas como significativas por cada persona, el cual retroalimenta de manera positiva o negativa la imagen corporal procesada por el self y comparada con un modelo cultural establecido, el cual es evaluado por el “I-self” y retroalimentado por el medio de interacción y relación de la persona lo que acredita o desacredita la relación actual de la autoimagen en relación tanto al medio como al estándar impuesto, por lo que podríamos entender que la auto estima es una correlación entre la percepción y evaluación propia de la autopercepción en relación al medio, además de la aprobación o descalificación del entorno, conformado por las personas significativas en correlación con el estándar y la percepción de los demás sobre la apariencia y actitudes del individuo.

La percepción del ideal aplica para cada género con relación a lo que se espera física y actitudinalmente, por lo que ambos tienen exigencias diferentes que conllevan, como vimos con anterioridad, a comportamientos y sentimientos diferentes orientados a el logro de esa apariencia o actitud construida en comunidad y asimilada a partir de la auto imposición de un querer ser.

El rol de género según la identidad puede desarrollarse y verse particularmente para cada uno, donde Lacombe y Gay, (1998) expresan que:

Según estos teóricos, las niñas se identifican con el cuidador del mismo sexo y se socializan en un proceso de intercambio mutuo con sus madres, lo que fomenta un sentido de conexión emocional. Su sentido de efectividad, así como su autoestima, se basa en sentirse involucrados en las relaciones. Para los niños, sin embargo, el concepto de sí mismos sigue siendo fomentado por la separación psicológica de los demás. En la adolescencia, los niños se enfocan en desarrollar una identidad independiente. Por el contrario, para las mujeres, el yo se organiza y desarrolla en el contexto de relaciones importantes, que sirve como base de su proceso de identidad (Gilligan, 1982; Miller, 1991; Surrey, 1991). Por lo tanto, las diferentes experiencias de socialización llevan a hombres y mujeres a acercarse al mundo de manera diferente, con los hombres operando principalmente desde una postura de autonomía, y las mujeres, desde una perspectiva relacional. (p, 796).

Cuando hablamos del ideal y su origen personal y social, nos referimos al super yo en sus diferentes modalidades. En definición, el concepto nos remite a la introyección de normas que provienen de los objetos significativos, la cultura y las reglas sociales, para las cuales

individualmente se tienen procesos de observación, entendimiento y cumplimiento, por lo que se convierte en un proceso de interacción dual entre la capacidad de reconocer y pertenecer a un entorno determinado y como el entorno impone normas de comportamiento e incluso apariencia que el sujeto introyecta y compara constantemente en relación a su forma de actuar, de ser y de verse.

Castrillón (2021), nos remite cinco tipos de super yo: el super yo severo, sádico, lábil, moral y narcisista, cada uno con una forma particular de aceptar, vincularse e introyectar las exigencias sociales y personales, lo que lo lleva a actuar de ciertas maneras a partir de cómo se relación con su estándar de ideal.

Si ponemos un ejemplo un super yo moral puede prestar mayor atención al dictamen social de las normas de conductas debido a que es su forma de regular su conducta y darle un significado a lo que está bien o está mal, pero si lo ponemos en contraste con un super yo severo, podríamos ver, como lo expone Vanegas (2000):

(...) al ser el superyó una organización defensiva que vigila desde adentro del sujeto, intentando adelantarse a una posible objeción exterior, en la medida en que se esté más inseguro, que más se tema a las figuras externas, en esa misma medida el sujeto irá a la búsqueda de sus posibles fallas, incrementando la vigilancia. (p. 1)

Donde a diferencia del super yo moral, el severo no solo tiene en cuenta lo que impone la sociedad, sino que además está atento y en vigilancia alrededor de adelantar su conducta para evitar posibles fallas en su comportamiento, lo que lo lleva a una relación consigo mismo de vigilancia y castigo.

Los conceptos anteriores abren un panorama de la orientación teórica, por lo que la escuela dinámica cobra sentido, alrededor del interés por describir escenarios relacionales que hacen parte de la conformación holística de una persona y como estas situaciones relacionales de comunicación consigo mismo o con los demás influyen las relaciones con el self y su autoimagen basado en características corporales preestablecidas que entran en constante interacción con la capacidad de percepción, proyección y representación del individuo en contraste con mundos reales y digitales.

Desde Vanegas (2000) podemos definir estos procesos como:

Desde este punto de vista, la unidad básica que hemos de plantearnos al estudiar la mente humana no es el individuo como una entidad separada cuyos deseos entran en conflicto con normas sociales y con la realidad externa, sino como alguien que forma parte de un campo interaccional, incluido en la matriz relacional dentro de la cual estos deseos se expresan y buscan su satisfacción a través de la relación con los otros. El deseo es experimentado siempre en el contexto de esta relación y este contexto define su sentido. (p. 12).

Donde a partir de los postulados de Donald Winnicott y Sonia Abadí acerca de la teoría de la transicionalidad, el desarrollo emocional, la adquisición de capacidades y la integración del self, podemos complementar nuestro enfoque de análisis con respecto a la interacción de la conformación del individuo y su interrelación con el medio que habita en correlación con la forma en la que interpreta, percibe y proyecta su cuerpo en espacios diferentes a la realidad como lo son los videojuegos.

Donald Winnicott inicio la construcción de una teoría que da cuenta del espacio entre el mundo interno y externo, que abre camino a una mirada sobre el psiquismo infantil, descubre que los niños y los bebés utilizan algunos objetos de una manera particular. Si bien los objetos son reales y concretos, la relación que el niño establece con ellos está impregnada de subjetividad, esta reflexión lo lleva a postular que la relación con las primeras posesiones se realiza en una zona intermedia entre la realidad psíquica y la realidad externa, zona que se encuentra entre el yo y el no-yo y que articula la presencia y la ausencia materna. Esta tercera área se denomina “espacio transicional” (Winnicott, 2006), donde a partir de la aparición de esta tercera área se refiere a: “(...) los objetos como “objetos transicionales” y a toda la experiencia que se despliega en ese espacio como “fenómenos transicionales” (p. 112).

El interés que presenta esta teorización es la posibilidad de detectar, comprender y explorar estos fenómenos en su origen, amplitud, o precariedad, enriqueciendo nuestra concepción del mundo interno y de las relaciones del individuo con la realidad objetiva y la introducción de una nueva realidad que puede ser completamente cambiante en cualquier aspecto posible que la persona desee, no solo en lo físico, sino en aspectos también vinculados a la meta en la vida, el empleo, la sexualidad, la orientación sexual y el género, por lo que la posibilidad de detectar y explorar los

fenómenos transicionales abre un vasto campo a la interpretación y proyección que puede hacer cada individuo de su imagen corporal.

La autora Emilse Dio Bleichmar, y John Bowlby en la teoría del apego son del interés teórico de este proyecto, donde John Bowlby (2006) define el apego como: “Un sistema motivacional de base biológica común con la especie animal que a través de las constantes sensoriales innatas garantiza al neonato la proximidad al otro humano, a quien discrimina y prefiere sobre lo inanimado” (p. 114).

Es así como el vínculo de apego se establece con una persona específica claramente definida y diferenciada, además de preferida, y el sentimiento que se busca y se genera a través del vínculo es el de seguridad, es entonces que este vínculo, según Bowlby (2006) es: “El deseo de proximidad y contacto que actúa como movilizador de la experiencia y de la conducta, ya que se dirige hacia su satisfacción y va acompañado de intensa ansiedad cuando se ve amenazado” (p. 114).

Este vínculo de seguridad que dirige o moviliza se ve intervenido o relacionado con la motivación y la regulación emocional, dada por la capacidad del sujeto de responder las angustias, esto es sumamente importante para explicar en términos relacionales las motivaciones y regulaciones emocionales de los individuos vinculados a contextos de interacción social, e incluso a escenarios de interacción con el sí mismo en cuanto al establecimiento de patrones de comunicación y relación que se reflejan en varias esferas de la vida.

Entender que las relaciones objetales, en cuanto a la satisfacción o insatisfacción frente a las necesidades puede permitirnos ver como el individuo se ve y se proyecta a sí mismo en relación a la dinámica de comunicación de lo que ve en su cuerpo, lo que le satisface (le gusta) y lo que no le satisface (no le gusta), asunto que lleva a que en situaciones como lo son la creaciones de avatares las personas puedan modificar toda aquella lista de imperfecciones físicas o insatisfacciones a partir de la eliminación de estas características en las creaciones de sus avatares o incluso en situaciones de extrema satisfacción llevar a que su personaje simplemente refleje sus características, tanto físicas como emocionales en un contexto delimitado y diferente al real dado por un juego, donde podemos entender que la creación lleva a tener esos dos polos opuestos.

Ampliamente hemos visto la función del entorno en relación con el individuo y la respuesta del self ante esta estimulación en términos relacionales, emocionales y de exigencia (Super yo),

pero es de importancia abordar las capacidades y funciones del yo en su forma particular de funcionamiento, por lo que González (1992) habla de que la exploración de estas funciones se basa en:

(...) se basa en el estudio sistemático de las distintas áreas de: aspecto y actitud general, motricidad y lenguaje, atención y memoria, estado emocional, inteligencia, contenido, curso y forma del pensamiento, percepción, voluntad consciencia y sensorio, juicio crítico y conciencia de enfermedad (p. 1).

Si bien su enfoque se basa en el interés para la terapia psicodinámica, para este análisis es importante resaltar las capacidades como tal, las cuales son:

1. Contacto con la realidad
2. Juicio critico
3. Sentido de la realidad del mundo y del sí mismo
4. Regulación y control de pulsiones, afectos e impulsos
5. Relaciones interpersonales objetales
6. Procesos cognitivos
7. Regresión adaptativa
8. Mecanismos de defensa
9. Filtro de estímulos
10. Funcionamiento sintético-integrativo
11. Funcionamiento autónomo
12. Competencia y dominio

Con especial énfasis en los puntos 1,3,4,5,8,9 y 10 para la comprensión de las capacidades en el contexto del uso de los videojuegos

En el punto 1, contacto con la realidad es de esencial importancia tener en cuenta la capacidad de percepción de los acontecimientos internos, lo cual se refiere a la capacidad de introspección y reflexión sobre la realidad interior del sujeto.

El punto 4 es de suma importancia en relación directa del videojuego con su avatar, incluso con la interacción con otro entorno a la forma en la que la persona regula y controla esa interacción, que afectos están allí incluidos y como las pulsiones e impulsos se relacionan con esa conducta.

Por su parte el punto 3 tiene varios aspectos que son de alta relación con el motivo de análisis, habla del grado de realización en el cual los acontecimientos externos son experimentados como reales, el grado de personalización, en el cual el cuerpo y su funcionamiento, así como su conducta son experimentados con familiaridad, como pertenecientes al sujeto, además de los procesos de identidad y autoestima, en el cual el sujeto ha desarrollado individualidad, sentido de ser único, imagen corporal y autoestima y por último la claridad de los límites entre el sí mismo y el mundo exterior.

El punto 5 si bien ya se ha hablado, se amplía al hablarse del grado y calidad de las relaciones con los demás, el grado en el cual este responde a los demás como entidades independientes, además del grado en el cual la persona puede mantener una constancia objetal.

Este último concepto de la constancia objetal, según Rivera (1992) hace referencia a: “Grado en el que el individuo puede soportar tanto la ausencia física del objeto como la presencia de frustración o ansiedad relacionadas con la misma”. (p. 14)

En el punto 8 nos centraremos en como los mecanismos de defensa afectan la ideación y conducta del yo y sus funciones.

El punto 9 nos remite a la función meramente receptiva del individuo, así como el grado de estimulación sensorial en relación con la conducta motora, afectiva y cognitiva.

Finalmente, el punto 10 refiere el grado de reconciliación o integración de actitudes, valores, conducta y autorrepresentaciones de sí mismo discrepantes, además del grado de relación activa o Integración entre acontecimientos intrapsíquicos y conductuales.

De este modo se tendría una perspectiva completa de interacción y forma de representación de la interacción entre el sí mismo y el sí mismo con el mundo o los objetos, pero, en esas interacciones pueden aparecer conflictos en los cuales hay una oposición de exigencias internas que se ven como contrarias, en las cuales el self hace uso de mecanismos de defensa para protegerse o responder a esas demandas dadas en el choque de intereses, por lo que es importante tener en cuenta los conflictos presentes cuando hablamos de situaciones de choque entre la realidad interna y externa de la persona cuando existe la posibilidad de modificar o eliminar aquellas características percibidas como defectuosas o incluso enaltecer aquellas que sean percibidas como buenas.

Por lo tanto, para esta situación los conflictos presentes y previamente identificados por el manual de diagnóstico OPD2 serian:

- #4: Autovaloración:

Este conflicto se presenta como tal cuando los esfuerzos por lograr el reconocimiento del propio valor son muy intensos e infructuosos o cuando actualmente o en la historia previa—parecen insuficientes o directamente fracasan. Los conflictos se refieren aquí a la valoración de sí mismo versus la del objeto, como polaridades no adaptativas de la temática cuestionarse y valorarse a sí mismo. (OPD2, 2008, p. 287).

- #7: Conflicto de identidad o disonancia de identidad:

Los conflictos surgen cuando existen representaciones contradictorias del self, conectadas con sentimientos de inseguridad y desánimo. La disonancia conflictiva del sí mismo debe ser estrictamente diferenciadas de la difusión de identidad.

Se trata, pues, de personas que no lograron construir un sentimiento de identidad propio, con el correspondiente sentimiento de bienestar. (OPD2, 2008, p. 297).

Así pues, el ultimo concepto importante para la elaboración de este análisis es la forma de defensa del self frente a estas situaciones de conflicto, específicamente frente a los conflictos de identidad y autovaloración, por cual inicialmente entenderemos las defensas como mecanismos que permiten al sujeto manejar su relación consigo mismo y con los demás, por lo que desde Brainsky (2003) se entienden como procedimientos de los cuales se vale el yo para:

1. Disminuir las tendencias opuestas de diferentes agencias de la personalidad. 2. Manejar la ansiedad resultante de conflicto intrapsíquico y sus repercusiones en relación con los demás. 3. Disminuir las frustraciones. 4. Preservar la autoestima. Y 5. Adaptarse a la realidad, e incluso modificarla y hacerla más tolerable (p. 1).

Situaciones en las cuales aparecen formas específicas de respuesta como son la represión, proyección, identificación proyectiva, racionalización, sublimación, conversión, disociación, desplazamiento, evitación, simbolización, negación, idealización y fantasía.

Nuevamente se definirán aquellas de interés para el análisis, las cuales son:

-
- Fantasía: “Descrita por McLaughlin en términos de una sucesión imaginaria de acontecimientos o imágenes mentales tendentes a resolver un conflicto emocional, mediante la creación de sus sustitutos satisfactorios pero irreales” (Brainsky, 2003, p. 18).
 - Idealización: “(...) complementaria y, en cierto sentido indispensable para la identificación, juega un papel sumamente importante en la estructuración del yo y del super yo”. (Brainsky, 2003, p. 17).
 - Identificación en tanto etapa de amalgamamiento de varios mecanismos componentes:
 - Incorporación: “Se refiere a la incorporación total con el objeto parcial, incorporación de valores, maneras de ser, rasgos, mecanismos de adaptación, etc.” (Brainsky, 2003, p. 14)
 - Introyección: “Como sinónimo de incorporación... El guerrero caníbal que incorpora el corazón de su enemigo muerto, está introyectando su fuerza y su valor”. (Brainsky, 2003, p. 14)
 - Internalización: “Proceso a través del cual lo incorporado se transforma en actitudes e ideas... identificación parcial con el objeto total”. (Brainsky, 2003, p. 14)
 - Negación: “Anula la percepción de eventos dolorosos externos para el yo... No niega la realidad, intenta tan solo ignorarla”. (Brainsky, 2003, p. 11).
 - Simbolización: “Se refiere a mecanismos inconscientes mediante los cuales el yo representa un objeto o una situación por la utilización de otros objetos o situaciones con fines defensivos, adaptativos o creativos”. (Brainsky, 2003, p. 10).
 - Compensación: “Corresponde a un grupo de mecanismos adaptativos inconscientes por medio de los cuales el yo desarrolla cualidades opuestas a deficiencias que pueden ser reales o fantaseadas”. (Brainsky 2003, p. 6).
 - Proyección: “Se refiere a un conjunto de maniobras inconscientes por el medio de las cuales el yo externaliza, atribuye e imputa a otras características de sí mismo”. (Brainsky, 2003, p. 4).

7 Metodología

7.1 Diseño de investigación – Cualitativo – Fenomenológico.

El diseño investigativo de interés fue un diseño cualitativo pues se busca conocer, redactar, interpretar y proyectar la perspectiva humana en palabras a partir de la vivencia de un fenómeno determinado alrededor de las experiencias de las personas al colocar su composición física y mental en representación con un avatar, definido en el campo de los videojuegos como la representación del jugador o el personaje del que hace uso para interactuar dentro del videojuego, el cual puede reflejar lo mejor de ese individuo o suprimir lo peor, situación que se logra a partir del entendimiento de la vivencia e historia de vida particular de cada sujeto en relación al fenómeno que es de interés describir y analizar, por lo que la forma de obtención de esta información fue a partir del uso de herramientas que resalten y extraigan la historia de vida en relación con el mundo de los videojuegos, asunto por el cual preguntar por las relaciones particulares con el sí mismo, con el entorno, con los videojuegos, con la realidad y la fantasía permiten extraer el significado particular de la experiencia subjetiva sobre la cual se busca indagar acerca de la relación entre el uso de los videojuegos de rol con los aspectos psicológicos de la identidad de los jugadores.

Según Jiménez y Domínguez (2000):

Los métodos cualitativos parten del supuesto básico de que el mundo social está construido de significados y símbolos. De ahí que la intersubjetividad sea una pieza clave de la investigación cualitativa y punto de partida para captar reflexivamente los significados sociales. La realidad social así vista está hecha de significados compartidos de manera intersubjetiva. El objetivo y lo objetivo es el sentido intersubjetivo que se atribuye a una acción. La investigación cualitativa puede ser vista como el intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal como nos la presentan las personas, más que la producción de una medida cuantitativa de sus características o conducta. (p. 1)

La investigación cualitativa podría entenderse como: “Una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan la forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones de audio y video, cassettes, registros escritos de todo tipo, fotografías, películas y artefactos”. (Serrano, 1994, p. 28)

Este último fragmento en cuanto al uso de herramientas, nos permite dilucidar el tipo de investigación cualitativa alrededor del interés, la definición y los medios que hacen parte de este trabajo de investigación, por lo cual el tipo de investigación elegido es de carácter fenomenológico.

La justificación de esta metodología, está en el interés por conocer la experiencia individual subjetiva de quienes desean participar de la investigación, en tanto que permite extraer la experiencia personal en relación con factores como la vivencia particular con los videojuegos, la relación particular con el avatar creado o elegido y como estas características entran en juego en relación con el diseño de personajes virtuales que representan a la persona, lo cual puede ser un reflejo de sus características de identidad.

Los datos obtenida a través de esta metodología, en general responde a preguntas como: “¿Cuál es el significado, estructura y esencia de una experiencia vivida por una persona (individual), grupo (grupal o comunidad (colectiva) respecto a un fenómeno?” (Cecilia, 2007, p. 73).

Creswell (1998); Alvarez-Gayou (2003); y Mertens (2005) citados en Hernández et al. (2006) exponen que esta fenomenología se fundamenta en las siguientes premisas:

- Se pretende describir y entender los fenómenos desde el punto de vista de cada participante y desde la perspectiva construida colectivamente. (p. 73)
- Se basa en el análisis de discursos y temas específicos, así como en la búsqueda de sus posibles significados. El investigador confía en la intuición y en la imaginación para lograr aprehender la experiencia de los participantes. (p. 73)
- El investigador contextualiza las experiencias en términos de su temporalidad (tiempo en que sucedieron), espacio (lugar en el cual ocurrieron), corporalidad (las personas físicas que la vivieron), y el contexto relacional (los lazos que se generaron durante las experiencias). (p. 73)
- Las entrevistas, grupos de enfoque, recolección de documentos y materiales e historias de vida se dirigen a encontrar temas sobre experiencias cotidianas y excepcionales. (p. 73)

Por lo que se podría entender que la finalidad de este diseño fue analizar la relación entre el uso de videojuegos de rol y los procesos psicológicos de la identidad del jugador.

7.2 Población y muestra

En directa relación con el objetivo general, el objeto de esta investigación son los escenarios virtuales y su interacción con los jugadores de videojuegos; por lo cual la población seleccionada, fueron personas adultas, jugadores habituales de videojuegos de rol.

En torno a la población en términos de representatividad, entran a jugar, la relación con el videojuego en términos de la proyección de las características personales del individuo dentro del juego, por lo que se hizo alusión directa a videojuegos que permitieron la creación, selección o personalización de avatares, de manera que pudieron crearse o elegirse personajes, así como que fue posible la personalización del aspecto de estos.

El proceso se llevó a cabo con nueve participantes (6 hombres y 3 mujeres).

Desde aquí es importante entonces delimitar que esta población cumplió con los siguientes criterios de inclusión:

- Ser adultos por Ley 18 años o superior, por lo que, desde la ley 27 de 1977: “Artículo 1o. Para todos los efectos legales llámase mayor de edad o simplemente mayor, a quien ha cumplido diez y ocho (18) años”
- Conocer y hacer uso de los videojuegos de rol habitualmente en cualquiera de sus plataformas.
- Haber jugado al menos un videojuego de rol en un tiempo acumulado de juego de al menos 24 horas o más.

También, se aplicó un cuestionario preliminar, en un tipo de redacción de pregunta abierta, con la idea de confirmar la existencia de conocimiento previo en relación con los videojuegos de rol, además de conocer inicialmente cual es la experiencia del sujeto con este tipo de videojuegos.

Un cuestionario, según Gómez et al. (1996) implica: “(...) diseñar un conjunto de cuestiones que supongan concretar las ideas, creencias o supuestos del encuestador en relación con el problema estudiado”. (p. 18)

Se elaboro un primer cuestionario para identificar los criterios de inclusión. Una vez realizado este paso y previo cumplimiento de dichos criterios se procedió a administrar dos cuestionarios más:

Categoría A: Conocimiento general sobre videojuegos de rol.

- ¿Cuál es tu videojuego de rol favorito?
- ¿Qué tipos de videojuegos de rol juegas?
- ¿Qué características debería tener un videojuego de rol?
- ¿Qué videojuegos de rol conoce?
- Podría describir uno de los videojuegos de rol que menciono anteriormente.
- ¿Cuánto cree usted que es el mayor tiempo acumulado que tiene de juego en un videojuego de rol?

7.3 Caracterización de videojuegos

Los dos videojuegos elegidos para el desarrollo de esta investigación fueron:

7.3.1 League of Legends

Al ser un videojuego de elección, el interés es caracterizar las especificidades de los avatares que pueden elegirse y en función del rol, explicar cuál es su rol dentro del juego.

❖ Genero de videojuego

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), Juego de rol de acción, videojuego de acción.

En la clasificación descrita anteriormente, el videojuego sería: Videojuego social, de alta complejidad. Videojuego de rol.

❖ Sinopsis

League of Legends es un juego de estrategia por equipos en el que dos equipos de cinco jugadores se enfrentan en una arena virtual en el cual deben destruir la base del equipo enemigo para ganar. Los jugadores eligen un avatar de entre un elenco de ciento cuarenta campeones para realizar jugadas, asesinar rivales y derribar torretas.

❖ **Objetivo general**

Destruir la base del enemigo (nexo). El nexo es el “corazón” de las bases de los equipos. Para ganar la partida hay que destruir el nexo enemigo.

❖ **Roles**

Dentro del juego existen cinco roles posibles para ser elegidos por quienes juegan, donde cada rol tiene al menos cuarenta campeones o personajes jugables que cumplen con las características del rol.

❖ **Soporte**

Su rol consiste en ayudar a su equipo, proporcionando utilidad, control de masas o escudos, por lo que su función varía entre ayudar a su equipo para que no los maten, iniciar o generar jugadas ofensivas en contra del equipo enemigo, así como otorgar visión dentro del mapa al equipo. Normalmente se ubica en la línea baja del mapa.

❖ **ADC (Attack Damage Carry / Carrileador de daño de ataque)**

Esta categoría consiste en aquellos campeones que atacan a distancia o son “tiradores”, su función consiste en tener daño consistente para su equipo, pues son los campeones que más daño hacen dentro del juego. Se ubica en la línea baja del mapa, acompañado del soporte.

❖ **Midlaner (Línea media)**

Normalmente conformado por los campeones tipo mago o asesino, su función varía, pero principalmente oscilan entre generar daño de tipo mágico, o ser aquellos capaces de eliminar rápidamente a los enemigos con daño “explosivo”. Normalmente se ubican en la línea media del mapa.

❖ **Top laner (Línea superior)**

Normalmente conformado por los campeones de tipo tanque o luchador, su función principal suele ser aguantar mucho daño del equipo. Se ubica en la línea superior del mapa.

❖ **Jungla**

Este rol no tiene un carril definido en el mapa, este se encuentra entre los carriles donde hay objetivos neutrales, su función, como la del soporte es generar jugadas para el equipo, otorgando ventaja a los jugadores de los carriles, así como asegurar los objetivos neutrales como dragones, heraldos y barones.

❖ **Tipos de avatares (Campeones)**

Hay seis tipos de personajes dentro del juego, los cuales pueden cumplir uno o varios roles

❖ **Tirador o ADC**

El tirador este asignado al carril inferior, su función principal es hacer daño desde lejos, son campeones frágiles que mueren fácilmente por lo que si bien hacen mucho daño también son fáciles de matar. Son campeones enfocados en el uso de auto ataques. Se ubican en el carril inferior.

❖ **Mago**

Son campeones de daño mágico, están orientados al control de masas y la utilidad, son personajes enfocados en el uso de habilidades. Principalmente se encuentran en el carril central.

❖ **Tanque**

Son personajes que se enfocan en hacerse resistentes y difíciles de matar, si bien aguantan mucho daño, no hacen mucho daño, su función es absorber daño. Principalmente se encuentran en el carril superior.

❖ **Asesino**

Son campeones enfocados en el uso de habilidades, los cuales tienen mucho daño explosivo, es decir, infligen mucho daño en una cantidad muy corta de tiempo, mientras que los

❖ **Luchador**

Son campeones que tienen un balance entre hacer daño y ser resistentes, su función es propiciar jugadas, hacer daño y resistir. Principalmente se ubican en el carril superior.

❖ Soporte

Ubicados en el carril bajo en compañía del ADC, su función es propiciar utilidad al equipo mediante curaciones, escudos o control de masas, así como controlar y propiciar visión en el mapa para el equipo.

7.3.2 *The Elder Scrolls V: Skyrim.*

Este responde entonces a la creación de avatares, con lo cual se busca explorar como es el proceso de creación de un avatar por parte de los jugadores.

❖ Genero de videojuego

Acción y Aventura, Mundo Abierto, Fantasía, juego de rol de acción.

❖ Sinopsis

La historia del videojuego se centra en los esfuerzos del personaje (creado), dovhakiin⁸ (sangre de dragón), para derrotar a Alduin, un dragón/dovah⁹ que, según la profecía, destruirá el mundo. La trama está fechada doscientos años después de los sucesos de Oblivion y tiene lugar en la provincia ficticia de Skyrim

❖ Ambientación

El videojuego se desarrolla en la región de Skyrim, situada al norte del continente de Tamriel. Este reino se caracteriza por tener un clima muy frío en casi todas sus zonas, con frecuentes ventiscas, y un terreno en gran parte montañoso, abundante en bosques de coníferas y lagos por todo el territorio. Todas estas zonas están repletas de asentamientos, cuevas, mazmorras y terrenos de cultivo.

Está inspirado en una Europa nórdica medieval, en la cual habitan todo tipo de especies animales como humanas y no humanas, con las cuales el jugador puede entablar diálogos, transacciones, relaciones y vínculos alrededor del desarrollo de la trama del juego.

⁸ En el lenguaje del videojuego, los dragones tienen su propia lengua, por lo que estos términos tienen traducciones literales; en este caso traduce: Sangre de dragón.

⁹ Traduce: Dragon

El juego también propone una cultura específica, en la cual según la especie se tienen ciertas costumbres, ciertas zonas que habitan dentro del territorio, así como ciertas costumbres religiosas. Además, el territorio en el que se desarrolla el juego es una provincia (Skyrim) de un continente (Tamriel) ficticio.

❖ **Jugabilidad**

Para este caso es importante describir la jugabilidad en términos de que hace parte de la continua construcción del rol que hace el jugador mientras avanza en el videojuego. Si bien inicialmente se le da un rol principal al jugador entorno a lo que debe hacer, la forma en la que el jugador decide como llevarlo a cabo es completamente libre, por lo que el juego en su sistema te permite mejorar ciertas habilidades en función de tus intereses.

Si el interés del jugador es crear un guerrero, habrá ciertas ramas de habilidades que puede mejorar con respecto a las capacidades de un guerrero, como la capacidad de manipular espadas a una o dos manos, el daño que infligen las armas cuerpo a cuerpo, así como la capacidad de llevar armaduras y la efectividad de estas. Si el jugador opta por ser un mago, habrá ciertas ramas de habilidades que favorezcan esta capacidad a partir de los tipos de magia que existen dentro del juego, así el jugador podrá elegir y mejorar la efectividad de hechizos de ilusión, alteración, destrucción, conjuración o restauración.

Los ejemplos anteriores son como motivo de ilustrar que tipo de construcciones de rol puede hacer la persona, pero no limitándose a estos dos roles descritos en el ejemplo, pues el jugador puede elegir libremente que habilidades desea mejorar o escoger, por lo que puede combinar cualquiera de las habilidades antes descritas.

❖ **Ramas de habilidades**

Las habilidades están expuestas en un “árbol de habilidades” el cual permite al jugador seleccionar libremente el tipo de habilidad que desea adquirir de una categoría específica y así acumular mejoras durante el desarrollo del juego que otorgan ventajas específicas en la jugabilidad y desarrollo de la partida.

Las ramas de habilidades existentes dentro del juego son dieciocho, las cuales podríamos agrupar en los siguientes grupos:

❖ Enfocadas a la magia

Alteración/ Conjuración /Destrucción / Ilusión / Restauración.

❖ Enfocadas al combate

Arquería / Bloqueo / Armadura pesada / Armadura Ligera / A una mano / A dos manos.

❖ Enfocadas al sigilo

Abrir cerraduras / Robo / Discreción.

❖ Habilidades del personaje

Encantamiento / Herrería / Alquimia / Elocuencia.

❖ Creación del personaje

En Skyrim puede elegirse entre diferentes razas la cuales se pueden usar o elegir para la creación del personaje. Las razas existentes dentro del juego son: Imperiales / Nórdicos / Bretones / Argonianos / Khajitas / Alto elfo / Elfo oscuro / Elfo del bosque

Cada raza tiene unas características fisiológicas determinadas, así como habilidades y orígenes específicos, lo cual de entrada establece cierta relación con los NPC (Personaje No Jugador / No Playable Character), los cuales en el contexto específico del juego muestra ciertos comportamientos, intereses, pensamientos, prejuicios y relaciones en torno a la raza del avatar del jugador.

Durante la creación de personaje es completamente libre la elección de género, de nombre y de apariencia física, pudiendo elegir cada característica y rasgo faciales, así como algunas características relacionadas a la contextura física como son la masa corporal, la edad, entre otros.

❖ Objetivo

El desarrollo del juego y su historia es completamente libre, en cuanto a que el jugador puede elegir realizar o no las misiones propuestas por el juego. Al ser un mundo abierto, el jugador tiene completa libertad en cuanto lo que desea hacer, por lo que puede decidir seguir la historia linealmente como posponerla para realizar otras actividades.

7.4 Técnicas de recolección de la información

En relación con el primer objetivo, se realizó un cuestionario de preguntas abiertas que permitieron que los participantes describieran ampliamente como es la experiencia como jugador en el uso de videojuegos de rol, así como una observación del fenómeno a partir de grabaciones de la interacción del jugador dentro del videojuego.

7.4.1 Categoría A y B

Este cuestionario está compuesto de dos categorías de preguntas, las cuales al haber sido respondidas inmediatamente identificaban que la persona cumplía con los criterios de inclusión dados en la categoría A, por lo que se pasó a la categoría B y C de preguntas, las cuales fueron:

Preguntas sobre la experiencia de los juegos de rol y el uso de avatares dependiendo del videojuego con el que el informante desee participar (veintitrés preguntas League of legends; veintidós preguntas Skyrim), formato que se ilustra en la Tabla 1.

Tabla 1

Formulario de entrevista categoría A y B

1.	¿Qué es para usted un avatar en un videojuego?		
2.	¿Para usted que implica un videojuego de rol?		
3.	¿Para usted que significa un rol?		
4.	¿Qué características buscas en tus avatares?		
5.	¿Qué lo lleva a elegir un videojuego de rol específico?		
6.	¿En su experiencia prefiere hacer uso de un avatar que ya este preestablecido (Elección) o prefiere crearlo y diseñarlo usted mismo?		
6.1.	(En caso de preferir seleccionar el avatar) ¿Conoce usted el videojuego League of Legends?		
6.1.1.	¿Ha jugado usted alguna vez a este videojuego?		
7	En caso de que la respuesta sea afirmativa proceder con las preguntas 7.1 a 12.1, de ser negativa continuar con las preguntas 7 a 12.		
6.2.	(En caso de preferir la creación de avatares) ¿Conoce usted el videojuego Skyrim?		
6.2.1.	¿Ha jugado usted alguna vez a este videojuego?		
6.2.2.	En caso de que la respuesta sea afirmativa proceder con las preguntas 7.2 a 12.2, de ser negativa continuar con las preguntas 7 a 12.		
	En caso de que la preguntas 6.1.1 o 6.2.1 sea negativa	En caso de que 6.1.1 sea positiva (League of legends).	En caso de que 6.2.1 sea positiva (Skyrim).
6.	¿Qué es lo que considera lo más importante en la experiencia de jugar un videojuego de rol?	7.1 ¿Qué es lo que considera lo más importante en la experiencia de jugar este videojuego de rol?	7.2 ¿Qué es lo que considera lo más importante en la experiencia de jugar un videojuego de rol?
7.	¿Qué es lo que más le llama la atención los videojuegos de rol?	8.1. ¿Qué es lo que más le llama la atención de este videojuego de rol?	8.2. ¿Qué es lo que más le llama la atención de este videojuego de rol?
8.	¿Qué rol (o tipo de rol) le gusta jugar más?		

-
- | | | |
|--|---|--|
| <p>9. ¿Qué opinión tiene usted de los videojuegos de rol?</p> <p>10. ¿Qué le cambiarías a los videojuegos de rol?</p> <p>11. ¿Preferiría usted jugar un videojuego de rol donde usted cree su avatar o donde pueda seleccionarlo?</p> | <p>9.1. ¿Qué lo lleva a preferir seleccionar un avatar en vez de crearlo?</p> <p>10.1. ¿Dentro de este videojuego qué rol (o tipo de rol) le gusta jugar más?</p> <p>11.1. ¿Qué es lo que más le gusta de este rol?</p> <p>12.1. ¿Qué opinión tiene usted sobre este videojuego?</p> <p>13.1. ¿Qué le cambiaría al videojuego?</p> <p>14.1. ¿Qué liga eres dentro del juego (Cual es tu ranking dentro del videojuego)?</p> <p>15.1. ¿Qué cree que hace que este videojuego le siga llamando la atención?</p> <p>16.1. ¿Cómo te acercaste por primera vez al videojuego?</p> <p>17.1. ¿Por qué crees que este videojuego es tan popular?</p> | <p>9.2. ¿Qué lo lleva a preferir crear un avatar sobre elegirlo?</p> <p>10.2. ¿Qué rol (o tipo de rol) le gusta jugar más?</p> <p>11.2. ¿Qué es lo que más le gusta de este rol?</p> <p>12.2. ¿Qué opinión tiene usted sobre este videojuego?</p> <p>13.2. ¿Qué le cambiaría al videojuego?</p> <p>14.2. ¿Qué cree que hace que este videojuego le siga llamando la atención?</p> <p>15.2. ¿Cómo te acercaste por primera vez al videojuego?</p> <p>16.2. ¿Crees que este videojuego es popular?</p> |
|--|---|--|
-

La tabla muestra las preguntas correspondientes para indagar acerca del interés de los participantes por la elección o creación, con preguntas específicas acerca del escenario de representación virtual que tengan como preferencia; es decir, crear o elegir un avatar.

Específicamente en la categoría B en la pregunta seis se daría paso a la selección del videojuego propuesto para esta investigación, si la persona prefirió seleccionar un avatar implicaría que la grabación se haría del videojuego League of Legends, en el caso contrario, en el cual el participante tenga prelación por la creación, se procedería con el videojuego Skyrim, lo cual conllevaría preguntas específicas sobre cada videojuego para verificar si la persona conoce el videojuego. Si la persona no muestra preferencia por ninguno de los escenarios de representación virtual, se le haría directamente la proposición de que elija alguno de los dos videojuegos con el cual deseaba participar en la investigación.

7.4.2 Categoría C

Hábitos relacionados con hacer uso de videojuegos, específicamente videojuegos de rol. (siete preguntas).

18. ¿Cuánto tiempo considera usted que invierte en jugar videojuegos de rol semanalmente?

19. ¿Qué videojuegos de rol juega habitualmente?
20. ¿Qué rol sueles jugar más habitualmente?
21. ¿Cómo crees que es tu desempeño dentro del videojuego?
22. ¿Nos podría compartir (por medio de una plataforma) que logros o desempeño ha obtenido dentro del juego?
23. ¿Cómo consideras que alcanzaste ese nivel de experiencia?
24. ¿Qué opinión tiene del tiempo en el uso de videojuegos de rol?

La idea con esta técnica es tener un primer acceso de la forma en como el fenómeno se presenta, si hablamos de un fenómeno de proyección es de vital importancia preguntar por como cada persona responde a esta cuestión mediante una descripción de la experiencia personal de la situación mediante el uso de videojuegos, como la persona responde al fenómeno, preguntar acerca de cómo se acerca a esta experiencia, que es lo que le atrae, por qué es un hábito y que significado le da a la experiencia. De manera que se pueda describir cómo es la experiencia de los jugadores en la elección y uso de videojuegos de rol.

Lo que se intenta lograr con esta técnica es: Preguntar por los comportamientos y actitudes desde la perspectiva del individuo en relación con los videojuegos, específicamente con los videojuegos de rol.

La entrevista, técnica en la cual, Gómez et al. (1996) expone que:

La entrevista es una técnica en la que una persona (entrevistador solicita información de otra o de un grupo, para obtener datos sobre un problema determinado. Presupone pues la existencia al menos de dos personas y la posibilidad de interacción verbal) (p. 15).

Específicamente haciendo uso de la entrevista en profundidad en la cual el entrevistador:

(...) desea obtener información sobre determinado problema a partir de establecer una lista de temas, en relación con los que se focaliza la entrevista, quedando está a la libre discreción del entrevistador, quien podrá sondear razones y motivos, ayudar a establecer determinado factor, etc..., pero sin sujetarse a una estructura formalizada de antemano (Gómez, 1996, p. 16).

Del mismo modo, se buscó explorar los aspectos psicológicos de la identidad de los individuos a partir de la construcción de un formulario de entrevista con base al OPD2,

específicamente sobre el EJE IV: Estructura, a partir de un tipo de redacción de pregunta abierta sobre los aspectos que se definieron anteriormente como: La capacidad A) Capacidad cognitiva, B) Capacidad emocional y C) Capacidad de vinculo en relación con dos áreas, la referida al Self y la referida al objeto. Adicionalmente, se usó, para esta entrevista una grabación facilitada por los participantes, en la cual ellos, según el videojuego con el que participaron (League of legends o Skyrim); facilitaron una grabación jugando al videojuego. Las condiciones de la grabación que facilitaron fueron las siguientes:

Si era League of Legends:

- No hay una duración límite para la grabación, esta durara lo que dure el transcurso de la partida o sesión de juego.
- Debe ser en la grieta del invocador, el cual es uno de los mapas y modos de juego que ofrece el videojuego.
- El modo de juego debe ser reclutamiento o clasificatoria, de manera que la persona elija que línea, el avatar y el rol que desea.
- La grabación debe incluir el momento de selección de avatar o campeón, el transcurso de la partida y la finalización de la misma.

Si era Skyrim:

- No se estableció una duración límite de la sesión de grabación, el video durará el tiempo que el participante haya decidido jugar.
- La grabación debe incluir el momento de creación del personaje.

A partir de las grabaciones facilitadas se extrajeron momentos específicos en los cuales la persona, durante su sesión de juego se encontraba con algún obstáculo o dificultad en la partida, momentos en los cuales interactuaba con otras personas o personajes o tuvo momentos emocionales en relación a lo que estaba sucediendo.

Esta observación se llevó a cabo mediante grabaciones facilitadas por los participantes a partir del uso del programa OBS Studio versión 28.1.2, el cual permitió grabar en tiempo real audio y video en relación a lo que estaba sucediendo en la pantalla de la computadora durante el desarrollo del videojuego.

De estos momentos extraídos de las grabaciones se seleccionaron ciertas preguntas del formulario adaptado, de manera que la pregunta se orientara y preguntara por la experiencia de la persona en ese momento específico de la sesión de juego. El formulario construido con base al OPD2 fue el siguiente, como se ilustra en la Tabla 2.

Tabla 2

Segundo formato de entrevista adaptado del Eje IV: Estructura del OPD2

Capacidad	Referida al self			Referida al Objeto		
	Cognitiva	Emocional	Vinculo	Cognitiva	Emocional	Vinculo
Descripción de capacidad	1. La capacidad de percibir de manera diferenciada una imagen del sí mismo y de los afectos.	1. La capacidad de relacionarse con otros, tanto intrapsíquica mente como en el contacto interpersonal.	La capacidad de crear representaciones internas de personas significativas de emocionalmente positiva y de mantenerlas.	La capacidad de desarrollar una imagen realista del otro real o imaginario, consiste en percibir al otro como poseedor de características individuales.	La capacidad de establecer contacto emocional entre personas, la comunicación de los propios afectos y la capacidad de dejarse tocar emocionalmente por los afectos de otros, así como la comprensión mutua y el sentimiento del “nosotros”.	La capacidad para internalizar objetos, poder vincularse emocionalmente a otros en relaciones reales.
	2. La capacidad de mantener constante, a través del tiempo, autoimagen en cuanto a aspectos psicosexuales y sociales.	2. La capacidad de llevar diálogos internos.				
Preguntas	<p>1.1 Podría usted describir su avatar, de tal manera que pueda comprender qué tipo de personaje es.</p> <p>1.2. ¿Como se sintió durante el transcurso de la sesión de juego?</p> <p>1.3. ¿Podría describirme un momento</p>	<p>1.1. ¿Qué hace usted cuando se siente atacado dentro del videojuego?</p> <p>1.2. ¿Tiene a veces la sensación de que todos dentro del videojuego están en su contra?</p>	<p>1. ¿Qué hace usted cuando tiene dificultades dentro del videojuego?</p> <p>2. ¿Cómo se siente cuando en el juego su avatar esta solo y necesita algún tipo de ayuda?</p> <p>3. En algunas situaciones difíciles o adversas, ha</p>	<p>1. Podría describirme de forma detallada a su avatar de manera que pueda imaginarme como es.</p> <p>2. ¿Qué diferencias o similitudes encuentra entre usted y su avatar?</p>	<p>1. ¿Cree usted que su avatar tiene dificultad para interactuar con otros avatares dentro del juego?</p> <p>2. ¿Puede imaginarse lo que su avatar está sintiendo mientras</p>	<p>1 ¿Cree usted que su avatar es alguien que interactúa fácilmente con otros avatares?</p> <p>2. ¿Como cree que es la experiencia del avatar cuando tiene que actuar</p>

especifico de la sesión de juego en el cual haya sentido alguna emoción en relación a lo que estaba sucediendo dentro del videojuego?	1.3. Algunas personas pueden recuperarse bien después de haber pasado una derrota o haber perdido. ¿Cómo es usted en ese aspecto, se demora en recuperarse?	pensado en experiencias positivas o personas afectuosas (que apoyen) ¿Ha hecho esto cuando se encuentra jugando? ¿Podría describirme una situación en la que haya sucedido?	está jugando?	3. Algunos tienen buena capacidad de conocer a las personas. ¿Cree usted que su avatar posee esta capacidad? (Escena)	solo? ¿En equipo?	3. ¿Cree usted que su avatar tiene mejor desempeño jugando solo o jugando en equipo?
2.1. ¿Cómo describiría a su avatar cuando interactúa con otros personajes?	1.4. ¿Cómo se siente con la apariencia de su avatar?		4. ¿Su avatar puede sentir o expresar emociones?		4. ¿Su avatar buscaría ayuda en situaciones difíciles?	
2.2. ¿Cómo describiría usted el desempeño de su avatar según las circunstancias?	1.5. ¿Qué importancia tiene para usted la apariencia y personalidad de su avatar?					
2.3. ¿Cree usted que el entorno donde interactúa su avatar lo lleva a cambiar constantemente su forma de ser o actuar?	2.1. ¿Qué paso por su mente (Que sintió) a la hora de crear su avatar?					
	2.2. ¿En la experiencia de juego siente usted que sus emociones le aportan algo, lo enriquecen y lo realizan o encuentra que estas, más bien, lo estorban y limitan?					
	2.3. ¿Cuáles son sus necesidades cuando está					

jugando
videojuegos
de rol?

Nota: La tabla muestra la adaptación hecha a las preguntas del formato de entrevista encontrado en el Eje IV del OPD2, donde se muestran las áreas atribuidas a la identidad (Referido al self, referido al objeto), las correspondientes capacidades para cada área y las preguntas formuladas para interrogar y dar cuenta de cada una.

La idea es que a partir del cuestionario se permita unir la observación inicial, con la entrevista con el objetivo de examinar que tipo de relaciones se establecen entre jugadores y videojuegos y la función que cumple el avatar en esta interacción, así como poder identificar qué características de la identidad de los jugadores aparecen en el uso, creación o elección de avatar durante la experiencia.

La aplicación nos sirve como método comparativo entre ambas experiencias, así como la contrastación de cualidades proyectadas en el personaje y su semejanza o distancia con las cualidades reales de la persona, sea física, intelectual o de habilidad.

Además, se complementa a partir de la observación de como la persona se desenvuelve mientras está jugando, como son sus expresiones, habilidades e interacciones con lo que el videojuego le ofrece como jugador.

De manera que se pudo observar la forma en la que el individuo se enfrenta a los desafíos u objetivos que le plantea el juego y como se refleja el rol en el comportamiento del sujeto.

7.5 Procedimiento a seguir para obtener los datos

Inicialmente el contacto con la población se hizo, como se mencionó con anterioridad a partir del uso de un cuestionario, donde las respuestas dadas por quienes aplicaron este instrumento permitieron dar cuenta de algunos individuos quienes cumplían con las condiciones descritas en los criterios de inclusión.

Finalmente, se obtuvieron seis participantes masculinos y tres femeninos.

Finalizado este proceso se procedió con los pasos A y B descritos en las técnicas de recolección, para lo cual se comenzó con una entrevista inicial acerca de la experiencia subjetiva del uso de videojuegos, para luego pasar a la observación de la forma de respuesta de la persona frente a la recreación del fenómeno, en el cual en una consola específica y un juego seleccionado previamente se observó la forma en la que la persona interactúa, reacción y se afronta al videojuego.

Continuando con el paso B, en una entrevista de tipo abierta con preguntas previamente construidas a partir del modelo de entrevista del Eje IV del OPD2, en esta entrevista final en la cual se buscó examinar que tipo de relaciones establecen los jugadores con los videojuegos y la función del rol de su avatar, para lo cual se hizo uso del formato de entrevista construido entorno a lo observado en la grabación facilitada y las entrevistas previas, de manera que se pudo articular la información para dar respuesta a los objetivos de esta investigación.

7.6 Plan de análisis

Al tener toda la información reunida, se hizo una búsqueda sistemática y reflexiva de la información revelada por los instrumentos, con la idea de integrarlos, sintetizarlos, buscar regularidades, buscar la importancia y aporte para la investigación en términos de los objetivos planteados.

Según Gómez et al. (1996) sería: “El sentido del análisis de datos en la investigación cualitativa consiste en reducir, categorizar, clarificar, sintetizar y comparar la información con el fin de obtener una visión lo más completa posible de la realidad objeto de estudio” (p. 26).

Se busca lograr, a partir de la reducción, facilitar el tratamiento y la comprensión de estos, identificando su aporte principal en términos de lograr una mejor inferencia de los resultados y poder expresarlos si es necesario gráfica y numéricamente.

El plan de análisis en relación con el presupuesto metodológico aquí expuesto, fueron técnicas que permitieron comparar resultados, estableciendo similitudes o diferencias significativas de cada proceso individual, así como aquellas que nos ofrecieron la posibilidad de estimar parámetros, analizar interacciones entre las variables y verificar el ajuste del modelo respecto a la pregunta de investigación, por lo cual el modelo de análisis específico fue un modelo de análisis de contenido.

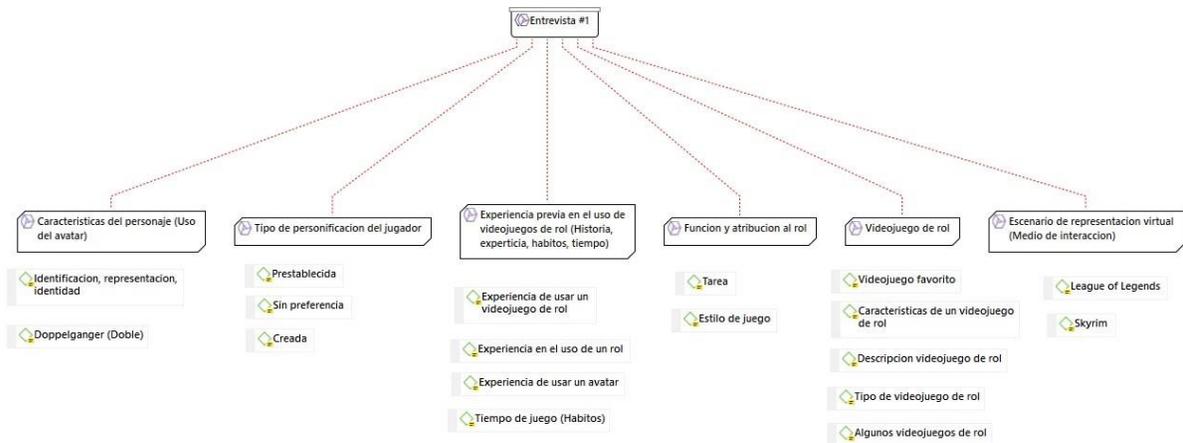
Este modelo según Gómez et al. (1995): “Es una técnica que se suele utilizar para el análisis sistemático de documentos escritos, notas de campo, entrevistas registradas, diarios, memorias, planes de centros, etc”. (p. 26)

Para el análisis de la información se hizo una transcripción manual de ambas entrevistas, las cuales luego se pasaron al programa AtlasTi8 versión 8.24.26 para ser codificadas.

Los códigos que se usaron para la transcripción de la primera entrevista (A) son los siguientes, como se puede observar en Figura 6:

Figura 6

Árbol de códigos usado para la decodificación de la entrevista #1



Nota: La figura muestra el árbol de códigos empleado para la decodificación de la información en el programa AtlasTi 8.24.26. Específicamente para la primera entrevista realizada a los entrevistados.

7.6.1 Grupo de códigos entrevista #1

❖ Características del personaje (Uso del avatar)

Se refiere a las características que los participantes atribuyen a lo que es un avatar o lo que para ellos significa. (Incluye).

A. Identificación, representación e identidad. **B.** Doppelganger¹⁰ (Doble).

❖ Tipo de personificación del jugador.

Abarca las preferencias de los participantes en cuanto a los dos fenómenos delimitados para este trabajo: Elegir o crear. (Incluye).

A. Prestablecida. **B.** Creada. **C.** Sin preferencia.

¹⁰ Doppelganger del alemán “doppel” que significa “doble” y “ganger” que significa “andante”. El término se utiliza para designar a cualquier doble de una persona, comúnmente en referencia al “gemelo malvado” o al fenómeno de la bilocación.

❖ **Experiencia previa en el uso de videojuegos de rol (Historia, experticia, hábitos, tiempo)**

Abarca las experiencias dadas por los entrevistados, referido a varios aspectos en el uso de videojuegos de rol, como avatares, roles, tiempo y otros elementos que señalan hacen parte del mundo de los videojuegos de rol y con los que han interactuado. (Incluye).

A. Experiencia de usar un avatar. **B.** Experiencia de usar un videojuego de rol. **C.** Experiencia en el uso de un rol. **D.** Tiempo de juego (hábitos).

❖ **Función y atribución al rol**

Refiere las características generales que los participantes atribuyen a lo que es un rol dentro o fuera de los videojuegos. (Incluye).

A. Tarea. **B.** Estilo de juego.

❖ **Escenario de representación virtual**

Abarca las experiencias de los participantes al hacer uso de los videojuegos que son campo de investigación de este trabajo: Skyrim o League of Legends. (Incluye).

A. Skyrim. **B.** League of legends.

❖ **Videojuego de rol**

Abarca aspectos descriptivos generales de los videojuegos de rol, como sus características, los tipos, algunas descripciones de algunos videojuegos de rol, entre otros.

A. Características de un videojuego de rol **B.** Descripción de un videojuego de rol **C.** Tipo de videojuego de rol **D.** Videojuego favorito **E.** Generalidades de un videojuego de rol.

7.6.2 Códigos (Descripción)

❖ **Características de un videojuego de rol**

Abarca las características y las implicaciones que los participantes describen de un videojuego de rol (En general)

❖ **Tarea**

Incluye las características de un rol que los participantes atribuyen a la realización de una tarea específica.

❖ **Estilo de juego**

Incluye las características de un rol, en las cual los participantes lo atribuyen a la experiencia del rol dentro de un videojuego como un Estilo de juego dentro del videojuego.

❖ **Descripción de un videojuego de rol**

Aquí se agrupan las descripciones hechas por parte de los participantes de algunos videojuegos de rol (Incluidos League Of Legends o Skyrim si aparecen en la descripción del participante).

❖ **Skyrim**

Abarca las experiencias concretas que se relacionen directamente con Skyrim, lo que implica crear un avatar dentro de un videojuego

❖ **Experiencia de usar un avatar**

Abarca las respuestas de los participantes en las que desde su conocimiento y vivencia se refieran a lo que es un avatar.

❖ **Experiencia de usar un videojuego de rol**

Abarca experiencias particulares que se relacionen con el uso de videojuegos de rol en general (Cuando no habla específicamente de Lol o Skyrim)

❖ **League of Legends**

Aquí se codifican todos los aspectos que tengan que ver con la experiencia de usar un videojuego de elección de avatar, específicamente la experiencia de jugar League of Legends

❖ **Experiencia en el uso de un rol**

Abarca las experiencias que implican usar videojuegos de rol, así como aquellas que se atribuyen específicamente a roles dentro de Skyrim o Lol

❖ Creada

Este código refiere la preferencia por hacer uso de un avatar creado y diseñado por la persona, para este caso refiere a Skyrim

❖ Prestablecida

Abarca el videojuego elegido para esta investigación en cuanto a la elección de un avatar: League of legends

❖ Sin preferencia

Aquellos participantes que pueden oscilar entre crear o elegir pues no tienen prelación por ninguna de las dos situaciones

❖ Doppelganger (Doble)

Características de avatares en las que los participantes refiere que es un personaje o sus características.

❖ Identificación, representación e identidad

Se refiere a las características que los participantes atribuyen a lo que es un avatar como una representación del sí mismo o un alter ego.

❖ Tiempo de juego (Hábitos):

Abarca el tiempo de juego acumulado, como el tiempo de juego semanal. Acerca de los hábitos. también abarca que videojuegos de rol usa habitualmente.

❖ Tipo de videojuego de rol

Tipos de videojuego de rol que se evidencian en las entrevistas

❖ Videojuego favorito

Aquí se agrega el videojuego de rol favorito de cada participante.

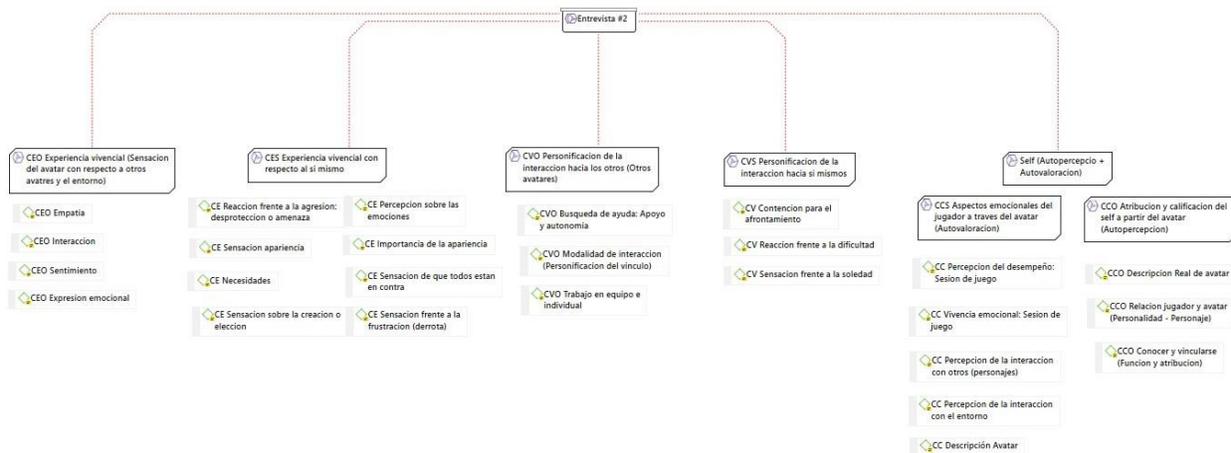
❖ Algunos videojuegos de rol

Videojuegos de rol mencionados por los participantes.

Para la segunda entrevista (B) se llevó a cabo el mismo proceso de sistematización mediante códigos, el mapa de códigos que ilustra la codificación de la entrevista #2 es el que se observa en la Figura 7.

Figura 7

Árbol de códigos empleado para la decodificación de la entrevista #2



Nota: La figura muestra el árbol de códigos empleado para la decodificación de la información en el programa AtlasTi 8.24.26. Específicamente para la segunda entrevista realizada a los entrevistados.

Los códigos que se usaron para la transcripción de la segunda entrevista son:

7.6.3 Grupo de códigos entrevista #2

❖ Self (Autovaloración + Autopercepción)

Abarca la atribución y calificación del self (jugador) a partir del avatar, así como los aspectos emocionales relacionados al videojuego en relación con el jugador y el avatar. Conformado por dos grupos de códigos:

CCO Atribución y calificación del self a partir del avatar (Autopercepción). La categoría explora la capacidad de desarrollar una imagen realista del otro real o imaginario, consiste en poder percibir al otro como poseedor de características individuales. (Incluye).

A. CCO Conocer y vincularse (Función y atribución). **B.** CCO Descripción real del avatar.
C. CCO Relación jugador y avatar (Personalidad – personaje).

❖ **CCS Aspectos emocionales del jugador a través del avatar (Autovaloración).**

Abarca la capacidad de percibir de manera diferenciada una imagen del sí mismo y de los afectos. Así como la capacidad de mantener constante, a través del tiempo, la autoimagen en cuanto a aspectos psicosexuales y sociales

A. CC Percepción del desempeño: Sesión de juego. **B.** CC Vivencia emocional: Sesión de juego. **C.** Percepción de la interacción con otros (Personajes). **D.** Percepción de la interacción con el entorno. **E.** Descripción Avatar.

❖ **CVO Personificación de la interacción hacia otros (Avatares)**

Es la capacidad para internalizar objetos, poder vincularse emocionalmente a otros en relaciones reales. (Incluye).

A. CVO Búsqueda de ayuda: Apoyo y autonomía. **B.** CVO Modalidad de interacción (Personificación del vínculo). **C.** CVO Trabajo en equipo e individual.

❖ **CVS Personificación de la interacción hacia si mismos**

Abarca la capacidad de crear representaciones internas de personas significativas (representantes de objeto), de investir las emocionalmente de manera positiva y de mantenerlas (Internalización). (Incluye).

A. CV Reacción frente a la dificultad. **B.** CV Contención para el afrontamiento. **C.** CV Sensación frente a la soledad.

❖ **CEO Experiencia vivencial (Sensación del avatar con respecto a otros avatares y el entorno)**

Es la capacidad de establecer contacto emocional entre personas, la comunicación de los propios afectos y la capacidad de dejarse tocar emocionalmente por los afectos de otros, así como la comprensión mutua y el sentimiento del “nosotros”. (Incluye).

A. CEO Empatía. **B.** CEO Expresión emocional. **C.** CEO Interacción. **D.** CEO Sentimiento.

❖ **CES Experiencia vivencial con respecto al sí mismo**

Habla de la capacidad de relacionarse con otros, tanto intrapsíquicamente como en el contacto interpersonal, así como la capacidad de llevar diálogos internos. (Incluye).

A. CE Importancia de la apariencia. **B.** CE Necesidades. **C.** CE Sensación apariencia. **D.** CE Sensación frente a la frustración (derrota). **E.** CE Sensación de que todos están en contra. **F.** CE Reacción frente a la agresión: Desprotección o amenaza. **G.** CE Percepción sobre las emociones. **H.** CE Sensación sobre la creación o elección.

7.6.4 Códigos (Descripción)

❖ **CCO Conocer y vincularse (Función y atribución)**

Abarca la percepción y creencia de los participantes acerca de si su avatar sería bueno conociendo y vinculándose con otros.

❖ **CCO Descripción Real de avatar**

Abarca las descripciones dadas por los participantes de su avatar si su personaje fuera una persona real.

❖ **CCO Relación jugador y avatar**

Aquí se consignan las diferencias y similitudes encontradas por los participantes en relación con su avatar.

❖ **CC Descripción Avatar**

Abarca las descripciones de los avatares de los jugadores como PERSONAJES dentro del videojuego

❖ **CC Percepción del desempeño: Sesión de juego**

Abarca la descripción del desempeño que los participantes atribuyen a su avatar en un fragmento específico de la sesión de juego.

❖ **CC Vivencia emocional: Sesión de juego**

Abarca una descripción de los participantes sobre alguna emoción que les haya suscitado el videojuego durante la sesión de juego y la descripción de la situación mencionada.

❖ **CC Percepción de la interacción con el entorno**

Percepción de los participantes sobre la interacción de su avatar con el medio en el que se desenvuelve en el videojuego.

❖ **CC Percepción de la interacción con otros (Personajes)**

Abarca la descripción de los participantes sobre como creen que interactúa su avatar con otros personajes

❖ **CVO Búsqueda de ayuda: Apoyo y Autonomía**

Refiere la capacidad atribuida por los participantes a su avatar de buscar ayuda en situaciones difíciles.

❖ **CVO Modalidad de interacción (Personificación del vínculo)**

Refiere la capacidad de interacción que tiene el personaje con otros avatares, según los participantes.

❖ **CVO Trabajo en equipo e individual**

Refiere la capacidad que los participantes atribuyen a su avatar de trabajar solo o trabajar en equipo

❖ **CV Reacción frente a la dificultad**

Abarca las reacciones o formas de actuar de los participantes frente a las dificultades encontradas en el videojuego.

❖ **CV Contención para el afrontamiento**

Aquí se menciona si la persona trae a su mente personas o experiencias positivas cuando se encuentra afrontando alguna dificultad mientras juega.

❖ **CV Sensación frente a la soledad**

Abarca las sensaciones o emociones atribuidas o percibidas por los participantes cuando su avatar se encuentra solo y necesita ayuda de alguna manera.

❖ **CEO Empatía**

Refiere la sensación de los participantes acerca de la capacidad de empatizar con otros personajes de su avatar.

❖ **CEO Expresión emocional**

Refiere la sensación de los participantes acerca de la capacidad de su avatar para transmitir emociones.

❖ **CEO Interacción**

Abarca la percepción de los participantes acerca de si su avatar tendría dificultades para interactuar con otros avatares dentro del videojuego.

❖ **CEO Sentimiento**

Abarca la percepción de los participantes respecto a la capacidad de imaginarse lo que su avatar está sintiendo mientras ellos están jugando.

❖ **CE Importancia de la apariencia**

Abarca la importancia que los participantes atribuyen al aspecto físico y personalidad de su avatar.

❖ **CE Necesidades**

Abarca las necesidades que los participantes encuentran a la hora de vincularse o jugar un videojuego de rol

❖ **CE Sensación frente a la frustración (Derrota)**

Abarca las percepciones de los jugadores sobre la pérdida o derrota dentro del videojuego.

❖ **CE Percepción sobre las emociones**

Se adscriben las percepciones de los participantes sobre las emociones que se encuentran durante una sesión de juego, si encuentran que estas los realizan o fortalecen o si sienten que estas más bien les estorban o entorpecen.

❖ **CE Reacción frente a la agresión: Desprotección o amenaza**

Incluye las acciones que lleva a cabo la persona cuando se siente atacado dentro del videojuego.

❖ **CE Sensación apariencia**

Abarca la sensación y percepción que tienen los participantes sobre la apariencia de su avatar.

❖ **CE Sensación de que todos están en contra**

Abarca la percepción de los jugadores con respecto a los demás personajes o avatares dentro del videojuego, específicamente si sienten que todos están en su contra.

❖ **CE Sensación sobre la creación o elección**

Abarca los pensamientos y emociones que los jugadores sintieron a la hora de crear o elegir su avatar dentro del videojuego.

7.7 Criterios éticos.

A partir de la Ley 1090 de 2006, la cual regula el ejercicio profesional de la psicología en Colombia, se tuvieron en cuenta los siguientes artículos:

Artículo 49. Los profesionales de la psicología dedicados a la investigación son responsables de los temas de estudio, la metodología usada en la investigación y los materiales empleados en la misma, del análisis de sus conclusiones y resultados, así como de su divulgación y pautas para su correcta utilización. (Colombia. Congreso de la Republica, 2006)

Artículo 50. Los profesionales de la psicología al planear o llevar a cabo investigaciones científicas, deberán basarse en principios éticos de respeto y dignidad, lo mismo que salvaguardar el bienestar y los derechos de los participantes. (Colombia. Congreso de la Republica, 2006)

Artículo 55. Los profesionales que adelanten investigaciones de carácter científico deberán abstenerse de aceptar presiones o condiciones que limiten la objetividad de su criterio u obedezcan a intereses que ocasionen distorsiones o que pretendan darles uso indebido a los hallazgos. (Colombia. Congreso de la Republica, 2006)

Artículo 56. Todo profesional de la Psicología tiene derecho a la propiedad intelectual sobre los trabajos que elabore en forma individual o colectiva, de acuerdo con los derechos de autor establecidos en Colombia. Estos trabajos podrán ser divulgados o publicados con la debida autorización de los autores. (Colombia. Congreso de la Republica, 2006)

Además de esto, se realizó un consentimiento informado donde se dio a conocer a los participantes, los objetivos, consecuencias y duración de la investigación para adjuntar su respectiva firma y constancia de aprobación de los procedimientos a emplearse durante la investigación.

7.8 Criterios de rigor

Hablando de una investigación cualitativa nos referiremos a criterios de rigor, por lo que no hubo interés en el control de variables ni la manipulación de las “condiciones” de aplicación, mucho menos la replicabilidad de los resultados.

Siendo así, el interés estuvo en la aparición del fenómeno como tal en el mundo real, a partir del cual se usó el discurso experiencial de los participantes para dar cuenta de ese fenómeno, por lo que los criterios que fueron de interés para esta metodología son la credibilidad, la auditabilidad y la transferibilidad.

Según Castillo y Vásquez (2003):

La credibilidad se logra cuando el investigador, a través de observaciones y conversaciones prolongadas con los participantes en el estudio, recolecta información que produce hallazgos que son reconocidos por los informantes como una verdadera aproximación sobre lo que ellos piensan y sienten (p. 165).

El concepto se refiere a como los resultados de una investigación son verdaderos para las personas que fueron estudiadas y explicaron como el fenómeno se vive en ellos, así como para otras personas que ha sentido o vivenciado el fenómeno.

En relación directa con lo anterior y en la misma línea de las autoras, el siguiente concepto podría entenderse así: “El criterio de credibilidad se puede alcanzar porque generalmente los investigadores, para confirmar los hallazgos y revisar algunos datos particulares, vuelven a los informantes durante la recolección de la información”. (Castillo y Vásquez, 2003, p. 165)

Según la terminología expuesta es importante revisar la auditabilidad o conformabilidad, entendido por Castillo y Vasquez (2003) como:

El segundo elemento del rigor metodológico es la auditabilidad, llamada por otros autores confirmabilidad. Guba y Lincoln se refieren a este criterio como la habilidad de otro investigador de seguir la pista o la ruta de lo que el investigador original ha hecho. Para ello es necesario un registro y documentación completa de las decisiones e ideas que el investigador haya tenido en relación con el estudio. Esta estrategia permite que otro

investigador examine los datos y pueda llegar a conclusiones iguales o similares a las del investigador original siempre y cuando tengan perspectivas similares (p. 165).

8 Presentación y análisis de los resultados

El uso del programa AtlasTi versión 8.24.26 para la codificación de la información permitió agrupar los resultados en cuarenta y cuatro códigos diferentes, los cuales fueron reagrupados en once grupos de códigos con una temática a fin en relación al objetivo de esta investigación.

8.1 Videjuego de rol

El primer grupo de códigos es “Videjuegos de rol”, es cual abarca los siguientes códigos: “Algunos videjuegos de rol”, “Videjuego favorito”, “Características de un videjuego de rol”, “Descripción de un videjuego de rol” y “Tipo de videjuego de rol”.

Los datos encontrados en relación al videjuego de rol sugieren que los informantes conocen y disfrutan en mayor medida el videjuego de rol League of Legends, sin embargo, destacan entre otros videjuegos como Skyrim, Dont Starve Together, World of Warcraft y Dark souls, que, si bien no son comunes a todos los participantes, aparecen reiteradamente mencionados como videjuegos de rol debido a sus características. En relación a las características, se encontró que para los informantes es muy importante que un videjuego de rol tenga las siguientes características: Que el videjuego de rol sea balanceado, es decir, que todos tengan la misma posibilidad de triunfar, que no haya ventajas injustificadas de manera que la competitividad dentro del videjuego sea equilibrada.

Esto ejemplificado por el informante #1, cuando comenta mediante la descripción de un juego de rol lo siguiente:

Bueno pues por ejemplo Yugioh donde uno le daban como una mazo de cartas y cada carta tenía un personaje que cada carta tenía una habilidad y cartas combinadas te dan una habilidad, es por turnos, hay limitaciones como que no puedo hacer jugadas infinitas, eso toca lo del balance que te digo, todos tienen una oportunidad casi igual de participar o destacarse en el juego... Primeramente debería tener un asunto competitivo, yo soy competitivo por lo que en un primer momento todos deben estar como en igualdad de condiciones, que no sea como muchos juegos de celular que el que más plata tenga o el que más suelte la billetera va a ganar, eso me parece muy importante, más que jugar, que tenga

una historia aparte, que te expliquen porque los personajes son así, de donde salieron. (Informante #1, comunicación personal, 2022)

Que exista la posibilidad de jugar en línea con otras personas, así como la accesibilidad del juego en cuanto al precio (si tiene costo) o los requerimientos del videojuego para que pueda ser procesado por el computador, es decir que sean juegos que no requieran un equipo muy costoso para ser jugados.

Donde el informante #3 menciona que para él la característica más importante de un videojuego de rol es: “Un fácil acceso o una comunidad grande para multijugador” (Informante #3, comunicación personal, 2022).

Característica expresada también por la informante #9, para la cual es muy importante que: “(...) se pueda trabajar en equipo, porque por lo menos a mi me gusta el trabajo en equipo, aunque también me gusta trabajar sola, pero como juego roles mucho más pasivos también me gusta tener a alguien alrededor” (Informante #9, comunicación personal, 2022).

Que exista variedad en los personajes, en los roles y en la caracterización del personaje, de manera que hay mucha libertad en cuanto a la creación y personalización del personaje de manera que se pueda tener el sentimiento de identificación con el avatar. En cuanto a los roles, consideran que es importante que puedan diferenciarse entre sí.

El informante #5 expresa que la característica más importante en un videojuego de rol es:

(...) variedad de personajes y como que, y de cierta manera uno pueda, no sé si identificarse del todo en personalidad, pero al menos si llamar la atención por algún personaje en específico. Mejor dicho, que haya una variedad tanto de forma como de historia, para que, si sea llamativo, ese es el sentido, que haya variedad para seleccionar o crear... Para mi la definición de juego de rol esta que implica, una variedad de personajes o de posibilidades de elegir algo con lo que te identificas. (Informante #5, comunicación personal, 2022)

Así mismo el informante #2 expresa que es importante que: “Yo creo que la personalización del personaje que uno maneja es imprescindible, un modo historia o historia principal es importante... Me gusta que tengas bastante contenido como para uno abarcar cualquier cosa que uno quiera hacer hacer, que se tenga libertad al jugarlo” (Informante #2, comunicación personal, 2022).

Informante #9: “Bueno, yo diría que bastante variedad porque pues, si mucha gente lo juega y muchos tipos de diferentes personajes lo juegan debería existir la oportunidad para que yo pueda como identificarme lo mayormente posible con el personaje, entonces, diría que la variedad de personajes” (Informante #9, comunicación personal, 2022).

El informante #8 menciona un ejemplo en cuanto a la variedad de los roles a partir del videojuego Apex legends, donde menciona que:

Por ejemplo, en Apex que están los roles de apoyo, como el asalto y el cómo es como escudo o tanque mas o menos, entonces los tanques son mas defensivos, los de apoyo curan o te ayuda a conseguir items, te ayuda y el asalto se concentra en hacer daño por así decirlo, hay unas diferencias. (Informante #8, comunicación personal, 2022)

La informante #7 menciona que para ella es importante: “Debo aprender para mejorar” (Informante #7, comunicación personal, 2022).

Finalmente es importante que el videojuego permita vivir otra realidad, poder expresar un alter ego ya que normalmente los videojuegos de rol ofrecen realidades que no son posibles en el mundo real, como son los guerreros, magos, asesinos, etc.

Informante #3: “Implica compromiso, entras en un mundo diferente, empiezas una nueva vida, con amigos o con gente en línea que no coones, todos luchan por un mismo fin, dejas la realidad quieta y empiezas a vivir una nueva vida aparte” (Informante #3, comunicación personal, 2022).

El informante #4 expone lo siguiente al respecto:

Me gusta mucho la parte de tener o expresar el alter ego en un personaje, si yo en la vida real quiero tener el pelo azul pero no puedo por cuestiones laborales o académicas que en el videojuego lo pueda hacer, que pueda tener tanta variedad de caracterización como yo quiera, que haya muchos personajes, muchas misiones literal que uno se pueda sentir a vivir una segunda vida. (Informante #4, comunicación personal, 2022)

La mayoría de los participantes denota claramente que tipos de videojuegos de rol conocen y de cuales hacen uso, nuevamente la mayoría coinciden en League of Legends, el cual nombran como un “Moba” o Multiplayer Online Battle Arena. Otras clasificaciones que aparecen son:

Videojuegos de rol en línea o multijugador, de creación o elección de personaje, survival, de acción y aventura, de un solo jugador y de estrategia.

Finalmente están las descripciones de los participantes sobre un videojuego de rol que hubieran jugado alguna vez. Estas se hicieron sobre cinco videojuegos de rol diferentes los cuales fueron League of Legends, Los sims, Don't Starve Together, Dark Souls y Minecraft.

Respectivamente las descripciones dadas por los participantes fueron las siguientes:

Los informantes #5, #8 y #10 describieron league of Legends de la siguiente manera:

Listo, no a ver, pues, puedo describir el que quiera, pero tipo Lol. Se trata de un mundito, un mapa en el que se combate en dos equipos para destruir el nexo del otro, y en este mundito se reúnen por cada equipo cinco personajes, cada uno sería un personaje, serían campeones y cada campeón es un personaje con habilidades, historias y pues visualmente son distintos. Si y la idea es destruir la base o nexo del otro equipo en un 5vs5. (Informante #5, comunicación personal, 2022)

Bueno pues en Lol por lo menos tenemos tres espacios y el objetivo digamos es combatir para lograr pasar de nivel trabajando cada persona en el, en los roles que uno tiene, em y ganar digamos, pasar de nivel, pero al mismo tiempo subir de, como se llama esto? bueno sí... como acumular experiencia. emmm ganar. Lo extraño ahora que lo pienso, es muy charro porque uno es tratando de descifrar cosas como, bueno después me acuerdo, pero digamos lograr que las estrategias de juego son muy reducidas a lo que este pasando en el momento, uno debe responder mucho a quien te está combatiendo. (Informante #8, comunicación personal, 2022)

Okey el más sencillo es lol, es el juego clásico es, un mapa que consta de tres líneas o tres sectores distintos en el cual la idea es destruir la base enemiga, en cada sector o línea hay unas torres aliadas como enemigas, para avanzar hay que destruir sus torres y en cada línea hay un rol y entre líneas hay una zona que se le llama la Jungla donde hay un rol específico para un jugador en esa zona, una línea se llama top ahí juegan los top laners tanques o luchadores, los junglas suelen ser asesinos o luchadores, en medio que es mid juegan magos y en la línea de bot que se llama así juegan de a dos, soporte y un adc como se le llama en el juego, que sería el daño. (Informante #10, comunicación personal, 2022)

Para los Sims, la descripción dada por la participante #9 denota lo siguiente:

(...) es un videojuego en el que tu puedes escoger crear tu propio avatar o tus avatares, no se, tu escoges. y para que compre un terreno o tenga un terreno en el que tú puedas construir tu propia casa, con todos los detalles que quieras, realmente es demasiado personalizado y eso me encanta del juego, tu lo pones a trabajar, a relacionarse, hacer amigos, socializar y pues hacer todo lo que haría una persona, entre comillas, se muere, se casa, tienes hijos, entonces tu puedes dejar que el juego se desarrolle solo de cierta manera después de que tu le hayas dado las herramientas, después de que tu le creas la casa y le consigues un trabajo y esto y lo otro. Pero también lo puedes redireccionar a que haga cierto tipo de cosas que tu prefieras, si se enamora, por ejemplo y no te gusta, puedes hacer que eso no pase y ese tipo de cosas. (Informante #9, comunicación personal, 2022)

Por parte de Don't Starve Together, la descripción dada por el participante #3 es:

Okey, te describiré Don't Starve, existe una constante que es el mundo, de una manera sencilla, seleccionas tu personaje que ya está establecido, según el personaje que tomes será tu rol en la partida, hay personajes hábiles en la lucha, otros en conseguir recursos, otros en ayudar al equipo, ya sea dándoles buffos o mejoras a sus estadísticas. (Informante #3, comunicación personal, 2022)

Para Dark souls, los participantes #7 y #6 mencionan que:

(...) bueno supongo que entras al juego y escoges tu personaje en Dark Souls, lo empiezas a vestir, le pones la cara el género, cosas así, entras y te dan un tutorial, en el tutorial te enseñan como será todo de manera fácil, entras al juego y tiene como un ambiente super cool, con imágenes bien nice, tipo estas en la selva, un castillo donde sea y después te aparecen los malos o bosses y debes pelear en contra de ellos, a veces te tiran cosas como materiales que te hacen volverte más fuerte y en un cambio se te hace vencer a los enemigos más fácil aunque se pongan más difíciles. (Informante #7, comunicación personal, 2022)

Bueno voy a describir Dark souls. Básicamente ahí pues vos sos como un ser de ceniza, consiste en que básicamente pues uno es como una persona que tiene que prender una llama que es la que hace que el mundo siga con luz cierto, eso es como muy a grandes rasgos y pues ya más específicamente pues ahí están obviamente la opción de tener como roles, en

específico digamos, no sé, si vos querés ser como clérigo o un Guerrero que es como el más por así decirlo el rol más neutral o un Caballero que es algo que como que es más tanque entonces aguanta como más los golpes o el mago y todo eso, entonces algo que me gusta mucho es que tiene pues según qué rol vos escojas tienes muchísimas opciones para jugar, cierto tipo de armas o armaduras o hechizos y milagros. También los mapas, me parecen muy muy bacanos en especial que es Dark souls es porque literalmente todo el mapa está conectado entonces no sé, puedes acceder a una zona al final del juego y volver a una zona del principio del juego entonces como que decir literalmente toda esta conectado... También me gusta mucho como lo que hay mucha variedad de enemigos. Podría describir la historia, digamos que sí es un poquito enredada por qué no te la cuentan así como como básicamente lo hacen en todos los juegos que es como con cinemáticas o te la cuentan toda al principio y al final sino que vos a medida que vas jugando la vas descubriendo si hablas con los con los NPC que son pues como otros muñequitos que aparecen por ahí ya sea que te vendan cosas o te mejoren armaduras o armas eso también me parece muy bacano pues que exista que en este juego hay muchos NPC, todos tienen como cosas diferentes que aportar al juegos no sé qué más te puedo describir de Dark souls creo que eso sería cómo lo describiría. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

La descripción dada por el participante #4 para Minecraft detalla lo siguiente:

Es un Videojuego que empiezas con nada, comienzas en una isla desierta, en un horizonte desierto y consigues madera con tus manos, conseguís herramientas recursos, armas y evolucionas hasta que ya puedes, la misión final es matar un dragón, pero lo bueno es que el juego se desarrolla por demasiadas ramas como son la alquimia, las opciones, las armaduras, entonces tenés demasiadas horas de juego las que podés invertir mucho tiempo y estar en otra realidad. (Informante #4, comunicación personal, 2022)

8.2 Tipo de personificación del jugador

El segundo grupo de códigos es “Tipo de personificación del jugador”, para el cual se designaron los códigos: “Prestablecida”, “Creada” o “Sin preferencia”, esto referido a la prioridad que daban los participantes por elegir o crear un avatar cuando se acercaban a un videojuego de rol. Lo que se encontró es que cinco de los participantes prefieren elegir avatares que ya están preestablecidos, tres prefieren crear o diseñar su avatar ellos mismos y dos participantes no tienen

preferencia por elegir o crear; estos últimos prefieren adaptarse a lo que el videojuego les proponga, de manera que aceptan y se vinculan con cualquier videojuego de rol, independientemente de que les ofrezca elegir o crear su avatar.

8.3 Características del personaje (Uso del avatar)

El tercer grupo de códigos es: “Características del personaje (Uso del avatar)”, el cual está conformado por los códigos: “Identificación, representación e identidad” y “Doppelganger (Doble)”. ¹¹Haciendo alusión a los dos tipos de respuestas encontradas cuando se preguntaba por lo que para los participantes significaba o representaba un avatar.

Con respecto a la identificación, representación o identidad, se encontró que para los participantes el avatar es una manera de representarse a sí mismo, de mostrar características que se creen poseer sobre sí mismo o que les gustaría poseer y las adscriben a su avatar, implica un reflejo de la identidad propia o de la expresión de un alter ego que permita a los jugadores identificarse y apersonarse de su personaje, tanto en apariencia como en actitud.

El informante #5 menciona que para él un avatar es:

Para mí un avatar es una representación en un videojuego de quién eres tú y bueno, de hecho, tengo como dos definiciones, no sé si sea contraproducente. Lo veo de dos maneras, uno se plasma en cómo es y también como se plasma en cómo quiere ser, yo creo que están esas dos maneras de usar un avatar, generalmente lo uso como soy, intento plasmar lo que soy. (Informante #5, comunicación personal, 2022)

Así mismo, el informante #4 expresa sobre los avatares, que para él son:

Me gusta mucho la parte de tener o expresar el alter ego en un personaje, si yo en la vida real quiero tener el pelo azul pero no puedo por cuestiones laborales o académicas que en el videojuego lo pueda hacer, que pueda tener tanta variedad de caracterización como yo quiera, que haya muchos personajes, muchas misiones, literal que uno se pueda sentir a vivir una segunda vida. (Informante #4, comunicación personal, 2022)

Con respecto al doble o Doppelganger, para algunos participantes el avatar se refiere a aquellos atributos del personaje que están preestablecidos en el videojuego, como son sus rasgos o

sus habilidades, así como su apariencia, refiriéndose al avatar como el personaje o “muñequito” que controlas dentro del videojuego como si fuera un doble que solo sirve para interactuar dentro del videojuego.

La participante #10 refiere que un avatar para ella es:

Un avatar cuando te refieres supongo que te refieres a la personificación o el muñequito con el que uno juega, eso es para mí lo que significa. Si el muñeco que uno usa o juega, pero pues, más personificado sería su parte estética como lo que hace o los poderes que tienen, con lo que uno puede jugar. (Informante #10, comunicación personal, 2022)

8.4 Función y atribución al rol

El siguiente grupo de códigos se denominó “Función y atribución al rol”, este está conformado por los códigos: “Estilo de juego” y “Tarea”. Siendo estas las atribuciones que los informantes daban a lo que para ellos significa un rol dentro de un videojuego de rol.

En cuanto al estilo de juego hace referencia a características específicas dentro del videojuego de rol en cuanto a las funciones que puede desempeñar un rol o personaje a partir de las características o limitaciones que tenga el mismo dentro del videojuego, es decir, para los informantes un rol refiere formas que el juego, a partir de sus características te propone acerca de cómo debes jugar o cual sería la manera óptima de jugar un rol específico según sus determinaciones.

Esto lo ejemplifica el informante #6:

Digamos también en Dark souls pues sí yo sé que yo soy un asesino cierto, que soy alguien que tiene muy poquita defensa pues yo no me lo voy a tirar a los enemigos, así como un loco sino que tengo que armar como más una estrategia para saber cómo eliminar a los enemigos o pues si yo soy tanque sí pues sé que me los puedo tirar full loco y no me va a pasar nada, es como haber compuesto o cómo armar su estrategia para jugar de una forma adecuada. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

Referido a la tarea se encontró que el rol asigna un deber, una tarea o una sucesión de pasos para lograr u obtener algo. El rol se asocia con un cargo, una aspiración o una participación que se

toma en algo de lo que se hace parte para lograr un objetivo, por lo cual el rol se entiende como una tarea específica o varias tareas específicas que se asumen y desarrollan debido al rol mismo.

El informante #1 ejemplifica lo que para él es un rol a partir de lo siguiente:

Por definición es una persona que tiene un rol que debe cumplir cierta acción, ya sea en una sociedad o conjunto de personas o simplemente para realizar cierta tarea, como hacer una torta, al principio hacer implica los ingredientes, luego mi rol es mezclar, luego meter al horno. En un Juego es lo mismo, atacar, defender a mie quipo, conseguir recursos, es una tarea específica. (Informante #1, comunicación personal, 2022)

8.5 Experiencia previa en el uso de videojuegos de rol (Historia, experticia, hábitos, tiempo)

Teniendo estas descripciones generales e iniciales acerca de los videojuegos de rol, los avatares y los roles sigue el grupo de códigos referido a la experiencia de hacer uso de videojuegos de rol, el nombre de este grupo es “Experiencia previa en el uso de videojuegos de rol (Historia, experticia, hábitos, tiempo)” y está conformado por los siguientes códigos: “Experiencia de usar un avatar”, “Experiencia en el uso de un rol”, “Experiencia de usar un videojuego de rol”, así como “Tiempo de juego (Hábitos)”.

En cuanto a la experiencia de hacer uso de un videojuego de rol, se encontró que para los participantes tanto el acercarse como vincularse con un videojuego de rol y la experiencia que ofrece esta muy relacionado con las posibilidades que este ofrezca; a lo que más importancia se le daba a un videojuego de rol por parte de los informantes es el poder interactuar con otras personas mientras se juega, poder jugar con amigos principalmente, aunque también se valora mucho el poder interactuar con personaje controlados por la computadora (NPC), así como el poder generar conexiones e interacciones con estos. Se encontró que hace parte de la experiencia el poder expresar un alter ego que te permita identificarte dentro del videojuego, poder salir del “día a día”, divirtiéndose, entreteniéndose o compitiendo dentro del videojuego, principalmente interesándose porque este tenga profundidad y genere interés en ellos, permitiendo tener una “vida artificial” o realizar cosas que no harías o no podrías hacer en la vida real.

Hace parte de la experiencia el poder tener un ambiente competitivo en una experiencia compartida con amigos o extraños, lo que conlleva a que el tiempo y la dedicación sean un factor importante en relación al desempeño dentro del mismo videojuego, adicionalmente se valora que

el videojuego ofrezca un reto o dificultad, que pueda ayudar a distraer o relajarse de la vida cotidiana, así como tener una experiencia de interacción compartida con otros.

La participante #9 expone que, para ella en su experiencia, algo muy importante es:

Que yo pueda mover el personaje, eso me encanta, siempre, desde pequeña lo he sabido y de grande, ahora, me encanta encontrar un juego en el que yo pueda hacer eso, siempre me ha encantado y me ha dado demasiada curiosidad de cómo tú puedes cómo tener una vida artificial, básicamente. (Informante #9, comunicación personal, 2022)

Así como para el participante #5 menciona que algo que hace parte importante de la experiencia de jugar es:

La verdad suele ser bastante el hecho de que pueda relacionarme con varios amigos, el hecho de que pueda estar con ellos, hablando en si del juego, yo pensaría que llegue a conectarme con algún personaje o que me llame la atención la historia de los personajes. (Informante #5, comunicación personal, 2022)

Acerca de la experiencia de usar un avatar se observó que para la mayoría de los participantes lo más importante es poder generar un vínculo con su avatar, de manera que sientan que los representa o se identifican con él, es importante que se vea bien, que sea estético y se moldee a sus gustos, tanto en apariencia como en la comodidad que les hace sentir jugar con las características de ese avatar, por lo que buscan plasmar lo que ellos son en sus personajes buscando hacer o llevar a cabo un rol que no pueden desempeñar en la vida real.

Expresado por la participante #8, un avatar es para ella:

Es como la responsabilidad que uno tiene en el videojuego, diría que es como la identidad que tiene uno dentro del videojuego, pero hay más personas que tienen ese rol, así que yo diría que es como que tanto yo, digamos me apersono de las posibilidades de ese avatar y construyo con mis propias habilidades, dentro de la limitación que tiene ese avatar, digamos una propia historia dentro del juego. (Informante #8, comunicación personal, 2022)

Para la participante #9 es muy importante que en sus avatares haya:

(...) y también me gustan como los personajes femeninos que explotan, o sea, que tienen todo ese poder porque me gusta como ver, cómo de eso todo eso salga, o sea de cosas como

lindas pero que sirvan mucho. y en los juegos en los que yo misma creo los personajes, me gusta que tengan como cierta familiaridad, porque por ejemplo cuando jugaba los Sims, siempre creaba personajes de personas que conocía, o sea, eso era hacia donde me inclinaba más, o sea, hacerme a mí, hacer a mi hermana, a mi mamá, mis amigos, entonces, esos son como los personajes que me gustan. (Informante #9, comunicación personal, 2022)

Para los informantes la experiencia de usar un rol va de la mano con la experiencia que tienes dentro del juego según a función que quieras desempeñar, por lo que el rol es la forma en la que quieres jugar dentro del juego a partir de las posibilidades que te ofrece esa tarea que te asigna tu rol. Se encontró que la mayoría de los participantes prefería jugar roles de apoyo o defensivos, los cuales funcionan en pro de ayudar a su equipo o ayudar a otros, los demás prefieren roles independientes de los demás o roles de mucho poder pero que a veces dependen de los demás.

El participante #6 nos ilustra lo anterior a partir de su descripción ejemplificada de lo que para él es un rol:

Ok, yo creo que pues significa como el tipo de juego que uno quiere llevar cierto, entonces digamos un asesino va a ser como sigiloso y estará saliéndole a la gente de lugares que no se lo espera si no tiene cuidado así, o un tirador que pues vos tenés que tener más cuidado porque sabes que te pueden dar muy fácil y tenés que hacer buen daño, sí para mí creo que significa así como el estilo algo que uno quiere llevar. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

En cuanto al tiempo de juego y hábitos los participantes identifican a que juegos les han invertido más tiempo, además de relatar cuanto creen que invierten semanalmente en jugar este y otros videojuegos de rol. Esta información se ilustra en la Tabla 3, donde se observa el tiempo de juego semanal en horas (h), así como el tiempo total de juego acumulado en días (d) y (h), además del videojuego al que le atribuyen estos tiempos de juego:

Tabla 3*Hábitos de los participantes en el uso de videojuegos de rol*

Participante	Tiempo de juego semanal (h)	Tiempo de juego acumulado (d) y (h)	Videojuego al que atribuye estas horas
#1	30 a 40 (h)	186 (d) o 4.464 (h)	League of Legends
#2	8 a 9 (h)	25 (d) o 800 (h)	Factorio
#3	5 a 6 (h)	48(d) o 1.500 (h)	League of legends
#4	10 (h)	29 (d) o 900 (h)	RUST, Terraria y GTA
#5	24 (h)	84 (d) o 2.008 (h)	League of Legends
#6	5 a 8 (h)	23 (d) o 680 (h)	Dark Souls y League of legends
#7	8 (h)	109 (d) o 3.400 (h)	League of legends
#8	3 (h)	41 (d) o 995 (h)	League of legends
#9	30 a 40 (h)	39 (d) o 936 (h)	Los Sims
#10	10 a 20 (h)	52 (d) o 1.248 (h)	League of legends

Nota: La tabla agrupa el tiempo de uso de videojuegos de rol de los participantes en horas (h) y días (d), según el tiempo de uso que hacen de los videojuegos semanalmente, así como el tiempo acumulado que han dedicado al uso de estos en lo transcurrido de su vida, así mismo el videojuego al que atribuyen la mayor cantidad de tiempo invertido.

Con respecto a los hábitos del uso de videojuegos de rol, la mayoría frecuenta juegos que pueda jugar con amigos, específicamente el más usado es League of Legends. Con relación a la percepción del tiempo durante el juego los informantes describen que el tiempo “vuela” cuando se juegan videojuegos de rol, así como denotan que puede ser un asunto problemático el control del tiempo, incluso puede llegar a convertirse en algo adictivo si no hay un control temporal del uso de las horas de juego.

La participante #9 da cuenta de lo anterior a partir de lo siguiente:

Nunca me he sentido mal con el tiempo que gasto porque soy consciente de que todo es válido, en el momento del día, que tenga ciertas cosas que hacer, pero o no, del tiempo aunque haya sido una cantidad grande nunca me he sentido mal porque es un tiempo importante para mi y mi vida y dentro del juego, osea me parece interesante que el juego tenga un tiempo en el que se tengan que hacer las cosas, pero tú puedas, pensando en lol los sims, hacer que el tiempo pase como a mi se me dé la gana, es interesante que tengan preestablecido un tiempo de cómo debe ser pero tú puedas, depende mas de ti el tiempo que se lleve. Me parece chevere que tu seas un determinante en el tiempo ahí. (Informante #9, comunicación personal, 2022)

8.6 Escenario de representación virtual

El sexto grupo de códigos se denominó: “Escenario de representación virtual”, el cual está conformado por los códigos “League of legends” y “Skyrim”, los cuales fueron los videojuegos elegidos para el desarrollo de esta investigación; escenarios para los cuales se agruparon las diferentes vivencias, interpretaciones y experiencias de los participantes en cuanto al conocimiento general y uso de estos videojuegos dentro y fuera de la investigación.

Tres de los diez participantes iniciales de la investigación prefirieron realizar su participación con el videojuego *The Elder Scrolls V: Skyrim*, concretamente quienes prefirieron acercarse a la experiencia de crear y diseñar su propio avatar en vez de seleccionar uno preestablecido, experiencia para la cual se encontró que el videojuego ofrece mucha variedad y adaptabilidad, tanto dentro de lo que el mismo videojuego incluye, así como el contenido adicional creado por la comunidad (Mods), destacando que aunque sea un videojuego antiguo o “clásico” pues se estrenó en 2011, sigue siendo un “muy buen videojuego”.

Los tres participantes optaron por atribuirle a su personaje un rol de sigilo, ladrón y asesino. Dos de ellos optaron por crear su avatar en base a la raza Khajita, mientras que uno de ellos optó por ser un Elfo oscuro.

Expresado por el participante #4, en general *Skyrim* es:

Ese juego, es una obra de arte, ese juego es muy bueno, la verdad tiene como once años, tiene como diez años ese juego y mucha gente lo juega, es muy bueno porque lo abrieron a mods, eso hace que pueda evolucionar, la jugabilidad, las texturas, los NPC, es algo que todavía puede seguir jugando sin ningún problema y la gente puede seguir jugándolo sobre entregas nuevas de otros videojuegos. (Informante #4, comunicación personal, 2022)

Así mismo resalta mucho en las descripciones el tamaño del mapa y las posibilidades que ofrece, tanto en su tamaño y entorno, como en su ambientación fantástica, donde habitan criaturas como elfos, dragones, orcos, dioses y demonios, variedad de religiones y razas para cada especie; así mismo resaltan la variedad en cuanto a las posibilidades de roles, clases y equipamientos que hay.

Para el informante #6 lo que más le llama la atención de *Skyrim* es:

Lo que más me llama la atención es la ambientación es que está como ambientado en una época medieval cierto, y también como mágica con dragones y elfos y todo ese tipo de cosas, eso me llamó mucho la atención, cómo las clases y la forma en la que tienen de armarse entonces pues ajá como es el típico que es un asesino sigiloso con daga y arco o ahí o pues un personaje que vaya solo con magia, o el tanque que es con un con armas a dos manos y también las, como las muchas opciones, la parte pues de lo del tema de armarse en un rol las muchas opciones que tiene entonces digamos formar parte de un clan o de un grupo pues diferente dependiendo pues de las regiones del mapa y también las cosas que uno puede hacer pues porque creo si no estoy mal con los DLC (Delivered content o contenido de pago adicional) que hay uno puede hasta construir una familia y un momentito bueno, si pues como las diferentes opciones que tiene por qué si cómo está diciendo creo que para hacer una familia tener una casa que también puede montarse en otra con este sí siento que tiene es un juegos bastante completo. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

Esto reforzado por el informante #4 cuando menciona que:

La parte de las misiones, me gustan las misiones que tiene y la posibilidad de, como de, como se dice esto, como los grupos que tienen dentro, asesinos guerreros o quienes pertenecer a esta secta, puedes empezar 20 veces y las 20 veces tendrás misiones distintas, me gusta mucho la diversidad de armas, diálogos, me parece un universo super grande. (Informante #4, comunicación personal, 2022)

Finalmente en cuanto a lo que la creación de un avatar representa, los informantes dan cuenta de que el crear un avatar implica poder personalizar e identificarse con el avatar, de manera que se pueda llevar a cabo la historia del juego a su manera y con los roles que les gusta ejercer dentro del videojuego, lo cual les permite vincularse emocionalmente con su personaje y con quienes interactúan dentro del videojuego, así como unirse a ciertas facciones o gremios dentro del videojuego con sus mismos intereses o afinidades, tanto por el tipo de rol que ejerce el jugador como por la apariencia misma del avatar.

El informante #6 afirma que:

Aunque en Skyrim hay enfoques a estilos de juegos, aun así hay mucha libertad, así alguna raza sea más de magia vos lo puedes hacer un tanque o un asesino, que si haya como diferentes razas o clases pero que si haya libertad de que te armes como voz quieras (...). (Informante #6, comunicación personal, 2022)

Asi mismo, hace énfasis sobre la creación en contra de la elección de un avatar preestablecido, pues opina que un avatar preestablecido representa:

(...) eligiéndolo siento que me estoy como amarrando a las opciones que me den cierto, en cambio creándolo pues puedo hacerlo como a mí me gusta ya sea pues que lo quiera hacer de una forma como más bizarra o algo un poco más serio. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

En cuanto a la interacción resalta que:

(...) siento que eso le da esencia al videojuego, el poder interactuar con la mayor cantidad de personajes que uno pueda... Es una parte esencial de los juegos, interactuar, si yo me veo identificado con ese personaje sé que él podría interactuar bien con otros personajes. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

El informante #4 comenta una emoción que le surgió durante la interacción con otros personajes, así como en la identificación con el rol que lleva el personaje cuando menciona un fragmento de lo que sucedió mientras jugaba:

Depronto cuando Alduin¹² [Un dragón] ataca a los ciudadanos, siento uno como la necesidad de actuar, de hacer algo, yo estando atado de manos, uno ve que hay niños y hay mujeres que no se saben defender y uno siendo un guerrero se ve en la necesidad de actuar, como una frustración leve mientras te desatan las manos. (Informante #4, comunicación personal, 2022)

Asi mismo agrega:

Si, pues en Skyrim literal todo el mundo es como grosero con el personaje de uno, igual uno siempre es un forajido en todo lado entonces no te tienen como confianza, pero en la

¹² Antagonista principal del videojuego The Elder Scrolls V: Skyrim. Personaje que es un dragón, quien, dentro de los eventos del juego quiere destruir el mundo.

medida que se hacen misiones uno se va ganando la confianza de las personas, pero se siente como que no lo quieren ahí. (Informante #4, comunicación personal, 2022)

En relacion a la preferencia de crear un avatar menciona que el seleccionarlo “le impide identificarse con el personaje”.

Asi mismo el informante #2 menciona preferir crear su avatar que seleccionarlo, pues crearlo le permite “Sentirse dentro del juego, sentirse identificado” (Informante #2, comunicación personal, 2022).

En cuanto a la posibilidad de personalizacion y libre eleccion de la apariencia como del rol dentro del juego, los participantes comentaron que para ellos es importante la apariencia como la personalidad en la medida que esto permite identificarse con el personaje y relacionarse con las acciones que toma durante el transcurso del juego. Los tres participantes optaron por darle características diferentes dependiendo de sus gustos y el rol que querían desempeñar durante la sesión de juego, optando por razas que directamente favorecían el desempeño del personaje en el rol que se le atribuyó.

En relacion a esto el informante #4 menciona lo siguiente sobre la apariencia de su personaje:

Me gusta, los tonos blancos que tiene, porque el pelo blanco me hace pensar que es inteligente, que tiene mucho recorrido, que es un alma vieja, tiene cicatrices y manchas de pintura de guerra como que ya ha vivido sus cosas pero tiene mucho por hacer. (Informante #4, comunicación personal, 2022)

El informante #6 dice respecto a la apariencia de su avatar que: “Y como porque esa estética del personaje se acomoda al estilo de juego que yo quería llevar” (Informante #6, comunicación personal, 2022).

El informante #2 menciona que la selección de la raza de su avatar se relaciono directamente con el rol de “asesino sigiloso” que quería llevar, pues el Khajita (Raza seleccionada por el participante) le permite tener mejores habilidades de sigilo.

Con respecto a League of legends, siete de los diez participantes iniciales decidieron realizar su participación con este videojuego. Se encontro que con respecto al juego en si mismo la

característica que mas destaca para ellos es el poder jugar con otras personas, específicamente con amigos, asunto al que le atribuyen tanto su popularidad como su estabilidad en el tiempo, así mismo encuentran muy importante el poder divertirse y tener una experiencia competitiva, donde esten en igualdad de condiciones de participar y obtener la victoria. Al ser un juego en línea y a su vez competitivo se destaca el hecho de que usualmente los jugadores se toman “muy en serio” el juego, llegando a tener comportamientos agresivos de manera verbal en contra de otros jugadores.

En general es descrito como un videojuego simple y antiguo, el cual pese a lo viejo que es, constantemente se está actualizando introduciendo cambios a los personajes, añadiendo nuevos o modificando la jugabilidad. Por lo anterior resaltan que puede llegar a ser un “vicio” debido a la cantidad de tiempo que puede llegar a pasarse jugando.

Atribuyen su atractivo y la cantidad de personas que posee su comunidad a la accesibilidad del juego en cuanto a los recursos que necesita un computador para correrlo, además de las constantes actualizaciones que se le hacen y se le han hecho durante el tiempo.

Los roles ocupados por los participantes a la hora de jugar league of legends y sus respectivos avatares fueron agrupados en la Tabla 4, en la cual se puede apreciar la siguiente información:

Tabla 4

Roles y avatares seleccionados por los participantes (Elección)

Participante	Rol	Avatar
#1	ADC	<p>Figura 8 Kai'sa</p>  <p><i>Nota.</i> La imagen muestra el aspecto del avatar usado por el participante #1 durante</p>

		<p>el transcurso de la sesion de juego. Adaptado de La hija del vacio Kai'sa, por RIOT games, 2023, league of legends (https://www.leagueoflegends.com/es-mx/champions/kai-sa/).</p>
#3	Midlane	<p>Figura 9 Veigar</p>  <p><i>Nota.</i> La imagen muestra el aspecto del avatar usado por el participante #2 durante el transcurso de la sesion de juego. Adaptado de El pequeño maestro del mal Veigar, por RIOT games, 2023, league of legends (https://www.leagueoflegends.com/es-mx/champions/veigar/).</p>
#5	Midlane	<p>Figura10 Brand</p>  <p><i>Nota.</i> La imagen muestra el aspecto del avatar usado por el participante #3 durante el transcurso de la sesion de juego. Adaptado de La venganza ardiente Brand, por RIOT games, 2023, league of legends (https://www.leagueoflegends.com/es-mx/champions/brand/)</p>
#8	Midlane	<p>Figura 11 Diana</p>

		 <p><i>Nota.</i> La imagen muestra el aspecto del avatar usado por el participante #2 durante el transcurso de la sesión de juego. Adaptado de El desden de la luna Diana, por RIOT games, 2023, league of legends (https://www.leagueoflegends.com/es-mx/champions/diana/).</p>
#9	Midlane	<p>Figura 12 Kassadin</p>  <p><i>Nota.</i> La imagen muestra el aspecto del avatar usado por el participante #2 durante el transcurso de la sesión de juego. Adaptado de El caminante del vacío Kassadin, por RIOT games, 2023, league of legends (https://www.leagueoflegends.com/es-mx/champions/kassadin/).</p>
#10	Jungla	<p>Figura 13 Warwick</p>

		 <p><i>Nota.</i> La imagen muestra el aspecto del avatar usado por el participante #2 durante el transcurso de la sesión de juego. Adaptado de El pequeño maestro del mal Veigar, por RIOT games, 2023, league of legends (https://www.leagueoflegends.com/es-mx/champions/warwick/).</p>
--	--	--

Nota: La tabla muestra los roles y avatares seleccionados por los participantes que decidieron contribuir a la investigación con el escenario de representación virtual de elección de avatar preestablecido (League of legends). En el contenido aparece el rol que asumieron con dicho avatar, el nombre del personaje y una ilustración que referencia el aspecto de cada uno dentro del videojuego.

Según el participante #5, lo que más le llama la atención de League of legends es:

(...) me gusta la variedad de campeones, me gusta si, digamos que cada partida puede ser muy diferente según con quien juegue y hay muchos personajes para elegir. No se cada partida es muy diferente, eso lo tiende a hacer no tan monotonó. (Informante #5, comunicación personal, 2022)

La participante #9 comenta su experiencia sobre el interactuar con otras personas cuando menciona que:

La verdad me parece espectacular, no sabía que algo así existía, toda mi vida busqué algo así, le agregaría cosas como tener a mi alcance más movimientos más cosas, pienso que es difícil de entender, pero es muy divertido porque tienes mucho control, pero el videojuego tienen problemas como el chat abierto, al jugar con una comunidad tan abierta puede ser un poco tóxico, estas un poco expuesto, pero aun así es muy divertido. (Informante #9, comunicación personal, 2022)

Finalmente el participante #10 menciona que lo más llamativo de League of legends es:

La cantidad de personajes que hay, hay de todo y para todos, la verdad es que si se puede jugar con varios amigos y es divertido cuando uno planea molestar con ellos y también es competitivo por si te quieres concentrar, también no es solo para pasar el rato. (Informante #10, comunicación personal, 2022)

Con respecto a la eleccion de un avatar preestablecido se hallo que estos participantes prefieren elegir un avatar en vez de crearlo debido a que les resulta mas agil y rapido el seleccionar algo que ya tiene ciertas características definidas, asi como en algunos casos la incapacidad de tomar decisiones concretas cuando se debe crear un avatar, por lo que elegirlo se les facilita mucho mas.

Esto se ve reflejado en la experiencia del participante #1 cuando menciona que: “La verdad lo primero es que me da pereza crearlo, prefiero sentarme a ver los personajes que ya están analizarlos, que tienen que hacen como se comportan que sentarme a personalizar (...)”.

Asi mismo el participante #5 añade que elegir un avatar: “Uy prefiero usar unos que ya están creado, suelo tener una, ósea suelo ser muy indeciso, en mis decisiones, cuando la decisión ya esta pre empaquetada se me hace un poquito más fácil” (Informante #5, comunicación personal, 2022).

La participante #9 añade que:

(...) la variedad de personajes te permite llegar al punto de identificarse y tener afinidad con uno, supongo que la variedad aumenta ya que muchas personas tienen diferentes personalidades y encontrar algo con lo que se identifique hace que terminen enganandose. (Informante #9, comunicación personal, 2022)

Con respecto al rol se menciona como una función dentro del videojuego, se observa como una tarea en relación al avatar que seleccionas y el tipo de personaje que es, lo cual determinara como debes jugar dentro del videojuego, lo que asi mismo limita lo que puedes y no puedes hacer o lo que tu personaje es capaz o no es capaz de hacer.

El participante #1 ejemplifica lo anterior cuando describe sus roles favoritos y sus funciones de la siguiente manera:

Soy de probar de todo, pero principalmente me gusta más ser soporte, es que se encarga de proteger al equipo, hay tipos e soportes como los que protegen, son ese muro de carne para recibir los golpes, está el soporte que se queda ataras, pero da escudos, les brinda una manera de mitigar daños y luego está el tercero que es el de iniciación que es mi favorito, que cuando ve la oportunidad se dirige al equipo enemigo y brinda al equipo la oportunidad de iniciar una pelea, es mi rol favorito soporte iniciador. (Informante #1, comunicación personal, 2022)

8.7 Self del jugador en el avatar (Autovaloración + Autopercepción)

El siguiente grupo de codigos es Self (Autovaloración + Autopercepción), este abarca la atribución y calificación del self (jugador) a partir del avatar, así como los aspectos emocionales relacionados al videojuego en relación con el jugador y el avatar, por lo cual está conformado dos grupos de códigos; el primero es CCO Atribucion y calificacion del self a partir del avatar (Autopercepcion) grupo conformado por los codigos: “CCO Descripcion real del avatar”, “CCO Relacion jugador y avatar y “CCO Conocer y vincularse (Funcion y atribucion)”. Este grupo de codigos refiere la capacidad de los participantes de desarrollar una imagen realista de su avatar; consiste en la capacidad de poder percibir a su avatar como poseedor de características individuales.

El segundo grupo que lo conforma es “CCS Aspectos emocionales del jugador a través del avatar (Autovaloración)”, el cual está constituido por los códigos: “CC Percepción del desempeño sesión de juego”, “CC Vivencia emocional: Sesión de juego”, “CC Percepción de la interacción con otros (Personajes)”, “CC Percepción de la interacción con el entorno”, “CC Descripción Avatar”. Este grupo busca dar cuenta de la capacidad de percibir de manera diferenciada una imagen del sí mismo y de los afectos del avatar, es una autovaloración de la competencia del self a partir del avatar durante la interacción con los demás y el entorno.

El primer codigo habla de la “descripcion real del avatar” de los participantes, donde lo describian como si fuera una persona que existiera en la realidad, todos los participantes dieron una descripcion acerca de como se imaginarian a su avatar si existiera en la vida real, como se veria y que características comportamentales o de personalidad creen que tendria. Asi mismo, el segundo codigo que conforma el grupo es “relacion jugador y avatar”, donde los informantes daban cuenta

de aquellas relaciones que encontraban con su avatar, así como aquellos desacuerdos que veían con el mismo, fueran diferencias físicas, actitudinales o de personalidad.

Los códigos referidos a la sesión de juego, o sea “Percepción del desempeño” y “Vivencia emocional” abarcan percepciones y sensaciones emocionales que fueron suscitadas por los avatares a los participantes durante la sesión de juego que compartieron para la investigación, específicamente sobre momentos emocionales y la sensación que generó en ellos la experiencia emocional de su avatar en algún momento específico del juego, así como la percepción que encontraron del desempeño que tuvo su avatar durante el transcurso de la sesión de juego o de algún momento específico de esta.

Para cada participante se agruparon tanto las percepciones del desempeño como las vivencias emocionales, así como las relaciones y descripciones dadas por los participantes se agruparon en la Tabla 5.

Tabla 5

Percepciones, vivencias, sensaciones y emociones percibidas por los participantes respecto a sus respectivo avatares.

Participante	Tipo de avatar - Nombre	Relacion jugador y avatar	Descripcion real del avatar	Vivencia emocional	Percepcion del desempeño
#1	Elegido – Kai'sa 	<p>Diferencias todas las del mundo, similitudes físicas ninguna, tal vez el cabello negro. En términos de actitud, yo creo que no solo en el juego, muchas veces soy una persona que piensa, si tiene que hacer algo importante le echara cabeza para obtener la mejor opción o camino. Ella trata de proteger devolviendo las criaturas del vacío, no porque yo cace cosas del vacío, sino que trato de ayudar a la gente siempre que pueda. (Informante #1, comunicación personal, 2022)</p>	<p>Primero que seria una mujer de 1,80 o 1,75, tiene como una piel rara de los seres que viven en el vacío, hablando de la skin default, esta piel es como adaptable, se puede volver invisible, cambia la reflectividad, deja que la luz siga atreves. Tiene cabello largo un poco más debajo de los hombros, tiene un cuerpo muy esbelto, es como una modelo, tiene como alas, o armas mas bien de donde saca los proyectiles que lanza. Esta piel que tiene adherida es morada, el color característico del vacío, tiene guantes, brazaletes. (Informante #1, comunicación personal, 2022)</p>	<p>Cuando morí fue como, rabia conmigo mismo, fue mi culpa porque yo me metí ahí y arrastre alguien más conmigo. Teníamos toda la desventaja del mundo con mi muerte, sentí frustración, sé que no debí hacer eso y en el momento supe que no debía hacerlo, la avaricia de quitarle recursos al enemigo me salió cara. (Informante #1, comunicación personal, 2022)</p>	<p>Supongo que, como campeón, el desempeño fue de un asesino mas que el de un tirador, para empezar, tenía una buena posición con respecto al equipo enemigo, aunque me vieron no esperaban que saliera de ahí, al creer que saldría con el resto de mi equipo el tirador estaba solo y pude matarla antes de que hiciera algo y seguir con el resto del equipo. (Informante #1, comunicación personal, 2022)</p> <p>“Se desempeño como un asesino con mucha movilidad, un daño por</p>

					segundo muy alto” (Informante #1, comunicación personal, 2022).
#2	<p>Creado - “La muerte” Ragor</p> <p>Figura 14</p> <p>La muerte Ragor</p>  <p><i>Nota.</i> La imagen muestra el avatar creado por el participante #2. Adaptado de Khajiita (Skyrim), por Bethesda Softworks LLC, 2023, elder scrolls bethesda (https://acortar.link/dyfXFm).</p>	<p>Yo creo que realmente la creación de mis personajes, son una proyección de lo que yo considero cool y lo que considero interesante dentro del contexto en el cual estoy jugando, entonces no encuentro tantas similitudes, de pronto... es más como una proyección de lo que considero bacano. (Informante #2, comunicación personal, 2022)</p>	<p>Lo que dije que es una persona callada que dice lo suficiente o menos, que se mantiene en las sombras y que hace las cosas sin preguntar por temas morales. Sería alguien fornido, pero no tanto, sería alguien que usa una ropa que cubriera su identidad y sería bastante atlético y silencioso. (Informante #2, comunicación personal, 2022)</p>	<p>Me sentí un poco frustrado cuando me mataron por matar una gallina y me hicieron retroceder bastante tiempo en el camino que había recorrido.</p> <p>Y después como, ya seguir, tratar de llegar donde estaba. (Informante #2, comunicación personal, 2022)</p>	<p>Normal, la verdad me estaba divirtiendo entrando y saliendo del rango de visión del enemigo.</p> <p>No juzgue para nada porque no se que se considera fuerte o débil dentro del sistema de daño del juego. (Informante #2, comunicación personal, 2022)</p>
#3	<p>Elegido - Veigar</p> 	<p>Siento que al principio soy mucho de planear, empezar a hacer las cosas desde el principio, lento pero seguro, así es Veigar, sabes que vas a tomar decisiones pero estas en tu momento débil de farmeo, tanteas el terreno, consigues ítems, y al final de la partida o en la vida sabes tomar las decisiones correctas porque hiciste bien todo el camino. (Informante #3, comunicación personal, 2022)</p>	<p>Suponiendo que existe sería un humano, siento que sería una persona que se considera malo, pues malo con deseo de hacer el mal a los demás, pero que su corazón no lo permite, físicamente sería una persona tierna, pues, creo que no sería ni alto ni bajito, simplemente sería de rasgos promedio, si lo vez dices: que tierno. (Informante #3, comunicación personal, 2022)</p>	<p>Estaba en desacuerdo, pero Juan Camilo estaba decidido a que podía salir bien y simplemente lo seguí. El resultado no me hizo sentir nada, no era un buen momento porque yo no podía aportar, le hago caso a mis compañeros aun cuando sé que tenía superioridad en la idea que yo tenía. (Informante #3, comunicación personal, 2022)</p>	<p>Bastante bueno, creo que aporté con mucho CC y daño en esa pelea, porque ya como dije al principio, es un personaje que se centra en el juego tardío, late game y como ya habíamos pasado 33 min, yo ya estaba siendo mucho más útil que al inicio. (Informante #3, comunicación personal, 2022)</p>

			comunicación personal, 2022)	#3, comunicación personal, 2022)	n personal, 2022)
#4	<p>Creado - Bugwas</p> <p>Figura 15</p> <p>Bugwas</p>  <p><i>Nota.</i> La imagen muestra el avatar creado por el participante #4. Adaptado de Khajiita (Skyrim), por Bethesda Softworks LLC, 2023, elder scrolls bethesda (https://acortar.link/IGUAZM).</p>	<p>Lo que digo de alma de aventurero, me gusta la aventura, me gusta mucho, conocer nuevas personas, lugares, culturas, aprender nuevas artes, así como el aprende a ser arquero, guerrero, aprender todo tipo de cosas nuevas, me gusta enseñar lo que se y me gusta ser como sigiloso, no ser el centro de atención sino como hacerse notar, pero no centro de atención, así me describo.</p> <p>(Informante #4, comunicación personal, 2022)</p>	<p>Si existiera sería un Viejo, sería alguien con recorrido, que dejó todo lo que tenía para volver a empezar, quería vivir nuevas aventuras, nuevas experiencias, pero me lo imagino como una persona vieja con alma joven de aventurero.</p> <p>(Informante #4, comunicación personal, 2022)</p>	<p>Depronto cuando Alduin ataca a los ciudadanos, siento una necesidad de actuar, de hacer algo, yo estando atado de manos, uno ve que hay niños y hay mujeres que no se saben defender y uno siendo un guerrero se ve en la necesidad de actuar, como una frustración leve mientras te desatan las manos.</p> <p>(Informante #4, comunicación personal, 2022)</p>	<p>“Tuvo éxito robándose las cosas, se sintió satisfecho con lo que hizo, su naturaleza es ladrón es un acto puro y bien de su raza, se puede sentir poderoso y no fue visto”</p> <p>(Informante #4, comunicación personal, 2022).</p>
#5	<p>Elegido - Brand</p> 	<p>A ver, de pronto similitudes lo del humor, el humor oscuro, negro, un poco sin filtros. No es que no me guste, no me da hablar de mí, entonces tengo que pensar mucho para hablar de mí. Él es villano porque dice que, si quemamos el mundo, pero lo omitiré para pensar que quiere aportar, a mí me gusta ayudar y el usa sus poderes</p>	<p>Me imagino a un hombre, no tan joven pero no viejo, vamos a ponerle unos 40 años, no tan musculoso, pero normalito, contextura promedio. Emocionalmente creo que tendría un sentido del humor oscuro y si yo creo que no sería una persona creída, trasladando lo de los poderes en la vida real, sería una persona</p>	<p>Alegría (Rie), pues sí, un fresquito como dirían, recuperando un poquito de experiencia y vengándome un poco de su asesinato. De una manera sana chimbita recuperar un poco de experiencia. Tiene el beneficio que me da y luego está el componente del fresquito</p>	<p>Pues, bien, ósea ahí estuvo chimberito. Entro a mí constante demonio psicológico en el que no doy para tirarme flores porque no me da, pero estuvo chimbita la jugada, fue una buena ulti, hizo lo que Brand hace, servir al equipo y</p>

		para ayudar como soporte (rol) Físicamente, no sé, también como la textura, pero tampoco soy ni un flaquito ni super musculoso, así como normal. Recursivo, yo creería que él es así. (Informante #5, comunicación personal, 2022)	inteligente, pero de pronto tendría como malas intenciones, pero no sería una persona creída. (Informante #5, comunicación personal, 2022)	de vengarse después de haber sido atacado por el jungla. (Informante #5, comunicación personal, 2022)	llevarse la triple. (Informante #5, comunicación personal, 2022)
#6	<p>Creado – Salchichoin</p> <p>Figura 16 Salchichoin</p>  <p><i>Nota.</i> La imagen muestra el avatar creado por el participante #6. Adaptado de Dunmer (Skyrim), por Bethesda Softworks LLC, 2023, The elder scrolls bethesda (https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/Dunmer_(Skyrim)).</p>	La estética obviamente, capacidades físicas diría yo porque él está en mejor estado físico que yo actualmente, él está más blanco, diría que puede llegar a ser más valiente que yo. Sería ya como por encima eso. Busco que el personaje, sentirme identificado con él, entonces no le vería muchas diferencias. (Informante #6, comunicación personal, 2022)	No sé, a ver, obviamente siento que no sería como con los mismos rasgos, estéticamente no sería el mismo, pero en cuanto a la forma de ser y actuar podría ser una persona que no busca problemas a menos de que sea algo necesario y los tenga al frente, prefiere pasar desapercibido y que puede llegar a ser muy amable con la gente, como también muy malo, dependiendo de cómo la gente se comporte con él. (Informante #6, comunicación personal, 2022)	Cuando me toco meterme a una dungeon, como la primera vez que me salían los Draugrs, pues si, obviamente digamos que ya sabía que ahí salían porque ya había jugado antes, pero sentía como ese suspenso, como ese miedo de que me saliera uno y no me diera cuenta, y eso lo transmitía en el juego, como yendo sigiloso, agachado, era lo que estaba sintiendo, como que tenía que ir despaciecito para no asustarme y tener todo bajo control, aun así me asuste en varias ocasiones, pero pues sí, sería eso. (Informante	Como lo hizo: Yo diría que bueno y acertado, porque seguramente él sabía que tenía el arco a la mano y con ese iba a hacer más daño si estaba en modo de discreción entonces lo consideraría acertado, tuvo un buen desempeño y sabiendo que se quería enfocar a manejar el arco en la partida, estuvo bien. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

				#6, comunicación personal, 2022)	
#8	Diana (Elegido) 	Muchas, ella tiene mucha energía, yo mantengo durmiendo, tiene el cabello largo y blanco, el mío es de dos colores y corto. Siento que ella sería mucho más alta que yo y no ella es muy bonita, me gusta mucho el diseño. Siento que ella es más agresiva, cuando la veo como que hay algo de agresividad y yo no soy así. (Informante #8, comunicación personal, 2022)	Es alta, esbelta, es delgada pero fuerte, como con músculo, es muy misteriosa, callada, le gusta mantenerse al margen, pero cuando ofrece sus opiniones son mordaces, van a punto. Le gusta tomar agua, es solitaria, pero tiene su círculo de amigos, le gusta ser independiente. No le interesa mucho la moda, pero viste de forma elegante, le gusta cuidar de su apariencia, de su cabello, va al médico. Tiene todas las vacunas y casi no se enferma. (Informante #8, comunicación personal, 2022)	“En el primer momento que morí luego de haber visto el mensaje de mis compañeros me sentí decepcionada, frustrada, cansada, quería tirar toda, cuando vi que ganamos sentí que la victoria era de mis compañeros” (Informante #8, comunicación personal, 2022).	Horrible, terrible, que vergüenza, la habilidad de un niño de 7 años, de un bebé, de una señora de 60 intentando prender el computador. Iba a intentar acercarme con más inteligencia para ver si puedo colaborar para destruir las y que me encuentro a los enemigos, estaba feliz hasta que me encuentro con los enemigos. No se bien separar el potencial del personaje con mi habilidad, mi habilidad es un asco, pero el potencial del personaje daba para una partida elegante. (Informante #8, comunicación personal, 2022)
#9	Kassadin (Elegido)	“No lo sé, me atrevería a decir que ninguna, pero si hubiera alguna	No sé, pienso que sería un señor amargado, pero no malo, no malo,	Bueno tuve mucha frustración durante todo el	Alguna palabra entre bueno y malo, más

		<p>sería que es fácil escapar con él, y yo soy una persona que escapa mucho de situaciones, es un buena campeón para mí” (Informante #9, comunicación personal, 2022).</p>	<p>una buena persona amargada. Se vería, si lo pinto como humano, sería un señor quizá de 40 y 50 que tuviera ya el cabello blanco de los años, se ve en su cara que es joven y viejo, se viste como un abuelito, me pinto un viejito en el cuerpo de un señor no tan viejito con cara de amargado todo el tiempo. (Informante #9, comunicación personal, 2022).</p>	<p>juego por el computador, pero creo que al inicio estaba bien y estaba pensando que estaba intentando no jugar tan mal, a la mitad del juego fue como esto es cualquier juego porque me iba frustrando y luego ya estaba bastante aburrida, ya quería como que ganáramos o perdiéramos, porque al inicio estaba optimista y luego fui perdiendo eso, pero igual me divertí supongo. (Informante #9, comunicación personal, 2022).</p>	<p>bueno que malo, es porque aunque si ayude, con la E pues supongo que pude ayudar ralentizando, pero eso pudo salir no tan bien, ambos pudimos morir con la vida que teníamos. (Informante #9, comunicación personal, 2022).</p>
<p>#10</p>	<p>Warwick (Elegido)</p> 	<p>No muchas, digamos que eso es lo que veo positivo en los juegos de rol, experimentar cosas distintas en la vida real. Pero, similitudes, de pronto esa parte de los instintos, eso de que cuando juego con el no planifico demasiado, sigo los instintos. (Informante #10, comunicación personal, 2022).</p>	<p>Siempre lo pensaba como un animal, si fuera como una persona, diría que sería una persona grande, que actúa muy serio, con características de asesino serial, no sería uno, pero sería alguien que uno le temería, lo vería así. Una persona a la cual temer. (Informante #10, comunicación personal, 2022).</p>	<p>Es una especie de decepción tristeza, me acuerdo que era como: Ey vamos a entrar pero el equipo no apoyo la call, si entramos los tres se puede. El Swain llego con el enemigo de top y Pablito me vio entrar y el no entro full, fue como: oe, nos descordinamos . Pudo salir</p>	<p>“El desempeño de Warwick, se hizo lo que se pudo gracias a sus poderes y darle “miedo” a los enemigos para poder asegurar el objetivo” (Informante #10, comunicación personal, 2022)..</p>

				mejor, pero se vio que no estábamos coordinados. No hubo sincronía. (Informante #10, comunicación personal, 2022).	
--	--	--	--	--	--

Nota: La tabla muestra las descripciones, vivencias y percepciones de los jugadores en torno al desarrollo de la sesión de juego facilitada según el respectivo escenario de representación virtual, percepciones acaecidas durante el uso del videojuego, o algún momento específico que ellos mismos mencionan. Así mismo se agrupan las similitudes y diferencias que encuentran con sus respectivos avatares, tanto físicas como actitudinales.

El código “conocer y vincularse” refiere las atribuciones de los participantes acerca de la percepción de su avatar para conocer y vincularse con otros personajes o avatares dentro del videojuego.

Se encontró que las respuestas tuvieron tres vías, estaban quienes creían que sus personajes podían vincularse fácil y rápidamente, quienes creían que sus avatares no estaban interesados en el diálogo o interacción con otros y para quienes este tipo de vínculo toma tiempo, por lo que en un inicio serían distantes, pero luego se vincularían luego de que los conocieran. En general reconocen a su avatar como poseedor o no poseedor de esta habilidad, siendo capaz de reconocer los lazos vinculares que el videojuego les ofrece, variando la forma en la que cada participante cree que su avatar se aproximaría a los demás. El vínculo dependería de las intenciones de los otros avatares, así como de la capacidad empática que se le atribuye al personaje, por lo que, nuevamente, algunos avatares según los informantes podrían acercarse fácilmente, otros no tendrían interés en hacerlo y algunos requerirían tiempo para formar vínculos.

A manera de ejemplificación, el informante #4 atribuye la siguiente capacidad de vínculo a su avatar: “Si, yo creo que él tiene la capacidad de saber quién necesita su ayuda o quien se está aprovechando de él” (Informante #4, comunicación personal, 2022). Siendo esta una atribución de facilidad de vínculo y empatía.

En cuanto a una capacidad de vínculo que requiere tiempo, la participante #8 atribuye lo siguiente a su avatar: “No, siento que hay algo en la apariencia que es tan fría y cerrada, que quizás de pronto luego de conocerla” (Informante #8, comunicación personal, 2022).

Y, por último, el informante #2 atribuye lo siguiente al vínculo de su avatar: “La verdad no tengo ni idea porque solo presiono “Enter” cada que tengo un dialogo, podría ser mas como que no le interesan las conversacion, no me interesan, solo me gusta jugar el juego” (Informante #2, comunicacion personal, 2022).

El código “Descripción avatar” refiere las percepciones y valoraciones de los avatares dentro del videojuego, tanto físicas como de habilidades o de personalidad. En estas descripciones se encontraron dos polos de respuesta, están quienes atribuyen sus descripciones al modo de juego del personaje dentro del videojuego, haciendo referencia a sus pros y contras, así como la forma que está pensada para usarse su avatar según su rol, hacen referencia más a aspectos técnicos y de jugabilidad del avatar dentro del videojuego. El otro polo refiere aquellos que dieron descripciones detalladas de su avatar, que si bien están relacionadas con aspectos del videojuego van más allá, descripciones que incluyen sensaciones que les generan los personajes, hacen referencia a su apariencia y las percepciones que les genera esta apariencia.

De manera ilustrativa acerca de aquellas descripciones que se orientan más a la jugabilidad del campeón, el participante #5 afirma que su campeón o avatar:

Para el juego’ Brand básicamente es un campeón que hace daño, de daño, actualmente, anteriormente se jugaba en mid, actualmente es mucho como supp, de hecho, solo lo clasifican ahí, lo cual a mí no me importa. Es un campeón que tiene un poco de control de masas, tiene bastante daño, no solo se puede usar de soporte, tiene una gran cantidad de daño en área, puedes tirar una sola habilidad y aportar mucho a una pelea en equipos. Su rol es hacer daño en área. (Informante #5, comunicacion personal, 2022)

Del otro lado, la informante #8 percibe que su avatar:

Es una guerrera, no creo que sea la mas fuerte de las opciones, no me parece que sea el personaje femenino mas usado, pero me parece que tiene una habilidad, que fluye. (...) Tiene cierta fluidez al moverse que no encontré en otros personajes, sus colores tienden al oscuro, pero me parece que es un personaje muy bonita. Recuerdo su voz como si fuera muy alegre. Me parece como Vivaz, juvenil y las apariencias engañan, parece muy femenina, pero tiene unas habilidades de lucha espectaculares (Informante #8, comunicacion personal, 2022).

Se encontró que los participantes atribuían emociones a sus avatares según lo que estaba sucediendo, así como reconocían lo que posiblemente esos hechos estuvieran suscitando en ellos emocionalmente, así mismo califican el desempeño de sus avatares durante algunos momentos de la sesión de juego y lo que ellos creen que suscitó en sus avatares ese desempeño.

Los códigos que están en relación con la percepción de la interacción, tanto con otros personajes como con el entorno, abarca las percepciones y descripciones de los participantes acerca de cómo creen que su avatar interactúa con otros personajes y con el entorno en el que se desenvuelve.

Con respecto al entorno se hayo que las respuestas dadas por los participantes se orientaban a dos caminos, quienes creen que el entorno no tiene que ver, como quienes consideran que si afecta la forma en la que el personaje actúa y se desenvuelve.

Quienes mencionan que el entorno no afecta, dicen que se debe a que sus avatares son muy decididos o muy establecidos en su forma de ser, por lo que tienen muy claro lo que deben hacer y cuando hacerlo, atribuyendo completamente que más que el entorno, esto depende de la forma de ser del avatar, de con quien se encuentre y del tiempo más que del lugar en el que se encuentre.

El participante #4 lo justifica cuando menciona que: “No, yo creo que es una persona muy decidida, tiene sus ideales muy claros y sabe que quiere” (Informante #4, comunicación personal, 2022).

Aquellos que comentan que el entorno si lleva a modificar la forma de ser o actuar lo argumentan mencionando que normalmente la mentalidad debe ser diferente según el tiempo (Dentro del videojuego, debe ser diferente según el minuto de juego o la cantidad de tiempo que se lleve jugando), los rivales a los que se estén enfrentando y el entorno en sí mismo. Especifican frente a los rivales que no siempre serán los mismos o algunas veces serán más fuertes, por lo que no hay una única manera de enfrentarse a esto, sino que deben replantearse y evaluar todo el tiempo el entorno para tomar medidas o acciones.

Esto lo refuerza el informante #3 cuando menciona que: “Si, no por ser Veigar, sino por ser la grieta¹³, sin importar el rol que ocupe, tiene que tener una mentalidad diferente según el minuto y los rivales” (Informante #3, comunicación personal, 2022).

En la interacción con otros personajes o avatares se encontró que la capacidad de interactuar con otros va de la mano con las percepciones y atribuciones que hacen los jugadores a sus avatares con respecto a la manera que creen que se relacionarían con otros. Para aquellos que participaron con League of Legends, esta atribución de capacidad va de la mano con la apariencia e historia del personaje, lo que guía la forma en la que creen que ese avatar interactuaría con otros, mientras que para quienes jugaron Skyrim y crearon su avatar, la interacción de sus avatares esta guiada por atribuciones propias acerca de cómo ellos creen que el avatar se desenvuelve con otros personajes.

Por ejemplo, el participante #10 afirma de su avatar Warwick (League of Legends), el cual es un hombre lobo que: “Lo veo como el animal llevado por el instinto, no lo veo entablando una conversación. Sus diálogos son más bien palabras, mas no dialogo o conversación” (Informante #10, comunicación personal, 2022).

Para el caso de Skyrim, el participante #6 atribuye la siguiente forma de interacción a su avatar: “Digamos que preocupándose lo suficiente como para que no pasa nada malo si al personaje le importa, pero, tomando actitudes que podrían ser más graciosas o hilarantes para Salchichoin [Nombre dado al avatar]. Y, si al personaje no le importa no los trataría muy bien.

8.8 CVO Personificación de la interacción hacia los otros (otros avatares)

El siguiente grupo de códigos es “CVO Personificación de la interacción hacia los otros (otros avatares)” el cual busca dar cuenta de la capacidad de los avatares para internalizar objetos, poder vincularse emocionalmente con otros. Este grupo está conformado por los códigos “CVO Modalidad de interacción (personificación del vínculo)”, “CVO Trabajo en equipo e individual” y “CVO Búsqueda de ayuda: Apoyo y autonomía”.

El código “Modalidad de interacción” refiere la capacidad de interacción que los participantes atribuyen a su avatar con respecto a otros personajes. Se encontró que todos atribuían

¹³ Refiere la grieta del invocador, el mapa donde se desarrollan las sesiones de juego en League of Legends.

capacidad de interacción a su avatar, fuera de manera positiva o negativa, pues algunos adscriben a su avatar una facilidad e interés por la interacción con otros, así como algunos mencionan que, aunque si podría se le dificultaría o incluso no tendría interés en interactuar con los demás.

Para quienes mencionan que su avatar si tendría esta capacidad lo adscriben a características de su avatar, pues lo personifican como carismático, abierto a las nuevas personas, con capacidad para formar vínculos.

El participante #6 menciona que la capacidad para vincularse de su avatar se debe a que: “Es una parte esencial de los juegos, interactuar, si yo me veo identificado con ese personaje sé que él podría interactuar bien con otros personajes” (Informante #6, comunicación personal, 2022).

Quienes mencionan que sus avatares no tendrían esta capacidad es porque perciben o personifican a su personaje de esta manera, sea por como actúan, por su personalidad o por su historia de vida, ellos encuentran que estos avatares tendrían ciertas dificultades para interactuar o incluso no estarían interesados en hacerlo.

El participante #2, menciona que su avatar creado, Ragor no interactuaría fácilmente con otros debido a que: “No, para nada, puesto que solo habla lo suficiente o menos” (Informante #2, comunicación personal, 2022).

Así mismo la participante #8 menciona que su avatar preestablecida, Diana no se le facilitaría la interacción debido a que:

No creo, creo que ella si tuviera que trabajar en equipo se concentraría en lo que ella tiene que hacer y ya, en términos de su personalidad, si se ve obligada si tomaría decisiones y lograría hacerlo pero por iniciativa propia o por ser su manera de ser, para nada. (Informante #8, comunicación personal, 2022)

Para el trabajo de equipo nuevamente se observa que la capacidad o no capacidad, incluso la preferencia por el trabajo en equipo sobre el trabajo individual son atribuciones de los participantes acerca de las preferencias de sus avatares, esto basado en las atribuciones que hacen con referencia en su aspecto, lo que conocen del personaje y como ellos creen que actuaría en estas situaciones o circunstancias. Es por esto que las atribuciones oscilan entre la preferencia por la soledad o aquellos que se sienten mejor en equipo, así como aquellos avatares que tendrían buen desempeño en ambas situaciones.

El participante #1 menciona que su avatar Kai'Sa (Pestablecida) reaccionaria de la siguiente manera:

Sola, es lo que ha hecho toda la vida, es su día a día, no hay nada especial hace lo que debe hacer y ya. En equipo no tendría problema, preferiría hacerlo sola, haría como su parte y si debe hacer mas para asegurar el éxito de la misión o ganar. (Informante #1, comunicación personal, 2022)

Así mismo el participante #3 menciona que su avatar Veigar (Prestablecido): “Cuando lo hace en equipo siento que aporta más control de masas y cuando esta solo aporta más daño. En equipo juega para que otros brillen y jugando solo juega para ser la estrella” (Informante #3, comunicación personal, 2022).

El informante #4 con su avatar BugWas (Creado) afirma que él:

Cuando actúa solo se siente más con una carga encima, como tiene toda la responsabilidad y hacer las cosas bien, se concentra y saca lo que debe sacar como lo debe sacar. En equipo como que sabe que hay responsabilidades que no recaen en él, pero está dispuesto a ayudarlas si las ve en aprietos. (Informante #4, comunicación personal, 2022)

El ultimo codigo de este grupo refiere la capacidad atribuida por los participantes a su avatar de buscar ayuda en situaciones difíciles. Los resultados muestran que, si se atribuye una capacidad de reconocer que la ayuda existe y está disponible, pero no todos los avatares accederían voluntariamente a ella, algunas respuestas sugieren que su avatar reconoce y solicita la ayuda, algunos la reconocen, pero no la usan y otros la reconocen, pero en ninguna circunstancia la usarían.

El avatar Bugwas del informante #4 si buscaría ayuda pues: “Si claro, porque él sabe que uno no está solo en el mundo y uno no se las sabe todas, hay campos en los que no es tan teso y puede buscar personas que le ayuden” (Informante #4, comunicación personal, 2022).

Por el contrario el avatar Diana de la informante #8: “No, es alguien muy cerrada, puede que diga que no lo hace porque no la necesita, pero es una fachada, sería más como la vergüenza de que vean que ella no es capaz” (Informante #8, comunicación personal, 2022).

Finalmente, el avatar Ragor del informante #2 se negaría totalmente pues: “Creo que no tiene amigos, así que no” (Informante #8, comunicación personal, 2022).

8.9 CVS Personificación de la interacción hacia si mismo

En relación con el grupo de códigos anterior está el grupo “CVS Personificación de la interacción hacia si mismo”, el cual da cuenta de la capacidad de crear representaciones internas de personas significativas, de investir las emocionalmente y mantenerlas en el tiempo, por lo cual está conformado por los códigos: “CV Reacción frente a la dificultad”, “CV Sensación frente a la soledad” y “CV Contención para el afrontamiento”.

El primer código de este grupo refiere las reacciones y formas de actuar dadas por los participantes frente a las dificultades encontradas durante la sesión de juego compartida para esta investigación; se encontró que entre los participantes hay tres tipos de respuesta de afrontamiento ante las dificultades, están quienes analizan que sucedió, se toman su tiempo para analizar tanto las dificultades como los errores, buscan tranquilizarse y reevaluar sus posibilidades; están aquellos quienes directamente prefieren huir y finalmente los que se guían por sus instintos y simplemente hacen.

Para quienes prefieren analizar su entorno en cuanto a las posibilidades, la factibilidad de las acciones y en general pensar antes de actuar el informante #5 afirma que hace lo siguiente ante las dificultades:

Nada. Respiro sinceramente, analizo que paso, y yo sé que uno siempre puede buscar culpables y tiende a hacerlo y es normal, pero sí de alguna manera veo que hay algún efecto que no es solamente mío, intento comunicarlo de una manera tranquila.

La participante #9 afirma que ella prefiere: “Principalmente huir, pero dependiendo de cómo me sienta, si siento que tengo daño y que puedo pues intento pelear, pero principalmente huir diría yo” (Informante #9, comunicación personal, 2022).

Finalmente la informante #8: “Inmediatamente mensajeo a mi amigo, pero si no está, intento hacer lo que se podía: “a la mano de Dios” (Informante #8, comunicación personal, 2022).

El código “reacción frente a la soledad” abarca las sensaciones o emociones atribuidas y percibidas por los participantes cuando su avatar se encuentra solo dentro del videojuego y necesita algún tipo de ayuda, se encontró que los participantes sienten emociones variadas respecto a la soledad, algunos se encuentran emocionados y con expectativa de cómo será el desempeño de su avatar pues la responsabilidad recae en él; otros ven la posible ayuda que pueda llegar como algo

positivo pues les gusta recibir ayuda, sobretodo cuando sienten que ellos ya lo intentaron pero definitivamente requerian de la ayuda para lograr lo que estaban haciendo; y finalmente estan quienes ven la ayuda como una debilidad en su avatar, como si tuviera una falencia o incapacidad pues no fue capaz de resolverlo solo, encontrando sentimientos de frustracion, decepcion y tristeza.

El informante #4 resalta que la ayuda es postiva cuando afirma que:

(...) si es ayuda de una persona dentro del juego o si uno puede ayudar a las personas me siento bien, no me molesta que me ayuden, a veces hay que dar la ayuda y recibirla cuando no se es capaz solo. (Informante #4, comunicaci3n personal, 2022)

Asi mismo la informante #8 menciona que la ayuda puede ser algo decepcionante cuando:

Depende de la naturaleza de la ayuda, si es una ayuda inmediata, si es una situaci3n en la que yo me met3, me siento triste, como decepcionada de mis habilidades. Si estamos todos luchando y nadie hace ah3 si me siento decepcionada de mis compa1eros. (Informante #8, comunicaci3n personal, 2022)

Finalmente el informante #6 menciona lo siguiente frente a la sensacion de estar solo:

Digamos que, en general emocionado hasta cierto punto, porque sé que est3 difícil, pero si lo logro, si logro pasar por encima de esa amenaza que es inminente estando solo va a ser muy satisfactorio, pero a la vez va a ser como: ¿Por qué me mandan aqu3 solo? Pero eso no es tan relevante. Mas que todo dir3a que emocionado y a la expectativa de que puede pasar. (Informante #6, comunicaci3n personal, 2022)

El ultimo codigo de este grupo es “Contencion para el afrontamiento”, codigo donde se consigna la forma de contencion que usan los participantes cuando encuentran una dificultad, si hacen uso de experiencias positivas o de personas que puedan ayudar con la situacion.

Se encontraron dos respuestas que abarcan los aportes dados por los informantes, estan quienes directamente buscan ayuda en los demas, sea porque la pueden proporcionar directamente o indirectamente, asi como quienes no buscan ayuda en los demas de ninguna manera, tanto dentro del videojuego como en la vida real.

Con respecto a la busqueda directa de ayuda el informante #6 menciona que:

Siempre espero que alguien llegue a la ayuda, eso se transmite al juego tambien... Como ejemplo esta la vez que me atracaron, siempre estuve a la expectativa de que alguien llegara a ayudar aun cuando yo no pedí directamente la ayuda. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

En contraposición, el informante #1 afirma que: “Externa al juego nunca, en el juego vi que chahin (Tahm Kench) tenía la posibilidad de ayudarme, se lo comunique rápidamente y bajo qué circunstancias podría hacerlo para sacarle provecho a la situación” (Informante #1, comunicación personal, 2022).

8.10 CEO Experiencia vivencial (Sensación del avatar con respecto a otros avatares y su entorno)

El penultimo grupo de codigos es “CEO Experiencia vivencial (Sensación del avatar con respecto a otros avatares y su entorno), grupo que denota la capacidad de establecer contacto emocional entre personas, la capacidad de comunicar los afectos propios asi como la capacidad de permearse emocionalmente por los afectos de los demas, la comprension mutua y el sentimientos de “nosotros”. Este grupo esta constituido por cuatro codigos que son los siguientes: “CEO Empatía”, “CEO Expresión Emocional”, “CEO Interacción”, “CEO Sentimiento”.

El código “empatía” refiere la sensación que tienen los participantes sobre la capacidad de su avatar de ser empático (Solidarios) (buen compañero) con otros jugadores o avatares dentro del videojuego. Los participantes se dividieron entre quienes creen que su avatar si puede sentir empatía e incluso hacer algo por la percepción de los sentimientos de los demas, como quienes afirman que a sus avatares no les importan los demas, no llegarían a entender a comprender los sentimientos de otros avatares porque no les importa o porque las circunstancias les demandan que sean egoistas e individuales. Para ambas respuestas se encuentra que esa capacidad empática puede relacionarse con el tipo de personaje con el que se encuentre y las circunstancias en las que esten en el momento.

El participante #6 ilustra la capacidad de empatía de su avatar cuando menciona lo ocurrido durante la sesión de juego:

Si, esto lo vería reflejado en la parte cuando me enfrento a los guardias por liberar al gamín ese, el venia de estar encarcelado, estaba a punto de que lo mataran y sabía que eso se siente

feo y pues sabía que al gamín ese que libero, que estaba amarrado también lo podían ejecutar y pudo sentir o recordar lo que vivió y pensó: ¿Por qué no ayudarlo? (Informante #6, comunicación personal, 2022)

Así mismo la participante #8 menciona que su avatar Diana:

De pronto a los femeninos, siento que es como de esos personajes que parecen fríos, pero son muy empáticos con los niños y esas cosas, más empática con personajes de apariencia más aliñada y con los personajes femeninos. Puede ser más ambigua con los masculinos. (Informante #8, comunicación personal, 2022)

Por el otro lado el informante #3 afirma que su avatar Veigar no podría ser empático con ciertos personajes debido a diferencias en su forma de pensar e incluso por limitaciones físicas de otros personajes, esto lo menciona cuando dice que: “No, creo no podría comprender a personajes como Ivern que es un hombre como árbol, druida que vive en el bosque, no podría comprender a Sona que es una campeona muda, a Seraphine que es una adolescente”.

En relación con esto, la informante #9 menciona sobre la capacidad empática de su avatar Kassadin que:

No, no siento que los personajes puedan aquí como sentir lo del otro, sea enemigo o no, siento que son muy individuales. O quizás hasta llegaría a decir egoístas, pues, aunque intentes ayudar lo haces pensando en ti mismo, tienen una idea más enfocada en ellos. (Informante #9, comunicación personal, 2022)

El segundo código “expresión emocional” refiere la sensación de los informantes acerca de la capacidad de su avatar de transmitir emociones, para lo que se encontró que todos encuentran en sus avatares la capacidad de expresar emociones y sentir, la única diferencia es la forma que los informantes atribuyen a sus avatares la manera de expresar sus emociones, algunos encuentran que para su avatar sería fácil expresarse y que no tiene ni interés o necesidad de evitar expresarse, como hay quienes atribuyen a su avatar la capacidad de expresarse pero no lo hacen, pues las consideran como debilidades o simplemente no les interesa expresarse aunque puedan sentirlas.

Nuevamente el informante #6 ejemplifica una situación emocional para su avatar Salchichoin, así como la forma en la que este expresa su sentir:

Si, no veo porque no podría. Por ejemplo, el tipo que tenia la garra dorada, pues el tipo le dijo severo bobo. Él se sintió un poco enojado o agredido. Sentirlas si, ahora expresarlas siento que sí, si las podría expresar, no tanto por el personaje sino por el juego, más que todo a la hora de tener los diálogos, esa sería su forma de expresarlas diría yo. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

Mientras que la informante #8 menciona que para su avatar Diana seria algo mas complicado, pues si bien las siente considera que: “Si, pero no creo que sea como de, que sea alguien que le gustaría hacerlo, lo vería como una debilidad o como un privilegio para unos pocos, ella piensa en ganar” (Informante #8, comunicación personal, 2022).

La “interaccion” abarca la percepcion de los informantes con respecto a la facilidad de su avatar de interactuar con otros dentro del videojuego, asunto en el cual se encontro que los participantes atribuian ciertas capacidades de interaccion a sus personajes según su transfondo o en base a como se los imaginaban interactuando dentro del videojuego, según su apariencia y sus intereses puede llegar a relacionarse facil con ciertos personajes pero le seria dificil relacionarse con otros.

El informante #1 menciona que por la historia de su avatar Kai’sa, la interaccion de ella con otros personajes sería:

Por ser alguien que creció sola no tiene idea de socializar, es una persona que prefiere estar sola por seguridad de ella como por seguridad de los demás, así que asumo yo que prefiere estar sola, en caso de que tuviera que socializar no creo que tuviera problemas para relacionarse con los demás. (Informante #1, comunicación personal, 2022)

Asi mismo el informante #10 considera que su avatar Warwick, el cual es un hombre lobo podria tener algunos problemas para interactuar debido a su apariencia, por lo que considera que podria interactuar con aquellos avatares que no juzguen por la apariencias, mientras que se le dificultaria mas con aquellos que se fijen en su fisico: “Si, diría que respecto a muy parecido a lo que dije anteriormente, depende si la persona juzga por el exterior, bueno si el personaje juzga por el exterior” (Informante #10, comunicación personal, 2022).

Para el ultimo codigo del grupo, el cual es “sentimiento” se abarcan las percepciones de los participantes respecto a la capacidad de imaginarse lo que su avatar esta sintiendo durante el

transcurso de la sesión de juego, percepción en la que se encontró que todos consideraban que en algún momento específico y en general en la partida sus avatares estaban sintiendo con respecto a lo que estaba sucediendo.

El participante #6 menciona una situación específica en la que su avatar Salchichoin pudo sentir confusión debido a que como requisito para vincularse a un grupo se le solicitó luchar con un avatar con el que había entablado un vínculo previamente, por lo que expone que:

Iría muy ligado como a lo que dije que si puede, como busco que sea algo que me identifique, yo me puedo vincular, pero no soy muy apegado a las personas, dependiendo de la persona. Probablemente lo que estaba sintiendo era como confusión, como ¿Por qué? Pero si estaba causando problemas pudo tener ese sentimiento de justicia, debo ayudar a que deje de causar problemas. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

Solo un participante atribuyó a su avatar la incapacidad de sentir, debido a que lo imagina y lo personifica como una persona fría, calculador y sin sentimientos, que solo busca hacer lo que debe hacer, esto ejemplificado cuando el participante #2 menciona que: “Puesto que si es un personaje frío y sin sentimientos, imagino que no está sintiendo nada, solo está sacando ganancia de lo que hace” (Informante #2, comunicación personal, 2022).

8.11 CES Experiencia vivencial con respecto al si mismo

El último grupo de códigos es “CES Experiencia vivencial con respecto al si mismo”, grupo que agrupa la capacidad que los participantes atribuyen a su avatar de relacionarse con otros, tanto internamente como en el contacto interpersonal. Este grupo abarca los códigos: “CE Importancia de la apariencia”, “CE Sensación apariencia”, “CE Sensación sobre la creación o elección”, “CE Necesidades”, “CE Percepción sobre las emociones”, “CE Reacción frente a la agresión: Desprotección o amenaza”, “CE Sensación de que todos están en contra” y “CE Sensación sobre la frustración”.

Para el primer código, referente a la “importancia de la apariencia” se abarca la importancia que los participantes atribuyen al aspecto físico y personalidad de su avatar. Con respecto a la apariencia se encuentra que es importante en varios aspectos, tanto a la hora de crear como de elegir un avatar. En el caso de la creación de un avatar se resalta su importancia debido a que permite proyectar e imaginar cosas que no podrían existir en la vida real, así como la importancia que se le

atribuye a la identificación con el avatar y poder hasta cierto punto expresar un alter ego con el avatar; en cuanto a la elección la importancia de la apariencia se vincula con el atractivo visual del avatar, lo llamativo que lo hace y que provoque quererlo jugar, lo que conlleva a que haya identificación con el personaje y se genere “sintonía” con ese avatar, sin embargo, hay quienes resaltan que la apariencia no tiene ninguna importancia ni relevancia, ni dentro del juego ni en relación con los jugadores.

Con respecto a la personalidad se señala que se busca sentirse identificado con el avatar.

La participante #9 afirma lo siguiente sobre la importancia que le da al aspecto y personalidad de su avatar:

Mucha, porque me gusta cómo se vea. Yo me meto mucho en el papel de las cosas, me gusta que lo que este jugando me guste, no solo en habilidades sino también como se ve, entonces si tiene importancia, me siento hasta cierto punto identificada. (Informante #9, comunicación personal, 2022)

Así mismo, la informante #8 expone lo siguiente:

Yo creo que sí, porque si uno se puede servir como de alter ego como de lo que quiere llegar a ser o mostrar por lo menos en el juego, no quería destacar tanto como otros personajes, pero no parecer como una amenaza. (Informante #8, comunicación personal, 2022)

En relación al código anterior esta la sensación que genera en los jugadores la “apariencia”, código que agrupa las sensaciones y percepciones que tienen los participantes sobre la apariencia de su avatar, en este código se encontraron alusiones a gustos particulares a la hora de elegir o crear un avatar, así como sensaciones específicas del avatar elegido o creado durante el transcurso de la investigación, haciendo alusión a como se sienten con esa apariencia, que emociones les genera, que les gusta que tengan sus avatares tanto físicamente como en atributos o habilidades que pueden poseer.

A manera de ejemplo el informante #4 menciona un poco lo que le gusta que sus avatar posean, tanto en atributos físicos como en la sensación y percepción que tiene de estos, por lo que afirma:

Me gusta, los tonos blancos que tiene, porque el pelo blanco me hace pensar que es inteligente, que tiene mucho recorrido, que es un alma vieja, tiene cicatrices y manchas de pintura de guerra como que ya ha vivido sus cosas pero tiene mucho por hacer. (Informante #4, comunicación personal, 2022)

De igual manera el informante #3 menciona que su avatar Veigar le genera las siguientes sensaciones: “Me hace sentir ternura, se cree malo siempre quiere ser el villano, pero no puede evitar ser tierno” (Informante #3, comunicación personal, 2022).

Alineado con los dos códigos anteriores se encuentra la “sensación sobre la creación o elección”, código que agrupa los pensamientos y emociones que los jugadores sintieron a la hora de crear o elegir su avatar dentro del videojuego. Los pensamientos, emociones y sentimientos que los participantes encontraron a la hora de elegir o crear su avatar se agruparon en la Tabla 6.

Tabla 6

Pensamientos, emociones y sentimientos percibidos por los participantes referente a la elección o creación de su avatar.

Participante	Experiencia del jugador (Identidad)	Experiencia del juego (Personaje)
#1	Preestablecido - Elegido	“Sería algo como expectativa, de que esas razones por las que la escogí se cumplan, que sea capaz de aprovechar esa movilidad para ganar. También como se desempeña contra el contrincante, cierta habilidad que debería tener ventaja que sirva de algo, que si el otro tiene una ventaja sobre mí, que no la aproveche”.
#2	Creado	“Pues, no sé, la verdad no me causa ni felicidad ni nada por el estilo, es otro momento, lo que si es que por experiencia previa es preferible y aumenta el tiempo que me engancha a un juego el hecho de tomarme mi tiempo de elegir a un personaje, por lo que me hace sentir acoplado a eso”.
#3	Preestablecido - Elegido	“Sentí que iba a ser más útil que usando un personaje que no domine o que sea más complicado”.
#4	Creado	“Pensé como hablamos ahorita en una persona sigilosa, inteligente, pensé en como esta en este momento y como sería cuando termine el juego”.
#5	Preestablecido - Elegido	“Seguro por así decirlo porque lo he usado bastante, hay personajes con los que no tienes tanto control”.
#6	Creado	“Primero que todo: ¿Cuál sería su apariencia? Por eso elegí el elfo oscuro, fue el que me pareció más chévere, mas cool.

		Me hizo sentir satisfecho porque siento que le pude dar la apariencia que quería y que encajo con el personaje. Me hizo gracia su apariencia”.
#8	Preestablecido - Elegido	“No sentía la necesidad de ser tan agresiva con personajes mas femeninos. Menos expectativas de estar matando todo el tiempo”.
#9	Preestablecido - Elegido	“La verdad confianza, como es un personaje que juego tanto, siento que no me va tan mal. Si fuera algo que no juego tanto estaría más a la defensiva. Me siento confiada jugándolo, es más cómodo desenvolverme con él”.
#10	Preestablecido - Elegido	“Facilidad de gankear, o de llegar a las otras líneas y ayudar”.

Nota: La tabla expone el tipo de escenario de representacion virtual elegido por cada participante, asi como las expectativas, emociones, sensaciones y percepciones que tuvo de su avatar a la hora de crearlo o elegirlo.

Para el cuarto codigo que refiere “necesidades”, se consignan las necesidades que los jugadores encuentran a la hora de vincularse o jugar un videojuego de rol. Las necesidades se dividieron en tres grupos que giraban entorno a necesidades diferentes:

El primer grupo de necesidades esta referido a aquellas que estan mas alla del juego, es decir, necesidades que los participantes esperan que el videojuego cumpla dentro y fuera del videojuego, estas necesidades se relacionan con la capacidad de poder desempeñar funciones que no se podrian desempeñar en la vida real, el poder vivir una fantasia dentro del videojuego.

El participante #10 menciona lo anterior cuando comenta que para el, las necesidades que tiene a la hora de jugar a un videojuego son:

La principal es poder vivir una fantasía por así decirlo, probar algo que en esta vida nunca me lo van a poder dar a menos que sea tipo película o teatro o videojuegos, digamos esa fantasía de un hombre lobo gigante o ese tipo de cosas que en la vida no se ven, cosas que son chéveres de experimentar. Otra seria pasar tiempo de diversión con mis amigos y divertirme, pasarla bien. (Informante #10, comunicación personal, 2022)

Otros participantes señalan necesidades que se refieren a lo que el juego ofrece, cosas como el poder tener opciones de personalizacion del personaje, que sientan que ellos tienen la libertad de elegir tanto su rol, como su aspecto, su avatar y su funcion dentro del videojuego, asi como en las decisiones que toman. Adicionalmente buscan que un videojuego de rol les ofrezca la oportunidad de hacerse fuertes y enfrentarse a retos.

El participante #6 menciona que sus necesidades al haberse acercado a jugar Skyrim fueron las siguientes:

Aunque en Skyrim hay enfoques a estilos de juegos, pero aun así hay mucha libertad, así alguna raza sea más de magia vos lo puedes hacer un tanque o un asesino, que si haya como diferentes razas o clases pero que si haya libertad de que te armes como voz quieras y que te reten, que no sea como full fácil todo y que independiente de la clase siga siendo como un reto. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

Finalmente señalan algunas necesidades referidas a la vida real, en las cuales mencionan aspectos como el no ser interrumpidos, el poderse distraerse de la realidad con el videojuego de rol, poder pasar buenos momentos con amigos, crear recuerdos, reirse, sentirse utiles, tener una buena experiencia y relajarse, asi como la necesidad de tener un rendimiento optimo del videojuego en el computador.

El participante #5 menciona sobre sus necesidades al acercarse a los videojuegos de rol que:

Mis necesidades son básicamente distraerme, divertirme, sí. Yo creo que a eso va uno, a distraerse, entretenerse, a compartir con amigos, no sabría si liberar el estrés, jugar estresado no te hará bien, pero de pronto despegarse un poco de la realidad, parcharse ahí. (Informante #5, comunicación personal, 2022)

El siguiente código es “percepcion sobre las emociones”, este código adscribe las percepciones de los participantes sobre las emociones que encontraron durante la sesión de juego. Los participantes encontraron que sus emociones los pueden enriquecer, así como pueden entorpecerlos en cuanto a la toma de decisiones, incluso hay quienes encuentran un punto medio entre ambas, atribuyendo su aporte u obstáculo a la situación en la que aparecen.

El informante #1 menciona que las emociones se encuentran en un punto medio, pues afirma que:

Definitivamente es una combinación de las dos, si esta frustrado o estresado uno no va a tomar las mejores decisiones, por otro lado ese sentimiento de competitividad, de que se está en un torneo o compitiendo por algo te impulsa a pensar mejor, receptivo estar mas

atento, como de pensar un poco mas y no solo de jugar por jugar. (Informante #1, comunicación personal, 2022)

En el lado positivo de las emociones, el informante #6 menciona que las emociones lo enriquecen, pues:

Yo diría que, si aportan, porque, al fin y al cabo, como te dije yo buscaba identificarme con el personaje y pues también las emociones que yo siento se ven reflejadas a la hora de jugar y pues como que siento que eso le puede dar como más “sabor” al juego. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

Mientras que en la percepción negativa de las emociones, la informante #8 refiere que: “Son como un obstáculo, de pronto si hubiera jugado con alguien conocido hubiera habido emociones mas positivas. Había muchas ganas de llenar cierto estándar, pero cuando no se logra también hay un castigo” (Informante #8, comunicación personal, 2022).

Contiguamente se encuentra el código que refiere las “reacciones de los participantes y las correspondientes acciones que llevan a cabo cuando sienten que su avatar es atacado” dentro del videojuego, las respuestas encontradas muestran que los participantes resaltan tres rutas de acción frente a la agresión, algunos tienden hacia la neutralidad, conservando una posición mas crítica, de análisis frente a la agresión y las posibilidades que tienen de hacer algo al respecto, otros reaccionan inmediatamente frente a la agresión, tomando una decisión y realizando una acción inmediatamente haya sucedido; los últimos prefieren huir de la agresión y evitarla a toda costa, tomando papeles mas pasivos y a la espera de que la agresión se detenga.

El informante #2 opta por el camino neutral cuando afirma que ante la agresión: “La verdad es que trato de analizar bien si es posible la victoria y dependiendo de que tan fuerte sea yo y que tan fuerte sea el enemigo ataco o no” (Informante #2, comunicación personal, 2022).

La informante #9 menciona que en situaciones de agresión ella prefiere huir aun cuando existe la posibilidad de defenderse, ella menciona: “Mas que todo huir, a veces me lanzo de loca e intento, pero en una situación así, huir, y de hecho, aunque debiera intentar defenderme, prefiero poner toda mi concentración en como escapar” (Informante #9, comunicación personal, 2022).

El informante #6 menciona que el: “Yo creo que reacciono, busco hacer algo en contra de ese personaje, pero si sería como la tendencia, como lo que buscaría hacer.”.

Con respecto a la agresión, otro código que está en directa relación es “la sensación de que todos están en contra”, el cual abarca la percepción de los jugadores con respecto a los demás personajes o avatares dentro del videojuego, específicamente si sienten que todos están en su contra. La mayoría de las respuestas mencionan que los jugadores si tiene la sensación de que todos están en su contra, aun así, algunos perciben que esto se debe más a las circunstancias, los otros avatares o el entorno, mas que en general todos estén en su contra. (Informante #6, comunicación personal, 2022)

El informante #1 encuentra este sentimiento a la hora de jugar videojuegos de rol, esto se refleja cuando menciona que: “Si, eso pasa demasiado, donde uno está tranquilo desempeñando su rol en su línea, se distrae 5 segundos y tiene cuatro personas encima y es como: ¿Qué les hice? Yo no estoy molestando a nadie” (Informante #1, comunicación personal, 2022).

En contraparte la informante #8 menciona que no es tanto que todos estén en contra, sino que depende más de las condiciones: “No tanto en contra, sino más bien que son indiferente, pero son indiferentes ante el desarrollo de mi juego, pero cuando me pongo en su camino o ven como voy yo, ahí si se preocupan, pero no para bien” (Informante #8, comunicación personal, 2022).

Finalmente el último código es “la sensación y experiencia sobre la frustración”, código que abarca las percepciones de los jugadores sobre la pérdida o derrota dentro del videojuego. Código que se agrupo en la Tabla 7. Las sensaciones, emociones y percepciones de los participantes en cuanto a derrota son las siguientes:

Tabla 7

Sensación, percepción y emoción sobre la derrota.

Participante	Experiencia del jugador (Identidad)	Experiencia del juego sobre la frustración (Personaje)
#1	Prestablecido – Elegido	“Yo creo que en general soy muy calmado al respecto, no todo se puede ganar y a veces cometemos muchos errores, aunque a veces uno se emputa incluso porque sí” (Informante #1, comunicación personal, 2022).
#2	Creado	“Yo creo que bien, de hecho, no tengo ningún problema con perder, simplemente es algo normal” (Informante #2, comunicación personal, 2022).
#3	Prestablecido – Elegido	“Me da igual completamente” (Informante #3, comunicación personal, 2022).
#4	Creado	Yo creo que yo no me siento mal cuando pierdo, porque la verdad he aprendido a sacar los momentos positivos hasta

		dentro de las cosas malas, si pierdo igual estoy aprendiendo que ese no es el camino, que así no se hacen las cosas, he aprendido a no frustrarme con las cosas, no es productivo, en vez de frustrarme prefiero aprender y sacar el aspecto positivo para no equivocarme en lo mismo. (Informante #4, comunicación personal, 2022)
#5	Prestablecido – Elegido	Yo creo que soy bueno, pues, la verdad depende... Mi opinión siempre tiende a ser neutra, creo que sí, pero también depende de los recursos y del ánimo que haya en la partida o de mi ánimo en el momento, si estoy ofuscado, si el equipo no quiere ayudar y nadie quiere poner de su parte digo ok, pero por lo general si es más viable que lo tome con calma e intente remontar o mejorar dentro de las posibilidades. (Informante #5, comunicación personal, 2022)
#6	Creado	Soy de los que se recupera bien, digamos que ahí si sentí un poco de frustración, pero no tanto por haber muerto, sino porque me devolví mucho, se me olvido guardar, pero siento que soy tolerante a las derrotas, bastante tolerante. (Informante #6, comunicación personal, 2022)
#8	Prestablecido – Elegido	Terrible, ya empiezo a jugar como porque sí. Claro debería ser aliciente para demostrar que soy buena, pero para mi es como: Ya sigamos ahí... No quería ser inútil y no apoyar al equipo, aun intentando estar en las sombras me mataban. (Informante #8, comunicación personal, 2022)
#9	Prestablecido – Elegido	La verdad es que yo juego para divertirme, así que a mí no me preocupa perder, no me frustra, me frustra más como corre el juego, lo de perder o ganar no me importa a menos que a las personas con las que juego les importe, pero como no conocía a nadie no me importa. (Informante #9, comunicación personal, 2022)
#10	Prestablecido – Elegido	“No, yo lo veo como algo más instintivo, ah ese man esta solo intentémosle, sin importar los resultados anteriores, de pronto él se puede repensar sus errores pero vuelve a intentarlo y se deja llevar por sus instintos” (Informante #10, comunicación personal, 2022).

Nota: La tabla agrupa las sensaciones, percepciones y emociones vividas por los participantes en momentos de la sesión de juego en los que se encontraron con dificultades, o les genera la percepción de sentirse frustrados o derrotados dentro del videojuego.

9 Conclusiones

Como hemos podido comprobar en los resultados, los hábitos de tiempo en el uso de los videojuegos de rol por parte de los jugadores son los ilustrados en la Tabla 8:

Tabla 8

Hábitos en el uso de videojuegos de rol

Participante	Tiempo de juego semanal (h)	Tiempo de juego acumulado (d) y (h)	Videojuego al que atribuye estas horas
#1	30 a 40 (h)	186 (d) o 4.464 (h)	League of Legends
#2	8 a 9 (h)	25 (d) o 800 (h)	Factorio
#3	5 a 6 (h)	48(d) o 1.500 (h)	League of legends
#4	10 (h)	29 (d) o 900 (h)	RUST, Terraria y GTA
#5	24 (h)	84 (d) o 2.008 (h)	League of Legends
#6	5 a 8 (h)	23 (d) o 680 (h)	Dark Souls y League of Legends
#7	8 (h)	109 (d) o 3.400 (h)	League of Legends
#8	3 (h)	41 (d) o 995 (h)	League of Legends
#9	30 a 40 (h)	39 (d) o 936 (h)	Los Sims
#10	10 a 20 (h)	52 (d) o 1.248 (h)	League of Legends

Nota: La tabla expone los tiempo de uso de videojuegos de rol por parte de los participantes en dos medidas, tiempo de juego semanal y tiempo de juego acumulado, además del videojuego al que los participantes atribuyen más horas de juego.

El tiempo promedio de uso acumulado de videojuegos de rol en días serían 63.6 (d), las horas serían en promedio 1,695 (h) y el tiempo de juego semanal sería de 16.8 (h). Con respecto a la percepción del tiempo en sí mismo se resaltan dos polos que constituyen la experiencia: El polo positivo sería el poder generar vínculos en el tiempo con conocidos o desconocidos a partir de la interacción dentro del videojuego, pero, en el otro lado se encuentra el reconocimiento de que este tiempo dedicado a los videojuegos de rol puede convertirse en algo problemático pues es necesario tener un control del tiempo cuando se hace uso de los videojuegos, pues su inmersión puede llegar a ser muy profunda y causar que se inviertan más horas de las esperadas, o incluso se haga uso de tiempo para otras actividades en usar videojuegos de rol.

El videojuego más frecuentado y común a todos los participantes es League of Legends debido a la posibilidad de jugar en línea con amigos y otros jugadores alrededor del mundo. Aunque la preferencia de algunos de los participantes no sea la elección de avatar, como es el caso de LOL, si hacen uso frecuente de este pues les permite interactuar con sus amigos.

Con respecto a la preferencia por la creación o la elección la mayoría de los jugadores de videojuegos de rol prefieren hacer uso de avatares preestablecidos, su prelación por estos se debe a que para ellos representa mayor esfuerzo el crear sus personajes desde cero, mientras que al estar previamente diseñados se les facilita la elección, normalmente guiada por la apariencia del personaje, su rol y funciones y habilidades dentro del videojuego. Quienes prefieren crearlo denotan que para ellos es importante diseñar avatares que se acomoden a sus gustos y su forma de juego, lo que para ellos les permite identificarse con su avatar y la personalidad que le atribuyen, esto conlleva a que se sientan representados por las decisiones y acciones que toman durante el videojuego. Finalmente, quienes no tienen prelación por ninguna de las dos prefieren adaptarse a lo que el videojuego les ofrezca, por lo que se adaptan con mayor facilidad a las características del videojuego y no lo desechan por el hecho de tener que elegir o crear el personaje.

La información encontrada en los códigos descritos en el análisis de resultados nos permite describir la experiencia de los jugadores con respecto a la elección y uso de los videojuegos de rol de la siguiente manera; La experiencia de acercarse a un videojuego de rol toca para los participantes el balance del videojuego en sí mismo, es decir, que todos tengan las mismas oportunidades de sobresalir dentro del juego, así mismo la accesibilidad de este en cuanto a los recursos específicos que supone en una computadora o consola de videojuegos. En cuanto a la interacción, la posibilidad de que pueda jugarse en relación con otros, siendo estos otros jugadores, personajes o avatares controlados y programados por la computadora (No Playable Character o NPC) de manera que puedan establecerse vínculos y relaciones con estas personas o avatares, sea con la persona en sí misma o con el personaje del videojuego.

La interacción con otros también explica que para los jugadores sea importante que los videojuegos les permitan salirse de su día a día, los usan de manera que les permitan divertirse o competir con otros, lo que conlleva a que estos requieran inversión de tiempo y dedicación, tanto para el ámbito competitivo, como el recreativo.

Tras los resultados encontrados se observa que la variedad y libertad en cuanto a la creación, elección y personalización de los avatares es de gran importancia en un primer acercamiento a un videojuego de rol, esto se relaciona con la relevancia que se le adhiere a la posibilidad de identificarse con un personaje, sea creado o establecido, pues el tener un gran nivel de posibilidades de personalización conlleva a que por medio de la identificación los participantes sientan que pueden vivir otras realidades o expresar alter egos por medio de sus avatares, así mismo, la variedad permite a los jugadores encontrar una diferenciación de sus personajes con los de los demás, así como una diferenciación con los roles y funciones de otros jugadores.

Desde lo anterior el avatar se convierte en una figura de representación e identificación para los jugadores, ellos normalmente buscan que estos se moldeen a sus gustos, así mismo que sean una representación de lo que para cada uno es estético o del gusto particular en cuanto a su aspecto y forma de ser, normalmente usan a los avatares como formas para plasmar lo que ellos son o lo que quisieran ser como mecanismos de representación e identificación de lo que se cree tener y lo que se desearía tener, es por esto que recurren a la personificación de sus avatares con características que no son posibles, al menos estéticamente, de tener en la vida real. En cuanto a lo actitudinal recurren a esto de manera que represente personalidades o actitudes que les gustaría tener o que no pueden ejercer en la vida cotidiana.

Se puede observar entonces que el rol se vivencia como una tarea o función dentro del videojuego, se atribuye a una serie de pasos que deben seguirse para lograr un objetivo o las posibilidades, entendidas como alcances y limitaciones de los personajes dentro del videojuego, es decir, el rol atribuye una característica de utilidad y función, cada personaje según su rol tendrá una misión u objetivo, y sus características como avatar le propiciarán herramientas que puedan entorpecer o estar en pro de la consecución de ese objetivo dado por el rol.

Habiendo conocido un poco más de los jugadores es importante acercarnos a los aspectos de la identidad de estos jugadores que más influyen en los procesos de representación virtual mediante el uso de avatares en los videojuegos, por lo que, a partir de los datos recolectados en las diferentes entrevistas con los participantes se logran identificar tres dimensiones psicológicas relacionadas con los procesos de identidad dados en el uso de videojuegos de rol, específicamente en el uso de avatares dentro de los videojuegos; estas tres dimensiones son:

9.1 Dimensión cognitiva

En la dimensión cognitiva se encontró que los participantes tienen autopercepciones y atribuciones de sí mismos (self) a partir del avatar, en constante relación con aspectos emocionales involucrados dentro del videojuego, específicamente con el rol del jugador y del avatar. Procesos que llevan a una calificación o valoración del desempeño de los jugadores y su avatar dentro del videojuego.

Así mismo, denotan la capacidad de percibir de manera diferenciada una imagen del sí mismo y de los afectos de su avatar, denotando nuevamente una autovaloración del self a partir de la interacción con otros (personas o avatares) y el entorno.

Todos los participantes muestran la capacidad de percibir a sus avatares como poseedores de características físicas, actitudinales y de personalidad diferenciadas, percepciones en las cuales podían encontrar diferencias o similitudes en alguno de estos tres aspectos cuando lo comparaban con ellos mismos. Para ambos escenarios de representación virtual se encontró que hay atribuciones en los avatares de proyección o identificación, siendo la proyección más usada para mostrar características que les gustaría poseer, o que por las “reglas” de la realidad no pueden tener, mientras que las identificaciones aparecen cuando los jugadores encuentran relación en las actitudes y formas de ser o actuar que encuentran en sus avatares.

En general todos reconocen a sus avatares como poseedores o no poseedores de la capacidad para vincularse o entablar diálogos con otros avatares. Los jugadores reconocen los lazos vinculares que el videojuego les ofrece, atribuyendo a su avatar formas o capacidades particulares de aproximación a los demás. La capacidad de vínculo depende entonces de las intenciones que los jugadores encuentran en los demás, así como el entorno o contexto de vínculo. Una diferencia que muestra la información encontrada, es que para quienes prefirieron elegir su avatar, esa atribución de capacidad va enlazada con la percepción que tienen del avatar, tanto en su actitud y apariencia como en su personalidad; mientras que quienes crearon su avatar atribuyen directamente esa capacidad a su avatar.

Todos los participantes encontraban sensaciones y percepciones emocionales propias (como jugador) o de su avatar a partir de lo que estaba sucediendo dentro del videojuego y el desempeño que encontraban en momentos específicos o durante todo el transcurso de la sesión de

juego, para ellos el entorno y el contexto de lo que está sucediendo suscita emociones en relación a lo que el contexto propone, por lo que si la percepción del desempeño se valora como negativa, se asocia con emociones negativas como frustración o tristeza.

Se encontró que la percepción del desempeño también se relaciona con el rol o la tarea del avatar, para quienes eligieron su avatar, estos estaban preestablecidos a un rol en el cual debían cumplir ciertas funciones, la consecución o no consecución de la tarea impuesta por ese rol también puede suscitar experiencias emocionales, tanto positivas como negativas. Adicionalmente hay atribuciones emocionales relacionadas con el desempeño a partir de momentos específicos de la sesión de juego, diferenciando lo que emocionalmente le genero al jugador y lo que le produjo al avatar.

Para quienes eligieron su avatar, se observó que hay una atribución previa de función o rol a su avatar, mientras que para quienes decidieron crear su avatar, la atribución de función y de rol la creaba y mutaba el jugador durante el transcurso de la sesión de juego.

Para los jugadores la apariencia y forma de actuar de su avatar les suscita ciertas emociones, para quienes eligieron su avatar, estas impresiones son previas a la elección del avatar, pues su historia, apariencia y forma de actuar genera en los jugadores ciertas percepciones y emociones. Para quienes crearon su avatar, estas percepciones emocionales pueden moldearse o modificarse en la medida que se desarrolla la sesión de juego, pues el tener libertad de personalización y de elección de rol conlleva a que la personalidad, decisiones y apariencia del avatar sean más atribuciones, identificaciones o proyecciones propias del jugador.

Los datos muestran que el entorno en el que se desenvuelve el videojuego puede o no afectar emocionalmente al jugador o al avatar, esto se diferencia en gran medida a partir de la elección o creación; quienes eligieron su avatar denotan que la percepción emocional de lo que sucede en el entorno va de la mano de la percepción de la forma de ser del avatar y del rol que debe cumplir, mientras que para quienes crearon su avatar el entorno puede o no afectar en la medida que el jugador le atribuya importancia para sí mismo o para su avatar.

9.2 Dimensión vincular

En esta dimensión se encontró que los jugadores tienen la capacidad de internalizar objetos, se vinculan emocionalmente a otros en relaciones reales, así mismo pueden crear representaciones internas de los demás, las invisten emocionalmente y las mantienen en el tiempo.

Los códigos señalan que la capacidad de interacción del avatar es una atribución y personificación de los jugadores, todos atribuyen capacidad de interacción a sus avatares, pero el grado o el nivel en la capacidad de la interacción y vínculo depende de la personificación y atribución de los jugadores a partir de las características físicas, actitudinales y de personalidad e historicidad del avatar, sean creadas por el jugador o preestablecidas por el juego.

Para quienes eligieron su avatar, los datos muestran que el grado de capacidad va más del lado de las atribuciones del jugador a esta característica, pues para ello se basan completamente en lo que conocen previamente de su avatar preestablecido, en cómo se ve, como actúa, cuál es su trasfondo y su personalidad. Quienes crean su avatar personifican ese vínculo mediante atribuciones de identificación o proyección, el avatar tendrá un grado de capacidad de interactuar o de vincularse en la medida que el jugador se lo atribuya.

Cuando la interacción supone trabajar en equipo o de manera solitaria se aplica la misma regla, quienes eligieron atribuyen esta capacidad a partir de la historicidad de su personaje, en el caso contrario, quienes crearon su avatar le dan esta capacidad a su avatar si así lo consideran. A pesar de esta diferencia, todos reconocen que las circunstancias pueden determinar si deben o no trabajar en equipo, la diferencia es la forma en la que su avatar se aproxima e incluso prefiere uno u otro, quienes eligieron dictaminaron la preferencia de su avatar a partir de lo que saben y observan de este, mientras que quienes lo crearon atribuirán esta preferencia a partir de la proyección de capacidad que hacen a su avatar de trabajar en equipo o la identificación que dan a este de preferirlo.

Finalmente, la búsqueda de ayuda denota la misma fórmula. Todos reconocen la existencia de la ayuda, en que situaciones sería necesaria y si su avatar accedería o no a esta, nuevamente se explicaría por medio de la historicidad previa o por medio de la identificación o proyección si este la usaría o no, aun reconociendo que esta existe.

En relación a la atribución de capacidad de vínculo se encuentran las reacciones y formas de actuar que los participantes dan a sus avatares antes las dificultades, la soledad y los problemas.

La reacción más común para los participantes ante la dificultad es la reevaluación de la situación, normalmente los jugadores se detienen a evaluar lo que sucedió y como ellos pudieron hacer algo al respecto, así como el rol de los demás en el hecho, también están quienes directamente huyen del peligro y finalmente y menos común quienes instintivamente actúan al peligro. Estas reacciones se relacionan con la percepción que se tenga del avatar dentro del videojuego, aunque los jugadores tengan una forma de actuar particular, al final el camino que decidan tomar esta mediado por el avatar con el que están en el momento, así, las rutas de acción que toman los jugadores son porque consideran que eso es lo que su avatar haría. La única diferencia que aparece entre los dos tipos de avatar es que la forma de actuar del avatar, para quienes lo eligieron, esta mediada por la apariencia y conceptos previos que tienen del mismo, mientras que para los que lo crearon, la forma de actuar va en relación a la identificación o proyección que le atribuyen a su avatar de la forma en la que actuaría en esa situación. En relación a esto, la mayoría de los jugadores atribuiría a su avatar la búsqueda de ayuda para la resolución de problemas, aunque algunos optan por resolver el problema solos.

Aplicando la misma regla del punto anterior para quienes crean y eligen su avatar, los jugadores atribuyen sensaciones y emociones a la soledad, la mayoría la ve como algo positivo, les supone expectativa el poder resolver y afrontar un reto solos, así mismo están quienes prefieren directamente ser ayudados, con la excepción de que para ellos es importante haber intentado resolver la dificultad solo en un principio y finalmente están quienes ven las dificultades como una debilidad de su avatar, pues el no poder resolver solos un problema les supone un conflicto de debilidad, pues se consideran débiles e ineficientes cuando el reto los supera.

9.3 Dimensión emocional

La última dimensión encontrada en los participantes denota la capacidad de establecer y sentir contacto emocional, la comunicación de los propios afectos y la capacidad de dejarse tocar emocionalmente por los afectos de otros, así como la comprensión mutua y el sentimiento de pertenencia, de relacionarse con otros, tanto intrapsíquicamente como en el contacto interpersonal y de llevar diálogos internos.

Esta dimensión refiere sensaciones y percepciones de los participantes acerca de asuntos emocionales de su avatar, para empezar todos consideran que la capacidad empática existe en sus avatares, la mayoría afirman que sus avatares reconocerían los sentimientos y emociones de otros

avatares e incluso podrían actuar conforme a lo que perciben en los demás, sin embargo también existe la percepción de que algunos avatares, aun así reconociendo las emociones de los demás no actuarían conforme a ellos y no les importaría pasar por encima de ellas si la situación lo requiere; los jugadores consideran que esta percepción se relaciona con el tipo de avatar en cuanto a su historia de vida, su forma de ser y su forma de verse y actuar, además de las circunstancias en las que se encuentren en el momento. También tienen la sensación de que sus avatares pueden transmitir y sentir emociones, la diferencia que aparece en este aspecto es la forma en la que sus avatares lo harían, hay quienes consideran que para su avatar sería algo fácil e incluso le interesaría hacerlo, así como hay quienes reconocen que aun teniendo la capacidad de sentir y expresar no lo harían, pues consideran y atribuyen debilidad a las emociones.

Aun reconociendo la capacidad empática y de expresión emocional, para los jugadores la interacción y el grado de facilidad que tendrían para interactuar sus avatares dentro del videojuego depende de cómo ellos se los imaginan en esa situación, esto basado en la historia de su personaje, su apariencia y sus intereses propios y mutuos a la hora de vincularse con otro avatar, por lo que es muy importante: quien es el avatar con el que se relaciona y el fin u objetivo de la interacción, así como las afinidades mismas con quien se entabla el dialogo o vinculo.

Por último, está la percepción acerca de la capacidad de imaginar lo que el avatar está sintiendo, todos perciben que su avatar está sintiendo todo el tiempo durante el transcurso de la sesión de juego, aun así, se hacen atribuciones de utilidad a los sentimientos en cuanto al contexto, por lo que para algunos participantes sus avatares no estarían interesados en sentir en un momento específico e incluso llegan al punto de que reprimirían toda emoción.

Estos cuatro aspectos, expresión emocional, sentimiento, interacción y empatía están mediados nuevamente por la elección o creación del avatar; quienes eligieron su avatar atribuyen estas percepciones y sensaciones al aspecto de su avatar, su forma de actuar y de verse, mientras que los que lo crearon atribuyen esta capacidad a su avatar en la medida que los jugadores se identifiquen con esta capacidad o la proyecten en su avatar.

Con respecto a la experiencia vivencial en relación al sí mismo, lo primero que debe resaltarse es la importancia que los participantes atribuyen a la apariencia de su avatar, en general, tanto para crear o elegir el común denominador es el aspecto físico y la personalidad del avatar, las diferencias serian que, para elegir, la importancia va más polarizada hacia el atractivo visual del

avatar, que se ve llamativo, que genere la sensación de quererlo jugar, lo que se relaciona con la identificación que se pueda lograr con ese avatar y la “sintonía” que genere con el jugador. Por el contrario, cuando hablamos de crear, la mayor relevancia se adhiere al aspecto de poder proyectar cosas que no pueden existir o no se pueden tener en la vida real, tanto físicamente como actitudinalmente, incluso en aspectos de personalidad, así mismo es muy importantes poder identificarse con el personaje creado, que le dé al jugador una sensación de familiaridad y reciprocidad de las decisiones y actitudes del avatar con el jugador. Para ambos casos se busca el poder expresar un alter ego dentro del videojuego.

La sensación que genera esta apariencia hace referencia a gustos particulares de cada jugador en cuanto a lo que desea proyectar o identificar en ese avatar, pero esta sensación difiere mucho cuando hablamos de la experiencia de crea o elegir:

9.3.1 Cuando hablamos de crear

La sensación general es la búsqueda de proyectar en el avatar lo que los jugadores quieren que sea, a corto y largo plazo, que se cumplan las expectativas de como se lo imaginan físicamente, en su forma de actuar y de tomar decisiones, buscan que su apariencia genere satisfacción y enganche con el videojuego. En la mayoría de los casos esa proyección busca crear identificación con el avatar, pero también puede distar de la identificación y cumplir más un rol de alter ego u oposición al sí mismo.

9.3.2 Cuando hablamos de elegir

La sensación se inclina más hacia la comodidad y la utilidad del avatar, se busca que ese avatar elegido cumpla ciertas expectativas con respecto al desarrollo del videojuego dado por el rol, que se acople al jugador y de una sensación de comodidad y confianza al usarlo.

Continuando con las sensaciones, se encontraron dos más, una en relación a la frustración y la otra a la percepción de que todos están en contra dentro del videojuego. Cuando se menciona la frustración los participantes tienen diferentes perspectivas, la más común es la resiliencia, toman la dificultad y la derrota como una oportunidad de mejora, así mismo están quienes prefieren ignorarla en lo posible y ser más neutros, por último, quienes son indiferentes completamente y a quienes les causa mucho malestar en no sentirse útiles y derrotados dentro del videojuego. Estas sensaciones se relacionan con el vínculo que el jugador entabla con el videojuego y avatar, mientras

más resiliencia ante la frustración más comodidad se siente al jugar el videojuego, se genera más enganche y deseo de continuar jugando, mientras que quienes se sienten muy afectados o son indiferentes parecen perder el interés por el videojuego e incluso comienza a percibirse como una molestia el tener que continuar jugando.

Cuando se pregunto acerca de la sensación de que todos dentro del videojuego estaban en contra del jugador o del avatar, se encontró que para el general de los participantes esto depende del contexto, el entorno y los otros avatares, mencionan que pueden llegar a tener esa sensación en algunas sesiones de juego pero no es habitual, dependerá del transcurso de la sesión de juego, las interacciones que hay entre los avatares dentro del mismo y de las emociones que se perciben antes durante y después de jugar.

Estas emociones que acaecen durante la sesión de juego tienen tres vías, enriquecen al jugador, lo entorpecen o tendrán una polivalencia según el contexto y el desempeño en el momento o en la sesión de juego en general, en la mayoría de los casos se percibe una posición neutra ante estas, es decir, no afectan hasta que algo genera una reacción emocional dentro del videojuego, por lo que el contexto es quien dictamina la utilidad u obstáculo de la emoción, para quienes les enriquece, siempre se asocia con gratificación con lo acontecido pues para ellos normalmente el desempeño esperado se corresponde con el obtenido, y, para quienes normalmente son un obstáculo es porque sienten que el imperio de las emociones puede afectar la toma de decisiones, por lo que aun cuando se categoricen como buenas o malas, van a nublar la toma de decisiones para un polo u el otro.

Para finalizar esta última dimensión se encuentran las necesidades percibidas por los jugadores a la hora de acercarse a un videojuego de rol, estas son las que van más allá del juego y de la realidad, las que se refieren a las condiciones materiales para jugar o condiciones reales y aquellas que están relacionadas directamente con el videojuego:

Aquellas que van más allá. Hacen referencia al poder desempeñar roles y funciones que no se podrían llevar a cabo en la vida real, incluso el poder representarse a sí mismo como otra especie, otro género u otra raza; también se destaca aquí el poder expresar un alter ego del jugador, su relación con el poder vivir una fantasía dentro del videojuego, llevar al jugador más allá de las posibilidades de la vida real.

En cuanto a lo que le videojuego ofrece. Aparece la necesidad de la personalización de los avatares, tener libertad de elección o creación del rol y el avatar, el poder hacerse fuertes y mejorar constantemente dentro del videojuego y enfrentarse a retos.

Las necesidades reales. Se relacionan con la condiciones físicas y mínimas para los jugadores para acercarse a un videojuego, la primera de ellas sería poder vincularse sin ser interrumpidos en el espacio en el que se encuentre, el poder interactuar con amigos o desconocidos dentro del videojuego, crear recuerdos gratificantes, reír y divertirse, sentirse útil, relajarse, tener una buena experiencia y finalmente que el videojuego no presente problemas de rendimiento a la hora de ser jugado.

A partir de lo anterior podemos referirnos a dos aspectos finales referentes a los datos encontrados, la función del avatar para los jugadores a partir del personaje en sí mismo, el entorno o escenario de representación virtual y el rol.

Estos tres elementos están íntimamente relacionados a la hora de hablar tanto de la función como de la experiencia que supone para el jugador, inicialmente el avatar como tal obtiene dos acepciones por parte de los informantes; la primera se refiere más a la identidad, la segunda refiere una concepción de doble o instrumento dentro del videojuego, como una especie de Doppelganger, ambos hablan de maneras de representación del sí mismo por medio del avatar.

Directamente referido a la identidad, el avatar se entiende como la presentación o representación de características propias de los jugadores, así como un alter ego de ellos mismos, aparecen entonces características que creen poseer y atribuyen a su avatar dentro del videojuego, así como aquellas que reconocen no tener, pero adscriben a su personaje, siendo este un reflejo de la identidad propia a partir de la apariencia, personalidad y toma de decisiones del avatar dentro del videojuego. Esta expresión y atribución de posibilidades, formas de actuar y apariencia, lleva a una identificación y personificación con el avatar, así como el establecimiento de un vínculo con el mismo, creando una representación del jugador dentro del videojuego con la cual el participante se vincula y genera relaciones con otros avatares dentro del videojuego. Esto aplica para aquellos que crearon su avatar, pues su vínculo aparenta ser más fuerte que quienes eligieron, se observa como una extensión del sí mismo dentro del videojuego representado por un avatar moldeado a gusto del jugador, tanto en cómo se ve y en cómo actúa.

Para quienes eligieron un avatar preestablecido, este se observa más como un doppelganger o doble, como una herramienta de interacción dentro del videojuego; esto se debe a que la apariencia, atributos y rasgos de su avatar ya están previamente establecidos, lo que lleva a que el vínculo sea más superficial y de utilidad dentro del videojuego, estos rasgos establecidos limitan o posibilitan ciertos comportamientos y acciones dentro del videojuego, por lo que la libertad se ve reducida y demarcada, mismo límite que se establece con los vínculos, tanto entre avatares, como entre jugador y avatar, todo mediado por la concepción que tenga el jugador del avatar que eligió previamente a partir de la información que da el juego, como su apariencia, capacidades, atributos, fortalezas, debilidades y roles que puede asumir y llevar a cabo.

Conociendo la función del avatar según el escenario de representación, el rol aparece con dos nociones diferentes: Como un estilo de juego o como una tarea. Ambas definiciones se terminan asociando a un escenario de representación virtual, para quienes eligieron el rol se observa más como un estilo de juego, es decir, el rol, al estar previamente determinado tiene ciertas reglas, por lo cual solo ciertos avatares pueden cumplir ese rol y tienen las capacidades para llevarlo a cabo, por lo cual, cuando se elige un avatar preestablecido el rol se ve como la manera en la que el videojuego debe ser jugado, los objetivos que tiene cada rol y como cada avatar puede o no llevarlo a cabo.

Por el otro lado, la concepción del rol como una tarea se asocia más a la creación del avatar, se relaciona mucho más con conceptos como cargos, aspiraciones o participaciones de los jugadores por medio del avatar para lograr objetivos concretos a corto, mediano y largo plazo. Estas tareas pueden estar dadas por otros avatares o el jugador mismo a su avatar basado en logros y aspiraciones que se buscan durante el transcurso del videojuego.

Todo lo anterior descrito nos lleva a las diferencias entre los escenarios de representación virtual, las diferencias entre las vivencias, interpretaciones y experiencias de los jugadores en el uso de cierto tipo de videojuego de rol, específicamente para este informe, Skyrim o League of Legends o, en otros términos, crear o elegir un avatar.

La experiencia de la creación, preferida por menos participantes, denota una relación con el jugador y avatar mucho mayor, más enfocada a la construcción de una identidad, un rol y un vínculo dentro del videojuego, por lo cual supone un mayor tiempo de juego que el vínculo en los videojuegos en el que el avatar está preestablecido.

Este escenario ofrece a los jugadores variedad y adaptabilidad en cuanto a los roles, el equipamiento, la representación física del avatar, esto debido a que hay menos restricciones en estos aspectos, en general son creados por el jugador durante el transcurso del juego y él es quien decide como será su avatar, tanto físicamente como actitudinalmente.

Esta capacidad de creación y personificación es la que lleva a que los jugadores se vinculen más profundamente con el videojuego, pues se considera que el avatar se convierte en una representación del sí mismo, por lo que podría pensarse como la posibilidad de vivir otra vida en entornos completamente diferentes al real, para el caso concreto de Skyrim, la profundidad del vínculo del jugador y avatar se refuerza por la ambientación del videojuego, el contexto propuesto por el videojuego y la consiguiente inmersión dada a los jugadores por este aspecto fantástico.

De esta manera se puede concluir que la experiencia de crear implica conectarse con el avatar, poder personalizarlo de manera que se genere una identificación con este, lo que conlleva a la creación de un vínculo emocional entre el jugador y el avatar, el cual se transmite a otros avatares durante el transcurso del videojuego, donde el jugador busca cumplir objetivos, metas o tareas a corto, mediano y largo plazo, de manera que sienta que pertenece a algo superior a él, a ciertos grupos de avatares y pueda entablar relaciones con aquellos con los cuales el jugador encuentra afinidades. El aspecto más importante es la personificación de la apariencia y personalidad del avatar, pues esta es la que determina el vínculo entre el jugador y el avatar, así como la traslación de este vínculo a entornos de interacción dentro del videojuego con otros personajes.

En el otro polo de la representación virtual esta la elección, representada para este caso por League of Legends. Se encontró que para este entorno lo que más destaca es el poder usar el videojuego y el avatar como medios para interactuar con otros jugadores, tanto conocidos como desconocidos, el poder tener una experiencia competitiva y divertida en la cual todos estén en igualdad de condiciones.

Lo que más se destaca del avatar en cuanto a este escenario es la variedad, que se acople y acomode a los gustos particulares de los jugadores a la hora de seleccionar un avatar, la elección implica agilidad y rapidez, un vínculo más frágil y poco profundo guiado más por la facilidad y utilidad del avatar a ciertas condiciones particulares dadas por las características del videojuego, siendo estas características el rol, el cual determina el tipo de avatar que funciona en ciertas

circunstancias, implica el cómo debe jugarse ese avatar, que capacidades tiene y si este puede o no llevar a cabo la tarea.

Para finalizar en cuanto a la experiencia durante el transcurso de esta investigación se encontraron varios aspectos a mencionar respecto a la metodología, los alcances de la temática para la psicología y algunas consideraciones personales acerca del proceso como tal.

Para iniciar se mencionarán algunos límites y sugerencias que encuentro a la hora de investigar este fenómeno; en un primer momento, el escenario de representación virtual referido a la creación del avatar evidencia mucha más profundidad con el jugador, esto en aspectos como el vínculo y la representación de la identidad de los jugadores dentro del videojuego, por lo que debería tratarse como un fenómeno en sí mismo y en mayor profundidad, así mismo, es importante metodológicamente tener en cuenta que este tipo de videojuegos implican más tiempo de juego que aquellos de elección, pues estos suponen un vínculo que tarda más en formarse y se crea en la medida que el jugador pasa horas de juego, por lo que es importante tener en cuenta dos cosas: El videojuego específico al que se vincula el informante y la duración de la sesión de juego, pues hay diferencias muy notorias entre quienes jugaron poco tiempo y quienes jugaron mucho, así mismo, hay una gran diferencia en el vínculo que entabla quien realmente está interesado en este videojuego en específico y quien no, por lo que es importante considerar para futuras investigaciones la cercanía con el videojuego de manera que el vínculo y por tanto la representación del avatar y del jugador sea más genuina.

En el otro lado de la balanza esta la selección, para esta se considera que la metodología es acertada, pero daría mejor evidencia de la identidad del jugador el poder analizar más de una sesión de juego, pues la variedad de contextos a los que responde el juego conlleva a que a veces el jugador elija avatares con los que no se siente tan identificado, pero funcionan, en su rol, en el contexto de esa sesión de juego específica, por lo que, el poder observar diferentes avatares, o si el mismo avatar se repite en contextos diferentes, podría dar mejores pistas de la identidad de los jugadores, pues según lo visto en una sola sesión de juego, el vínculo responde más a la utilidad inmediata que encuentre el jugador en el avatar y no tanto a la apropiación del avatar o del uso del mismo como reflejo de la identidad.

Para terminar el aspecto psicológico de los videojuegos es un tema del que se ha hablado, pero aún no se ha ahondado lo suficiente; existen clasificaciones de videojuegos, historias de los

videojuegos como empresas, marcas y consolas, hardware y software, entre muchas otras cosas bien denominadas y clasificadas, pero no se ha pensado el efecto de estas en una era digital y virtual, la cual gana cada día más terreno en la cotidianidad con el uso de dispositivos electrónicos. Es por esto que una de las intenciones de este trabajo es dar una impresión acerca de lo que los videojuegos significan contextual y representacionalmente para cada individuo, como se vinculan a ellos, que representan, que significan, porque se usan, preguntas a las que se da respuesta, pero solo es un primer paso a un campo completamente inexplorado más allá de la consideración de la adicción como algo similar ludopatía, incluso la diferenciación que debe existir entre estos y otros escenarios virtuales como son la televisión o el uso de celulares.

Este campo debería considerarse ampliamente en la psicología, pues de entrada ya hacen parte de un escenario muy importante para las personas, es un hábito de vida y llevándolo aún más allá, el cómo estas propuestas virtuales ofrecen a las personas la posibilidad de crear vínculos, relaciones, grupos, sentido de pertenencia, alter egos, reflejos o proyecciones de sí mismos, asuntos que van más allá de la simple necesidad de ocio y terminan entablando una relación con el jugador en varias áreas de su vida, incluso llevando los vínculos reales con otras personas al escenario de la interacción virtual mediante un videojuego. Esta es una invitación a que la psicología tiene mucho que explorar e interesarse a lo hora de acercarse a los videojuegos y a la hora de definir que son estos para la psicología de los videojuegos, para los individuos y para la creciente ola de tecnología que cada día es más habitual y común en nuestras vidas.

Referencias

- Abadí, S. (2006) *Transiciones. El modelo terapéutico de D.W. Winnicot*. Cauces.
- Arsenault, D., Pierre, M., & Audrey, L. (s.f.). The Game FAVR: A Framework for the Analysis of Visual. *The journal of videogame studios association*, 9(14). 88-123.
- Austin, F. (2015). Getting into the game: An examination of player personality Projection in videogame avatar. Austin State University.
- Avatar in traditional role-playing game. (2017). *Avatar in traditional role-playing games*.
- Banks, J, & Bowman, D. (2013). Close intimate playthings? Understanding player-avatar relationship as a function of attachment, agency, and intimacy. *Selected papers of internet research*, 14(1). 1-4.
- Banks, J. (s.f.). *Object, Me, Symbiote, Other: A social typology of player-avatar relationship*. West Virginia University.
- Barco, U. (2020). *Nintendo a la caza de responsables de la versión de PC de Mario 64*. <https://acortar.link/BaPXCj>
- Beaudette, M. (2014). *Super Mario Sunshine: The most interesting Mario game*. <https://acortar.link/nbi9GF>
- Biocca F. (2014) Connected to My Avatar:. In: Meiselwitz G. (eds) Social Computing and Social Media. SCSM 2014. *Lecture Notes in Computer Science*, vol 8531. Springer, Cham. <https://acortar.link/9d8lWI>
- Bleichmar, E. (1987) *Manual de psicoterapia de la relación padres e hijos*, Paidós.
- Blinka, L. (2008). The Relationship of Players to Their Avatars in MMORPGs: Differences between Adolescents, Emerging Adults and Adults. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 2(1), Article 5. <https://cyberpsychology.eu/article/view/4211/3252>
- Bowman, N., Banks, J., & Downs, E. (2021). Mechanism of identification and social differentiation in player- avatar relations. *Journal of Gaming & Virtual Worlds Volume 13 (1)*. 55-73.

- Brainsky, S. (2003). *Manual de psicología y psicopatología dinámicas*. Ancora editores.
- Castillo, E., & Vásquez, L. (2003). El rigor metodológico en la investigación cualitativa. *Colombia médica*, 34 (3), 164-167.
- Castrillón, C. (s.f). *Modalidades del super yo*. Universidad de Antioquia.
- Chul, P. (2017). Study of Player Attitudes Regarding MMORPG Avatar Customization in the Transformation Stage. *Journal of Korea game society*, 17(3), 7-20.
- Colombia. Congreso de la República. (1997). *Ley 27 de 1977 (Octubre 26): Por la cual se fija la mayoría de edad a los 18 años, reconocido en el artículo 1 de la constitución política*. Diario oficial.
- Colombia. Congreso de la República. (2006). *Ley 1090 de 2006 (Septiembre 6). por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones, reconocido en los artículos 49,50,55 y 56*. Diario oficial.
- Confanole, A., & Gay, J. (1998). The role of gender in adolescent identity and intimacy decisions. *Journal of youth and adolescence*, 27 (6), 705 – 803.
- Customizing Vs. Creating. (2013). Customizing Vs. Creating: Distinguishing User-Generated Advertising Content Effects on Product Attitudes, Reactance, and Source Credibility.
- De Sanctis, F., Distéfano M. J., & Mongelo, M. C. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos [en línea] *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115-131. <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar>
- Demetriou, A. (2003). Mind, Self, and Personality: Dynamic Interactions From Late Childhood to Early Adulthood. *Journal of Adult Development*, Vol. 10 (3), 151-171.
- Doyle, D. (2009). The body of the avatar: rethinking the mind-body relationship in virtual worlds. *Journal of gaming and virtual Worlds*, 1(2), 1-12.
- Game Design Elements (2016). *Game Design Elements and the Construction of Player-Avatar Relationships*. Estados unidos.
- Girvan, C. (2018). What is a virtual world? Definition and classification. *Education tech research dev*, 66. 1087-1100.

- Gómez, G., Gil, J., & García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Aljibe. España.
- González, J. (1992). La evaluación psicodinámica de las funciones del yo. *Psiquis 13* (8). 1992. 287-324.
- Green, R., Delfabbro, P., & King, L. (2021). Avatar identification and problematic gaming: The role of self-concept clarity. *Addictive behaviours, 113*. 1-7."
- Hassan, M. S. (2017). You can Be Anyone; but there are Limits. A gendered Reading of Sexuality and Player Avatar Identification in Dragon Age: *Inquisition. gamevironments 6*, 34-67. <http://www.gamevironments.unibremen.de>. "
- Hernandez, L., Quiñones, J., Blanco, A. & Rodriguez, M. (2021). Testing the discrepancy between actual and ideal body image with the Implicit Relational Assessment Procedure (IRAP). *Journal of eating disorders, 9* (8), 1-12. <https://doi.org/10.1186/s40337-021-00434-4>
- Jacko, J. (2007). *Human-computer interaction. 12th Interntional conference, HCI international*. . Springer. Beijing, China.
- Janik, J. (2021). Intra-acting bio-object: A posthuman approach to the player–game relation. *Journal of gaming & virtual worlds, 13*(1), 1-20.
- Jorgensen, K. (2009). "I'm overburdened!" An empirical study of the player, the avatar, an the gameworld. *Department of information science and media studies, 5007*. 1-8.
- Jørgensen,K. (2009). "I'm overburdened!" An Empirical Study of the Player, the Avatar, and the Gameworld .Department of Information Science and Media Studies, University of Bergen *Fosswinckelsgate 6, N-5007 Bergen*
- Kim, C., Lee, G., y Kang, M. (2012). I became an attractive person in the virtual world: Users' identification with virtual communities and avatars. *Computers in human behaviour, 28*. 1663-1669."
- Kminigamescms (2016). *Super Mario Bros 3*. holajuegos. <https://holajuegos.com/game/super-mario-bros-3>

- Korkeilaa, H., & Hamari, J. (2020) Avatar capital: The relationships between player orientation and their avatar's social, symbolic, economic and cultural capital. *Computer in human behaviour* 102, 14-21.
- Lacombe, A., & Gay, J. (1998). The role of gender in adolescent Identity and intimacy decisions. *Journal of youth and adolescence*, 27(6) .1-8.
- Loyer, E. (2015) Parasocial and Social Player-Avatar Relationships: Social Others in Thomas Was Alone. *Press Start*, 2 (1), 1-12.
- Mancini, T., & Sibilla, F. (2017). Offline personality and avatar customization. Discrepancy profiles and avatar identification in a sample of MMORPG players. *Computers in human behaviour*, 69. 275-283."
- Müller, T., & Bonnaire, C. (2021) Intrapersonal and interpersonal emotion regulation and identity: A preliminary study of avatar identification and gaming in adolescents and young adults. *Psychiatry research*, 295, 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.113627>
- OPD2. (2008). *Diagnóstico Psicodinámico Operacionalizado*. Herder.
- Owen, D. (2015). *Performance Through an avatar. Exploring affect and ideology. preliminary study of avatar identification and gaming in adolescents and young adults*.
- Papale, L. (2014). Beyond Identification: Defining the Relationships between Player and Avatar. *The Journal of Games Criticism* 1, 1-12.
- Ratan, A., & Hasler, B. (2011). *Designing the virtual self: How psychological connections to avatars may influence outcomes of use*. [tesis de grado Universidad estatal de Michigan]. Estados Unidos.
- Retrogamer. (2019). Super Mario World Retro Game. <https://addons.mozilla.org/es/firefox/addon/super-mario-world-retro-game/>
- Ros, I. (2017). *Super Mario Odyssey es una razón más para comprar nintendo Switch*. <https://www.muycomputer.com/2017/06/14/super-mario-odyssey/amp/>.
- Salgado, C. (2007). Investigación cualitativa: Diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit*, 13(1), 71-78.

- Sibilla, F., & Mancini, T. (2018). I am (not) my avatar: A review of the user-avatar relationships in Massively Multiplayer Online Worlds. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, *12(3)*, article 4. <http://dx.doi.org/10.5817/CP2018-3-4>
- Through narrative in videogames. (s.f). *Through narrative in videogames*. [Tesis de doctorado, York University Toronto]. York University, Toronto Canada.
- Trepte, S & Reinecke, L. (2010). Avatar Creation and Video Game Enjoyment Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar. *Journal of Media Psychology* 2010; Vol. 22(4), 171–184
- Usmiani, S., & Daniluk, J. (1996). Mothers and their adolescent daughters: relationship between self-esteem, gender role identity, and body image. *Journal of youth and adolescence*, *26(1)*, 45-73.
- Vanegas, J. (2011). *Fundamentos de la psicología dinámica*. Colombia. Antioquia.
- Vanegas, J. (s.f). En proceso de análisis de caso único en psicoterapia [Documento de clase]. Universidad de Antioquia.
- Waszkiewicz, A. (2020). Together they are twofold: Player avatar relationship beyond the fourth wall. *Journal of game criticism*, *4(1)*. 1-21.
- Zhenyang, L., Westerman, D., & Banks, J. (2019). Extending the Self: Player- avatar relations and Presence among U.S. and Chinese Gamers. *Journal of virtual Worlds research*, *12 (3)*. 1-13.