



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGÍA

TEMA:

**SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE
FREEFIRE**

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciada/o en Psicología General.

Autores (as)

Chanatasig Panchi Lesly Solange

Yancha Basantes Pamela Estefanía

Tutor(a)

Ps. Cl. Ana Carolina Márquez Altamirano, Mg.

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Nosotros, Chanatasig Panchi Lesly Solange y Yancha Basantes Pamela Estefanía, declaramos ser autores del Trabajo de Integración Curricular con el nombre **“SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE”**, como requisito para optar al grado de licenciada/o en psicología general y autorizamos al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, aceptamos que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 28 días del mes Marzo de 2022, firmamos conforme:

Autor: Chanatasig Panchi Lesly Solange
Dirección: Cotopaxi, Latacunga, Av.
Miguel Iturralde
Firma:



Número de Cédula: 0502928906
Correo Electrónico:
clesly@indoamerica.edu.ec
Teléfono: 0987951352

Autor: Yancha Basantes Pamela Estefanía
Dirección: Tungurahua, Ambato,
Maldonado Y Cevallos Casa 1142
Firma:



Número de Cédula: 1804394029
Correo Electrónico:
pyancha@indoamerica.edu.ec
Teléfono: 0992992084

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular “SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE” presentado por Chanatasig Panchi Lesly Solange y Yancha Basantes Pamela Estefanía, para optar por el Títulode licenciada/o en Psicología General.

CERTIFICO

Que dicho Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte los Lectores que se designe.

Ambato, 28 de Marzo del 2022

A handwritten signature in dark ink, appearing to read 'Ana Carolina Márquez Altamirano', with a stylized flourish at the end.

Ps. Cl. Ana Carolina Márquez Altamirano, Mg.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaramos que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente Trabajo de Integración Curricular, como requerimiento previo para la obtención del Título de licenciada/o en Psicología General, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 28 de Marzo del 2022



.....

Chanatasig Panchi Lesly Solange

050292890-6



.....

Yancha Basantes Pamela Estefanía

180439402-9

APROBACIÓN DE LECTORES

El Trabajo de Integración Curricular ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE, previo a la obtención del Título de licenciada/o en Psicología General, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de Integración Curricular.

Ambato, 07 de Marzo de 2022



Ps. Cl. Gabriela Lorena Abril Lucero, Mg.

LECTORA



.....
Ps.Ed. Verónica Natahly Hidalgo Vásquez

LECTORA

DEDICATORIA

A mi madre y a mi hermano quienes siempre fueron el motor esencial de mi vida, mi ejemplo superación, de dedicación y de trabajo. A mi novio, quien siempre estuvo apoyándome en los momentos más difíciles y con mucho amor a lo largo de esta etapa.

Chanatasig Panchi Lesly Solange

Esta tesis está dedicada a toda mi familia y mi novio, quienes me enseñaron que el mejor conocimiento que uno puede tener es el que se aprende por sí mismo y que incluso las tareas y problemas más grandes se pueden lograr si se realiza un paso a la vez.

Yancha Basantes Pamela Estefanía

AGRADECIMIENTO

A mi madre, quien con su sacrificio, apoyo incondicional y amor a lo largo de mi vida me ha enseñado el valor del esfuerzo para alcanzar todas mis metas propuestas y ser un excelente profesional.

Chanatasig Panchi Lesly Solange

Quiero empezar agradeciendo a mis padres quienes con su amor, paciencia y esfuerzo han hecho posible que cumpla hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y perseverancia, de no temer de las adversidades, problemas y dificultades que se pueda presentar en el camino y a mis hermanos por su cariño, apoyo incondicional, sus consejos y palabras de aliento que hicieron de mí una mejor persona.

Yancha Basantes Pamela Estefanía

A nuestro tutor, PHD. Diego Arturo Palacios Díaz quien con su gran conocimiento y sabiduría nos ha orientado durante todo el proceso de manera increíble a culminar excelentemente y con éxito el presente proyecto de investigación.

Tesistas

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	iv
APROBACIÓN DE LECTORES.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
RESUMEN EJECUTIVO	x
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN.....	14
MARCO METODOLÓGICO.....	20
RESULTADOS	23
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	31
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	33
ANEXOS.....	37

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla No. 1 Análisis Descriptivo de las Variables Socioeducativas	24
Tabla No. 2 Análisis Descriptivo de la Variable Uso Semana; UsoFDS; RedSocial.....	25
Tabla No. 3 Descripción de las Variables Factor A; Factor B; Factor C; Factor D; GHQTotal	28
Tabla No. 4 Análisis Descriptivo de la Variable GHQ Interpretado	28
Tabla No 5 Descripción de la Variable Dimensión 1; Dimensión 2; Dimensión 3; Dimensión 4.....	29
Tabla No. 6 Correlación entre la salud mental general y dependencia al celular.....	30

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGÍA

TEMA: SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE.

AUTORES: Chanatasig Panchi Lesly Solange

Yancha Basantes Pamela Estefanía

TUTOR: Ps.Cl. Ana Carolina Márquez Altamirano, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

Los videojuegos han sido una puerta de entretenimiento para los jóvenes, permitiendo una comunicación e interacción virtual y a su vez creando espacios de diversión para desestresarse. Por tanto, el propósito investigativo fue conocer sobre los significados, afectos y relaciones que construyen los videojugadores de Free Fire de la ciudad de Ambato. Los objetivos específicos, describir los significados sobre el videojuego Free Fire, describir los afectos y describir las relaciones. De igual manera se utilizó la metodología cualitativa bajo el diseño de teoría fundada empíricamente, teniendo en cuenta que se realizó una entrevista semiestructurada a videojugadores adolescentes de la ciudad de Ambato, con edades de 14 hasta los 16 años. Además, para producir los datos, se tuvo en cuenta las vivencias de los videojugadores adolescentes y consecutivamente generar los datos con la técnica de análisis de contenido. Como resultado se encontró que los jóvenes utilizan los videojuegos, como un medio de distracción y comunicación virtual, a su vez creando relaciones amistosas o amorosas, donde pueden dejar de lado los pensamientos negativos que les producen cuando presentan problemas familiares o estrés académico.

DESCRIPTORES: Afectos, Entretenimiento, Free Fire, Relaciones, Videojuegos.

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA SALUD
CARRERA DE PSICOLOGÍA

TEMA: MEANINGS, AFFECTS AND RELATIONSHIPS IN FREEFIRE VIDEO PLAYERS.

AUTORES: Chanatasig Panchi Lesly Solange

Yancha Basantes Pamela Estefanía

TUTOR: Ps.Cl. Ana Carolina Márquez Altamirano, Mg.

ABSTRACT

Video games have been a gateway to entertainment for young people, allowing virtual communication and interaction and in turn creating fun spaces to de-stress. Therefore, the research purpose was to learn about the meanings, affections and relationships that Free Fire gamers build in the city of Ambato. The specific objectives, describe the meanings about the Free Fire video game, describe the affections and describe the relationships. In the same way, the qualitative methodology was used under the design of empirically based theory, taking into account that a semistructured interview was conducted with adolescent gamers from the city of Ambato, aged 14 to 16 years. In addition, to produce the data, the experiences of adolescent gamers were taken into account and consecutively generate the data with the content analysis technique. As a result, it was found that young people use video games as a means of distraction and virtual communication, in turn creating friendly or loving relationships, where they can put aside the negative thoughts that they produce when they have family problems or academic stress..

KEYWORDS: Affections, Entretenimien, Free Fire, Relationships, Videogames

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREE FIRE

MEANINGS, AFFECTIONS AND RELATIONSHIPS IN FREE FIRE VIDEO PLAYERS

Autor: Lesly Chanatasig- Panchi
lchanatasig@uti.edu.ec

Autor: Pamela Yancha- Basantes
pyancha@uti.edu.ec

Tutor: Carolina Márquez- Altamirano
anamarquez@uti.edu.ec

Lector: Gabriela Abril- Lucero
gabril2@indoamerica.edu.ec

Lector: Verónica Hidalgo- Vásquez
veronicahidalgo@indoamerica.edu.ec

Trabajo de Titulación para
la obtención del título de
Psicólogo General de la
Universidad Tecnológica
Indoamérica.

Modalidad:
Investigación Cualitativa.

Ambato, Ecuador.
Marzo de 2022.

RESUMEN

Los videojuegos han sido una puerta de entretenimiento para los jóvenes, permitiendo una comunicación e interacción virtual y a su vez creando espacios de diversión para desestresarse. Por tanto, el propósito investigativo fue conocer sobre los significados, afectos y relaciones que construyen los videojugadores de Free Fire de la ciudad de Ambato. Los objetivos específicos, describir los significados sobre el videojuego Free Fire, describir los afectos y describir las relaciones. De igual manera se utilizó la metodología cualitativa bajo el diseño de teoría fundada empíricamente, teniendo en cuenta que se realizó una entrevista semiestructurada a videojugadores adolescentes de la ciudad de Ambato, con edades de 14 hasta los 16 años. Además, para producir los datos, se tuvo en cuenta las vivencias de los videojugadores adolescentes y consecutivamente generar los datos con la técnica de análisis de contenido. Como resultado se encontró que los jóvenes utilizan los videojuegos, como un medio de distracción y comunicación virtual, a su vez creando relaciones amistosas o amorosas, donde pueden dejar de lado los pensamientos negativos que les producen cuando presentan problemas familiares o estrés académico.

Palabras **Clave:** Afectos, Entretenimiento, Free Fire, Relaciones, Videojuegos.

ABSTRACT

Video games have been a gateway to entertainment for young people, allowing virtual communication and interaction and in turn creating fun spaces to de-stress. Therefore, the research purpose was to learn about the meanings, affections and relationships that Free Fire gamers build in the city of Ambato. The specific objectives, describe the meanings about the Free Fire video game, describe the affections and describe the relationships. In the same way, the qualitative methodology was used under the design of empirically based theory, taking into account that a semistructured interview was conducted with adolescent gamers from the city of Ambato, aged 14 to 16 years. In addition, to produce the data, the experiences of adolescent gamers were taken into account and consecutively generate the data with the content analysis technique. As a result, it was found that young people use video games as a means of distraction and virtual communication, in turn creating friendly or loving relationships, where they can put aside the negative thoughts that they produce when they have family problems or academic stress.

Keywords: *Affections, Entretenimien, Free Fire, Relationships, Videogames*

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

1. INTRODUCCIÓN.

En la presente investigación se dará a conocer los significados, afectos y relaciones en video jugadores de la ciudad de Ambato; dicha búsqueda va direccionada a la línea de psicología educativa mostrando conceptos representativos que sirven para acercarnos a los videojuegos con el fin de contextualizar la situación o el estudio de estos, describiendo los principales acontecimientos de afectaciones emocionales, relacionales ocurridos en su historia y mencionando su relación con la educación.

Distintas investigaciones desarrolladas sobre los juegos electrónicos se han encargado de conceptualizar sobre este tema importante, antes que nada un videojuego es una aplicación interactiva que va dirigida al entretenimiento de las personas permitiendo así simular experiencias a través de una pantalla o un dispositivo electrónico donde involucran a una o más personas (Solano, 2020).

Además, los videojuegos son programas informáticos que permiten una interface de tipo virtual por un lapso de tiempo prolongado, a su vez generando entretenimiento, diversión y participando de una experiencia que en la realidad no se puede hacer como los juegos de rol, mediante los ordenadores, consolas portátiles o máquinas recreativas.

Segun Levis, los videojuegos son como un entorno informático que se reproduce sobre una pantalla cuyas reglas han sido previamente programadas, mismo que permiten interactuar virtualmente con otros individuos de diferentes partes del mundo,

logrando mejorar sus relaciones sociales, fomentando la experiencia, el aprendizaje constructivo y la colaboración entre los adolescentes (Mejía y Ron, 2021). Mismos que permiten interactuar virtualmente con otros individuos de diferentes partes del país logrando mejorar sus relaciones sociales y fomentando la experiencia, el aprendizaje constructivo y la colaboración entre los adolescentes proporcionando así diversas enseñanzas.

Los primeros videojuegos fueron creados en los años 50, por cual el primer sistema que apareció como videojuego fue entre una persona y un ordenador existiendo multijugadores en competencia separados por una pantalla, tratándose de un juego estratégico relacionado con las matemáticas, y se produjo en 1973 con Empire, que se creó para el sistema de red PLAT (Reyes et al, 2020). El juego más utilizado es el de práctica deportiva (47%) seguido por el de aventuras gráficas (39%), disparo (36%) y lucha (35%); mientras que los menos usados serían los de plataforma (27%) y rol (26%) (Alonqueo y Rehbein, 2008).

Es importante conocer las características de un videojuego, donde implica quien lo juega, las reglas que este tiene y la estructura que constituye el mismo, su narrativa que puede tener o no un objetivo explícito, existiendo fantasía y volviéndolo interesante para el jugador, para así buscar la mejor manera de resolver los conflictos u obstáculos que se presentan en el juego.

En efecto es importante conocer a nivel mundial cuantos video jugadores existen de acuerdo con la investigación del DFC

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

inteligencie, existiendo un aproximado de 3.1 millones en todo el mundo que juegan habitualmente, dando a conocer que regiones tienen mayor concurrencia, en primer lugar tenemos a Asia con 1.42 mil millones, en segundo lugar tenemos a Europa con 668 millones, tercer lugar tenemos América Latina con 383 millones y como cuarto lugar Norteamérica con 261 millones, los cuales muestra la cantidad de videojugadores que existen en el mundo (Tavera, 2020).

En estudios realizados en niños y jóvenes españoles respecto con la frecuencia de uso muestran, los jugadores entre hombres y mujeres que juegan más de una vez a la semana corresponden a cifras que oscilan entre un 48% y un 66%, teniendo una particularidad social e inclinándose más hacia el logro personal y la superación. Sin embargo, no se observan mayores diferencias entre hombres y mujeres en cuanto al nivel de resultados derivados del entrenamiento o aprendizaje (Alonqueo y Rehbein, 2008).

Así mismo, se debe tomar en cuenta algunas características que tienen los gamer, una gran pasión e interés por los videojuegos, terminar con altos récords, la dominación del juego y formar parte de un equipo como Sk Gaming, Esports Psistorm, Root, Team liquid entre otros, realizando videos y compartiendo sus experiencias con los usuarios mediante plataformas como Gaming Youtube o Twitch.tv, acude a eventos y ferias para competir con otros jugadores.

Efectivamente en la actualidad el videojuego más utilizado por los usuarios Free Fire es un juego de supervivencia en modo de

disparo que nació en 2017, forma parte del género acción y aventura. Desde una perspectiva virtual, Free Fire es un videojuego online, en la cual se debe interactuar hasta con 50 jugadores compartiendo intereses, afinidades, costumbres, culturas e ideales; además fomenta nuevas habilidades, estrategias y aprendizajes, identificando varios aspectos, permitiendo analizar las experiencias de los jugadores y las relaciones comunicacionales entre los usuarios (Mejia y Ron, 2021).

Evidentemente, el videojuego Free Fire ha sido uno de los juegos más multitudinarios de esta época, donde alcanzó un récord en el mes de abril 2020 con 80 millones de games activos diariamente en el mundo, el videojuego se ha vuelto uno de los más usados y descargados en google play lo que en esta aplicación ocupa el tercer lugar a nivel mundial en categorías de juegos móviles (Redolar, 2020).

Un estudio realizado sobre el uso de los videojuegos, potencia el desarrollo de una serie de habilidades entre las que se destacan las de tipo espacial, destrezas manipulativas, agilidad de respuesta y estrategias de resolución de problemas, estimulando la atención, razonamiento inductivo, habilidades psicomotrices, búsqueda de información, habilidades organizativas para resolver tareas simultáneas, habilidades meta cognitivas. Asimismo, los propios usuarios perciben que esta práctica fomenta el desarrollo de reflejos (64%), agilidad mental (52%), y atención e imaginación (40%) (Alonqueo y Rehbein, 2008).

Está claro que los videojuegos desarrollan habilidades que son aplicables en el trabajo escolar, ya que activan habilidades que van

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

más allá de ganar, perder o continuar jugando, estas destrezas provienen de la estimulación visual, el desarrollo del control espacial y fomenta la capacidad deductiva, la imaginación y memoria, al tiempo que se promueve el aprendizaje significativo para el jugador.

Piaget al describir el juego se centra en el uso de normas diferenciando juegos con normas y sin normas, ya que equipara el cambio de un juego sin límites a uno basado en normas con el desarrollo de la infancia ya que los juegos basados en normas requieren de la socialización. Independientemente de la disciplina que aborda la temática del juego, este es definido como una actividad libre, incierta, poco seria, fuera de la realidad y sin límites porque representa una fuente de desorden contra la cual el orden social debe enfrentarse (Rivera y Torres, 2018).

Por otra parte, los juegos tienen como resultado la diversión, el desarrollo de ciertas capacidades como la agudeza visual, los reflejos, la concentración, e incluso la socialización. En este contexto virtual, los videojuegos tienen el poder de hacer que la gente sienta un amplio rango de emociones de la misma forma que si realmente estuvieran enfrentándose a los problemas que el protagonista tiene y viviendo las situaciones que el juego proporciona. Este potencial del juego hace que cada vez sean más los profesionales de la educación que deciden incluir como parte de su metodología el uso de videojuegos, con el objetivo de hacer más eficiente y amena su labor, por cual es un elemento determinante para socializarse en el mundo, abriendo puerta de entrada para niños y jóvenes en la comunicación familiar, colectiva e

individual, ya que son nuevos espacios de expresión real en un contexto virtual (Fuente y Gutierrez, 2014).

Desde el punto de vista psicoeducativo, es interesante analizar el éxito de los videojuegos, desde las teorías de la motivación y el aprendizaje. Según Bandura y Castillejo, mantienen algunas teorías que los determinantes principales de la conducta son las fuerzas motivacionales que se configuran en necesidades, tendencias e impulsos que con frecuencia operan por debajo del umbral de la conciencia, tratándose de fuerzas interiores, analizando el cambio de perspectiva de las influencias externas de las respuestas humanas; es decir, se cambia el punto de vista, inclinándose hacia las fuerzas del medio. Pero en los últimos años, la comprensión de los procesos psicológicos ha progresado sustancialmente y se hacen necesario reformular algunas suposiciones acerca de la adquisición de la conducta humana (Revuelta y Gonzales, 2015).

La teoría del aprendizaje social aporta una serie de adquisiciones que permiten explicar mejor la conducta, en el sentido de que se reconoce que el sujeto no se limita a reaccionar ante el entorno, y que juegan un papel importante la observación, la capacidad humana de emplear símbolos y procesos cognitivos y la capacidad de autorregulación de los sujetos. Además, la contribución de la psicología del aprendizaje social al proceso de enseñanza es la siguiente, en primer lugar se reconoce que la observación puede influir notablemente en los pensamientos, los afectos y las conductas de los individuos, dónde es importante los procesos vicarios, simbólicos o auto

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

regulatorios en el funcionamiento psicológico, como segundo la capacidad humana de emplear símbolos que permitan representar los fenómenos, analizar su experiencia consciente, planear, imaginar, y actuar de manera previsor, en los procesos de autorregulación juegan un papel central, seleccionando, organizando y filtrando las influencias externas, dónde el sujeto no se limita a reaccionar y por último la interacción continua que existe entre el sujeto y el entorno, haciendo que la persona influya en su destino y que se establezcan los límites de esa autonomía. Por otra parte, la teoría del aprendizaje social, se centran en torno a estos factores: a).- Los modelos, que la mayor parte de las conductas las aprendemos a través de la observación, por medio del modelado y la imitación, b).- Los reforzadores, son variados como las consecuencias de las respuestas, aquí el aprendizaje está basado en la experiencia directa que producen las acciones, tenemos refuerzos extrínsecos, aparecen también como una gran fuente de motivación en la conducta y la vida cotidiana, en algunos de la satisfacción personal (Paderewski et al., 2017).

De la misma manera los videojuegos en cuanto al aspecto social se ha encontrado en varios artículos que los video jugadores se expresa con lenguajes simbólicos para comunicarse entre ellos, intercambiar opiniones y constituyendo una unión entre los usuarios, ya que estos tienen diferentes aprendizajes en los jugadores. El nivel de control que cada participante posee a la hora de interactuar en lo virtual, aparece como facilitador de la exposición que encuentran los usuarios al momento de jugar, una manera simbólica de expresar o liberar

frustraciones y alcanzando una restauración valórica detrás de una pantalla.

Vida y Hernández, muestran las claves del éxito de los videojugadores mediante algunas características sociales que les permitan tener una acción constante al momento de competir con otros usuarios, superando diferentes desafíos; permitiendo el conocimiento del lenguaje, los símbolos y marcas, entre grupos e individualmente, existiendo la colaboración con otros jugadores. Estos investigadores consideran que hay diferentes funciones de los videojuegos que pueden ayudar al aprendizaje, en la cual se puede destacar la socialización que facilitan la aproximación y comprensión de las nuevas tecnologías, en la comunicación directa e indirecta y estimulan el trabajo en equipo.

Por otra parte, Gómez, hace alusión a los aspectos socializadores que aportan los videojuegos, indicando que permiten: aumentar la autoestima al proporcionar un sentido de dominio, control y cumplimiento, debido en gran parte a que existen recompensas personalizadas; y la interacción con amigos de manera no jerárquica (presencial o a distancia). Los videojuegos aumentan la sociabilidad la mayoría de alumnos tienen una actitud positiva ante estos y que los consideran como un medio educativo, quienes a su vez señalan que los videojuegos sirven para motivar y no sólo para pasar el tiempo. Por lo tanto, esta investigación realizada por diferentes autores se basa en lo sociocultural, coincidiendo que los videojuegos no son factores negativos para la conducta o el aprendizaje de los jugadores, ya que permite una comunicación

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

abierta entre los internautas (Sanchez et al., 2021).

Además, que las interacciones virtuales en los videojuegos abordan como la tecnología se ha ido incorporando con la virtualidad, que hoy en día es necesaria en muchos ámbitos a nivel social, familiar o empresarial ya que es una fuente de comunicación para transmitir conocimientos, aprendizajes y experiencias, logrando interactuar a nivel mundial a su vez conociendo diferentes culturas logrando una buena relación social.

Los videos juegos y la tecnología van de la mano, creando opiniones y criterios positivos para los videos jugadores que se relacionan mediante espacios virtuales, generando diferentes perspectivas hacia la apertura del mundo. Los videojuegos forman parte de las tecnologías de la información y la comunicación entre las cuales también se encuentra la televisión, los celulares e internet. Las Tics participan en la construcción de nuestras representaciones de la realidad, influyen la identidad y la socialización, formando un nuevo paradigma relacional con nuevas normas, formas de pensar, actuar, sentir y de expresar la intimidad, las relaciones personales y sociales (Moncada y Chacon, 2012).

Por otra parte, un estudio realizado sobre el uso de los videojuegos en adolescentes nos lleva a conocer la relevancia que tienen en la conducta, su esfera biopsicosocial del usuario y la posible adicción que algunos jugadores tienen. Además, el uso excesivo de los videojuegos puede quebrantar al individuo a nivel familiar, social, laboral, escolar, conductual o psicológico.

De todos los artículos seleccionados, seis de ellos arrojaron datos sobre la prevalencia de la adicción al videojuego y del juego problemático. En Europa, en Checoslovaquia, el 11% de la muestra comprendida por adolescentes de 16 años mostró un uso excesivo de los juegos de internet, Francia, un 8,8% de los adolescentes y en Suecia, el 1,3% de los adolescentes presentó una adicción al juego online, reconocida por ellos mismos (a través del cuestionario GAIT), frente al reconocimiento de la adicción por parte de un 2,4% de los padres a través del cuestionario GAIT-P (Rodríguez y Garcia, 2021).

En la temática de los videojuegos han existido varios estudios en general, pero ha sido menor sobre el Free Fire. Al respecto, es importante la información rescatada de los juegos electrónicos donde es una forma divertida de interacción a través del sistema de datos que puede estar disponible en diferentes dispositivos para permitir al usuario jugar solo o con varios jugadores simultáneamente, creando la interacción entre el sujeto y el jugador en un mismo juego, como lo propuesto por (Gutiérrez, 2020). Adicionalmente, son escasos los estudios para el videojuego Free Fire lo que nos muestra que este video electrónico no ha sido estudiado a profundidad para conocer cuál es su aporte en la sociedad y que aprendizaje trasmite a los adolescentes, por ende no podemos saber si puede tener alguna alteración negativa o positiva conductual- emocional al momento de practicar este juego, por cual sugerimos un estudio en el ámbito de como este videojuego estimula nuestra inteligencia y conducta.

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

Por lo tanto, la única investigación en Ecuador fue en la ciudad de Guayaquil y como esto ayudo en la comunicación y su incidencia en el desempeño académico, por cual tampoco se encontró artículos relacionados con el juego Free Fire, se encontró vacíos sobre la memoria, inteligencia y cuáles son las habilidades que el juego permite desarrollar.

Esta investigación pretende analizar los significados, afectos y relaciones que construyen los videojugadores de Free Fire. Este proyecto tiene como finalidad aportar conocimientos relevantes sobre los videojuegos desde otro punto de vista y como estos pueden colaborar en el ámbito educativo, familiar y personal.

Esta investigación va dirigida a los adolescentes, padres y docentes, para enfatizar que los videojuegos desde otro punto de vista permiten que los jóvenes encuentren una manera de entretenimiento o diversión, fomentando una sana competencia y fortaleciendo lasos de amistad entre amigos o desconocidos, a su vez desarrollando la creatividad, resolución de problemas y toma de decisiones

Finalmente, los videojuegos son una manifestación de las nuevas tecnologías que caracterizan a nuestra sociedad y cuyas transformaciones son eco de prejuicios o temores que estos pueden desencadenar influencias negativas en la conducta, donde queremos comprobar que las preocupaciones que aparecen con frecuencia de los videojuegos son erróneos, ya que desde otra manera de ver los videojuegos es una forma de desestresarse, entretenimiento y diversión, así mismo

fomenta el desarrollo de reflejos, agilidad mental y atención e imaginación.

Por otro lado, al encontrar vacíos de conocimiento se planteó preguntas pertinentes que guiaran a la investigación

- a) ¿Cuáles son los significados sobre el videojuego Free Fire que construyen los videojugadores adolescentes de la ciudad de Ambato?
- b) ¿Cuáles son los afectos sobre el videojuego Free Fire que construyen los videojugadores adolescentes de la ciudad de Ambato?
- c) ¿Cuáles son las relaciones sobre el videojuego Free Fire que construyen los videojugadores adolescentes de la ciudad de Ambato?

En base a las preguntas planteadas los objetivos se encuentran contruidos por la unidad de análisis que son los significados teoría fundada empíricamente.

Objetivos General

Analizar los significados, afectos y relaciones que construyen los videojugadores de Free Fire de la ciudad de Ambato.

Objetivos Específicos

- Describir los significados sobre el videojuego Free Fire que construyen los videojugadores adolescentes de la ciudad de Ambato
- Describir los afectos sobre el videojuego Free Fire que construyen los videojugadores adolescentes de la ciudad de Ambato

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

- Describir las relaciones sobre el videojuego Free Fire que construyen los videojugadores adolescentes de la ciudad de Ambato

2. MARCO METODOLÓGICO.

La metodología de esta investigación se posiciona desde el paradigma de la teoría crítica y se presentan, un conjunto de sistemas que se basa en las creencias sobre la realidad y las perspectivas del mundo, por lo que esto permitirá al investigador ver este hecho desde su punto de vista para determinar el desarrollo del estudio (Ramos, 2015).

Según, Martens (2003), en la investigación se involucra a los miembros del grupo o la comunidad en todas las etapas del estudio, en especial, en la intervención que busca generar los cambios planeados. Este paradigma dentro del estudio permite conocer la relación que juega teniendo un papel importante en los conocimientos del investigador, conocer los significados, afectos y relaciones en videojugadores adolescentes.

La dimensión epistemológica de esta investigación es basada en el enfoque racionalismo idealista, entendiéndose como un método válido para la introspección, la búsqueda interactiva y participativa de quienes producen el conocimiento, de acuerdo con Azócar (2006) reconoce la necesidad de darle conocimiento racional, una fundamentación que fuera más allá de lo físico y experimental, sino más bien conocer la realidad social en el que muchos individuos viven su existencia cotidiana.

La dimensión metodológica cualitativa, está basada desde el método hermenéutico, trata de observar algo y buscarle significado. Se utiliza las reglas y procedimientos de la información recogida (los datos), los mismos, necesitan una continua hermenéutica, es decir, pueda ser expresada para orientar y dar información adecuada (Martínez, 2006).

Mientras que la dimensión ético político denota la demanda social, considerando las condiciones que deben cumplir la investigación cualitativa, que, para redimir un conocimiento, es ofrecer al mundo las llamadas *críticas*, en este caso las aportaciones que la población brindan para que se de el proceso de codificación y por tal es racionalizada los datos. La ética narrativa es tomada en cuenta como una posibilidad, ya que todo escrito articula los juegos de lenguaje y por tanto una construcción. (Cerrillo, 2009).

El método, que se utilizó en la investigación es de tipo cualitativo, es aquel que comprende fenómenos que los rodea desde su punto de vista interpretando, significados y explorando desde una perspectiva natural y en relación con el contexto. Es aquel que tiene por propósito entender el complejo mundo de la experiencia desde el punto de vista de las personas que la viven, donde el investigador actúa con los participantes y con los datos obtenidos busca respuestas a preguntas que se centran en la experiencia social y como estos crean significados en la vida de cada individuo (Muñoz, 2015).

Además, permite a los investigadores relacionarse a profundidad con el campo de investigación, con el fin encontrar nuevos conocimientos y aprendizajes. Este método

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

beneficia a la investigación, porque se centra en un contexto social donde cada individuo da significado a sus experiencias vividas en diferentes situaciones, respetando la opinión y conceptos.

El diseño, que se utilizó es la teoría fundada empíricamente tal como Campo y Labarca (2018) afirman que esta teoría se convierte en un método inductivo que permite la creación de una fórmula teórica basada en la realidad presentada, utilizando fielmente lo que dice el informante, esforzándose por preservar el significado de las palabras para sus protagonistas. Este enfoque se basa en cuatro pasos distintos: codificación abierta de datos o información, codificación axial de información, codificación selectiva y definición de teorías emergentes.

Las unidades de análisis son los significados, afectos y relaciones. Desde el punto de vista de la psicología, “el significado de cada palabra es una generalización o un concepto. Sin embargo, esto no implica que el significado pertenezca formalmente a dos esferas diferentes de la vida psíquica” (Vigotsky, 1973, p. 161). Mientras que hablar de afectos se puede identificar dos tipos: el positivo que refleja el punto en el cual la persona se siente entusiasta, alerta, con energía, activa y desde el otro polo negativo el individuo presenta estados emocionales aversivos como la ira, culpa, nerviosismo, miedo, disgusto (Balladares, 2015).

Por otro lado, “el significado posee además un componente subjetivo o connotación y depende de cada persona e incluso grupo, ya que cada una le asigna un valor mental o emotivo al significado” (Caniuqueo y Hernández, 2018, p. 116).

Una de las características del diseño escogido se da a través de la observación y experimentación personal donde dice que es subjetiva y que depende de cada individuo que perciba el fenómeno y donde permite aprender del entorno que nos rodea sin necesitar otro tipo de conocimientos. Otra característica del diseño escogido demuestra que no existe una regla estándar para registrar o medir la experiencia, todo depende de lo que una persona registre a través de sus sentidos y emociones.

Hernández (2003) sostiene que la mente no debe ser vista como una herramienta para depositar significados sino como una creadora y que esta creación es inseparable del mundo circundante en el que se encuentra inmerso el sujeto. En otras palabras, la función de la mente no debe entenderse negativamente, porque es producto del significado.

Como estrategia de construcción del escenario social de la investigación seleccionamos el muestro teórico, tal como Martínez (2012) menciona: “es el proceso de la recolección de datos para generar una teoría por la cual el analista conjuntamente selecciona, codifica y analiza su información y decide qué información escoger luego y dónde encontrarla para desarrollar su teoría tal como surge” (p. 615).

Los participantes son adolescentes entre 14 a 16 años, son videojugadores de Free Fire, mismos que colaboraron en la investigación de manera virtual mediante la utilización de plataformas digitales tales como Zoom/Teams.

Para elegir el método de muestreo adecuado, es importante considerar al sujeto de

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

investigación que permita obtener información útil, que guía la recolección de datos de las unidades de análisis y selección, teniendo en cuenta los conocimientos teóricos, donde la selección de los jugadores adolescentes, se debe tomar en cuenta el manejo o uso del videojuego Free Fire. Así, el investigador, en su opinión, puede identificar los temas ideales para la producción de datos utilizando los criterios de inclusión y exclusión (Martínez-Salgado, 2012).

Como consecuencia de esto en los criterios de inclusión se tomó en cuenta: adolescentes de 14 a 16 años, hombres y mujeres residentes de la ciudad de Ambato, usuarios que hayan jugado de un mes a tres meses el videojuego Free Fire, que quieran participar voluntariamente en la investigación. Por otra parte, en criterios de exclusión no se pudo considerar adolescentes que residan fuera de la ciudad de Ambato, adolescente que jueguen otro tipo de videojuegos y quienes no deseen acceder a la entrevista.

Para la técnica de producción de datos se utilizó la entrevista semiestructurada. Según Alonso (1999) reconoce a esta técnica de investigación como un proceso comunicativo, lo cual ayuda por medio de preguntas a recopilar de mejor manera la información de cada participante, mismo que aborda de mejor forma los acontecimientos vividos por el entrevistador. De acuerdo con Corbetta (2003), no es simplemente recolectar datos sobre el entrevistador, si no tener claro la palabra y de cómo se siente el entrevistado, por ende, es una herramienta capaz de adaptarse a cada tema. Para construir la

entrevista semiestructurada, se desarrolló un contexto objetivo. La manera que se planteó las preguntas fue en base a los objetivos específicos, donde cada uno tiene su unidad de análisis, por ende, están divididos en tres ejes de conversación: en primer lugar, uno referido a los significados en videojugadores de Free Fire, en segundo lugar, otro acerca de los efectos de usuarios de Free Fire, en tercer lugar, las relaciones de games de Free Fire. Cada pregunta elaborada permitió expandir y explorar más información logrando indagar a fondo con los participantes sobre el tema investigado.

La entrevista realizada se registró mediante una grabación en la aplicación tecnológica Teams/Zoom, donde el participante puede considerar de forma objetiva su decisión de aceptar o no las condiciones de la entrevista. Posteriormente, los registros de audio serán duplicados por el software NVivo 12 Translator y luego los documentos formados serán ajustados y revisados por el grupo de investigación. Se entrevistó de forma virtual, se realizó un registro en Facebook donde se encuentran varios usuarios de Free Fire, se escogió específicamente a videojugadores adolescentes de 14 a 16 años. Donde se creó sesiones en la plataforma Zoom/Teams para registrar las entrevistas. Se estima una duración de sesenta a noventa minutos obteniendo satisfactoriamente la información de cada participante.

De acuerdo a las indicaciones pertinentes para ejecutar la entrevista, se elaboró un guion temático que se centra en los objetivos específicos del tema investigativo, por lo tanto, describir los significados sobre el videojuego Free Fire que construyen los videojugadores adolescentes de la ciudad de Ambato, se realizó preguntas que permitió

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

abrir la entrevista de manera empática. Anexo 1.

La técnica de análisis de datos que se utilizó en la investigación es el análisis cualitativo de contenido, Según Mayring (2000) “El análisis cualitativo de contenido se define a sí mismo dentro de este marco de trabajo como una aproximación empírica, de análisis metodológicamente controlado de textos al interior de sus contextos de comunicación, siguiendo reglas analíticas de contenido y modelos paso a paso, sin cuantificación de por medio”. El análisis cualitativo, es un método donde estudia y estudia la comunicación utilizando un procedimiento descriptivo del mensaje que infiere el entrevistado y a su vez recoge datos narrativos y discursivos.

Seguidamente, la selección del objeto de análisis dentro de un modelo de comunicación que estudia antes de empezar a trabajar teniendo una postura teórica, el desarrollo del pre análisis que es la organización de la información respecto al contenido que se está analizando teniendo en cuenta la recolección de documentos de contenido, formular la guía de trabajo, analizarla y establecer los indicadores. La definición empieza a elaborar la unidad de análisis, individual relacional, categorizarlos y establecer inferencias a partir de ellos; el establecimiento de reglas, análisis y códigos de clasificación. A partir de lo antes mencionado, es donde el documento debe tener validez y confiabilidad de sus resultados determinando también las reglas de análisis que indica el investigador, en desarrollo de categorías se codifica su orden, agrupando información de forma definitiva, incorporando la perspectiva crítica y por

último la integración final de los hallazgos, se centra la construcción teórica final.

Finalmente, esta investigación respeta y garantiza principios éticos a través de un asentimiento informado, el mismo hace referencia a las decisiones voluntarias por parte del menor a participar o no en un proyecto, lo que es importante considerar a niños o adolescentes como personas de derecho con la capacidad de decidir, de acuerdo a su madurez, a su edad para tomar ciertas decisiones (Ferrero, 2019).

Además, el asentimiento fomenta la inclusión de niños, niñas y adolescente debido a que es la participación voluntaria de cada uno de ellos haciendo referencia a que estas personas tengan la capacidad de decidir ante un estudio a realizar. Por lo cual se le explica al representante y al niño o adolescente la investigación, llegando con palabras suficientemente claras adaptando así a su nivel mental, permitiendo que el padre opine de lo explicado dando su consentimiento para iniciar con el estudio de su hijo, si de alguna manera el adolescente decide no participar cave recalcar de la decisión de sus padres será tomado en cuenta.

3. RESULTADOS

Mediante los datos obtenido y el procesamiento de la información, con el uso de herramientas psicológicas como la entrevista realizada a videojugadores del Free Fire, mismos que son un gran aporte para el cumplimiento de los objetivos planteados en este estudio.

Se propuso describir los significados sobre el juego Free Fire que construyen los videojugadores adolescentes de la ciudad de Ambato, uno de los hallazgos importantes

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

de los significados fueron que para los jóvenes el juego Free Fire, es un método donde se trasladan al universo virtual y dejan de lado las actividades cotidianas con el fin de ir en contra del estrés. Por ejemplo, Renata destaca que *“el Free Fire es desestresarse al hablar con mis amigos y jugando el videojuego”* (SPEAKER3, Renata). A esto se suma, que los jóvenes como todas las personas tienen responsabilidades y obligaciones por cumplir, sin embargo, los videojuegos son formas de entretenimiento, hoy en día el más popular y que brinda un agrado en esta población, Anita manifiesta que *“para mí es desestresante el juego Free Fire, un espacio libre que me tomo, después de todas mis obligaciones que tengo en mi casa, tanto como estudiante e hija”* (SPEAKER4-Anita).

Los jugadores dicen que los problemas que pueden presentar a lo largo de sus días, como el estrés con las pruebas, exámenes, problemas personales, puede acarrear a malas decisiones, al jugar pueden desviar ese tipo de malos pensamientos. De tal manera Sebastián menciona que *“si uno se estresa por tantos deberes, tantas pruebas, a veces por problemas personales, entonces para no hacer, por ejemplo, una tontería como inmiscuirse en el alcohol todo eso, entonces se entra a desestresarse en este juego”* (SPEAKER9-Sebastián). De esta forma, el significado que le ponen los jóvenes al videojuego *“es un juego donde se entra, para olvidarse un poco de los problemas y quitarse el estrés que se tiene en la vida diaria”* (SPEAKER9, Sebastián).

A consecuencia, la vida cotidiana en pandemia, fue una de las situaciones que generó impulso para que los jóvenes accedan con mayor frecuencia a las redes sociales, y donde conocieron aplicaciones

que les ayudó a entretenerse como son los videojuegos en este caso el Free Fire, donde Alberta destaca que *“el juego normalmente lo comencé a jugar hace un año y medio, en lo que comenzó la pandemia por distracción de los que estábamos encerrados”* (SPEAKER2, Alberta). Las circunstancias que se ha tenido que pasar, en ocasiones, ha sido consecuencia de que el uso de la tecnología sea un medio de ocio, convirtiéndose como una actividad frecuentada.

Algunos adolescentes dijeron que lo toman como un juego y nada más, otros que han invertido mucho tiempo y dinero en el mismo, sin embargo, Anita dijo que *“es un rato de distracción, siempre teniendo en cuenta mis responsabilidades y no dándome muchos privilegios ese juego”* (SPEAKER4, Anita). El Free Fire es tomado como un juego y distracción, más no como algo competitivo que distraiga las actividades diarias *“Si pierdo, pierdo con mucha a mucha honra. Y si gano, gano con mucho amor, más no me lo tomo personal”* (SPEAKER4, Anita). La cotidianidad en pandemia, hizo que varios adolescentes buscaran opciones para distraerse una de ellas fue el juego Free Fire, como un tipo de distractor ante la problemática de encierro que se dio a nivel mundial.

Por otro lado, se ha escuchado que los jóvenes invierten altos costes comprando diamantes, (una opción) que les hace subir de nivel, Stalin menciona que *“yo tenía dos cuentas y como te digo, entre como invitado y me robaron una cuenta que estaba valorada en casi como 300 dólares. Luego me compré una cuenta que me costó 120 dólares. Me vendió un amigo, entonces ahorita le tengo invertido casi como unos 800 dólares máximo en mi cuenta”* (SPEAKER8- Stalin).

Sin embargo, existen jóvenes que lo usan como un medio de diversión, así Luis dice

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

“solo lo juego por diversión, no por ningún coste económico” (SPEAKER1, Luis). No obstante, los jóvenes dicen que el juego les ayuda a conocer a otras personas, y a través del mismo se distrae con el hecho que deben pensar cómo generar estrategias para ganar,

Carlos menciona “me divierto, el hecho de planear entre compañeros, estar planeando una estrategia para ganar y más que todo, divertirse mientras están jugando, más que ganar es más divertirse entre. Con los que estás jugando ahí” (SPEAKER10-Carlos).

Tabla N. 1

Significados sobre el videojuego Free Fire

Códigos	Descriptores
Desestresarse	“El Free Fire es desestresarse al hablar con amigos y jugando el videojuego, después de todas mis obligaciones que tengo en mi casa, tanto como estudiante e hija”.
Distracción	“El juego normalmente lo comencé a jugar hace un año y medio, en lo que comenzó la pandemia por distracción de los que estábamos encerrados, normalmente en el transcurso del tiempo que he venido jugando”.
Diversión	“Yo tenía dos cuentas y como te digo, entre como invitado y me robaron una cuenta que estaba valorada en casi como 300 dólares. Luego me compré una cuenta que me costó 120 dólares. Me vendió un amigo, entonces ahorita le tengo invertido casi como unos 800 dólares máximo en mi cuenta”.

Fuente: Trabajo de campo

Elaboración propia

Nota. En esta tabla se muestra los códigos que más representaron en las entrevistas en cuanto a los significados sobre el videojuego Free Fire.

Por otro lado, para responder el segundo objetivo específico se describe los afectos sobre el videojuego Free Fire que construyen los videojugadores adolescentes de la ciudad de Ambato, dentro del mismo se encontró diferentes hallazgos, al respecto los videojuegos al ser un fenómeno de la cultura hoy en día, al tener a los individuos jugando con su celular, computadora y otro tipo de consola cada vez que ataca, dispara, rompe o en este caso cumple con la meta que es subir de nivel y conseguir diamantes, puede producir sustancias químicas que generan felicidad, en este caso Luis

menciona que “cuando juego Free Fire siento una adrenalina muy grande, es como si fuera uno de los personajes de ahí que estoy jugando, batallando contra las otras personas” (SPEAKER1-Luis). Al ser una actividad que se repite con frecuencia, en el cerebro se activa mecanismos que detecta el proceso de emoción, juego, sustancia química (adrenalina, serotonina) para producir la misma necesidad fisiológica. Alberta destaca que “al momento de jugar una partida siento dosis de adrenalina y risas” (SPEAKER2-Alberta). Los videojuegos han sido diseñados para buscar la satisfacción de quienes juegan,

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

haciéndoles sentir “inteligentes” por medio de mecánicos juegos, incluso el alcanzar los desafíos o subir de niveles, obtener logros deseados por cada partida, satisface las necesidades como jugador, Luis destaca que *“La emoción que uno tiene como jugador, al ganar se tiene una emoción de satisfacción por haber logrado lo que uno ha deseado”* (SPEAKER1-Luis). Por el contrario, el avance de cada uno de los objetivos que interviene en el juego puede ser producto de satisfacción, en este caso, Sebastián dice que *“el juego Free Fire tiene un nivel más alto que es gran maestro, todavía no me causa una satisfacción muy grande, pero ojalá en algún momento pueda llegar a ese nivel y tener más satisfacción”* (SPEAKER9-Sebastián).

A esto se suma que, los videojuegos tienen un poder regulador de emociones, el mismo que es importante en la etapa de la adolescencia, estas emociones para los adolescentes esta implicadas en la felicidad al iniciar o ganar una partida, Alberta dice que *“las emociones que me producen al iniciar una partida son: felicidad, entusiasmo y alegría”* (SPEAKER2-Alberta).

A través del juego se ha conseguido que los adolescentes trabajen mediante objetivos, perseverando la cara de múltiples fallos y festejando momentos de ganancia después de completar las tareas desafiantes del juego Free Fire, Sebastián *“Cuando gano, o sea, obviamente estoy contento porque estoy subiendo de nivel, estoy subiendo de rango, me siento alegre o cuando se pierde también. A veces se ríe cuando se juega con los amigos”* (SPEAKER9-Sebastián).

Los videojuegos son procesadores del manejo de emociones, en muchos casos se ha visto que aportan a beneficios como: mejorar la autoestima, regular emociones negativas, frustración entre otros. De esta manera, Anita destaca que *“cuando alcanzó un récord dentro de este videojuego, me siento feliz, me*

sube la autoestima y a veces puedo presumir” (SPEAKER8-Anita). Los resultados revelan que al adoptar un nuevo rol e interpretarlos genera diferentes emociones como la felicidad, enojo y sobre todo favorece la autoestima entre los jugadores.

Otro hallazgo importante, guarda relación con el grado de responsabilidad, esto simboliza a que los individuos tienen planificado sus tareas cotidianas, como estudiar, realizar tareas, ayudar en casa, actividades. Por ejemplo, Anita menciona que *“para mí es un desestresante el juego Free Fire, después de todas mis obligaciones que tengo en mi casa, tanto como estudiante e hija, siempre teniendo en cuenta mis responsabilidades y no dándome muchos privilegios ese juego”* (SPEAKER4-Anita).

De la misma forma, los adolescentes encontraron un beneficio que puede generar los videojuegos, por ejemplo, Anita afirma *“el juego me ha enseñado que, si quiero jugar un juego, sea con responsabilidad, llevar todas mis ideas, mis cosas con responsabilidad, más no tomarme como algo duro, como he escuchado en las noticias, que por este juego se matan tienen angustia emocional, pero creo que depende de la persona, como es su personalidad y como le criaron sus padres”* (SPEAKER4-Anita).

Situaciones impactantes como describe Anita, quien relata situaciones que pueden generar el vincularse seriamente en el juego, realiza las consecuencias de dejar de lado sus responsabilidades para tomar en serio un juego, como situaciones problemáticas que podrán generar en la persona, pensamientos erróneos, estados emocionales inadecuados, entre otros.

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

Tabla 2.

Afectos sobre el videojuego Free Fire

Códigos	Descriptores
Adrenalina	“cuando juego Free Fire siento una adrenalina muy grande, es como si fuera uno de los personajes de ahí que estoy jugando, batallando contra las otras personas”.
Satisfacción	“La emoción que uno tiene como jugador, al ganar se tiene una emoción de satisfacción por haber logrado lo que uno ha deseado”.
Felicidad	“Las emociones que me producen al iniciar una partida son: felicidad, entusiasmo y alegría”.
Responsabilidad	“Para mí es un desestresante el juego Free Fire, después de todas mis obligaciones que tengo en mi casa, tanto como estudiante e hija, siempre teniendo en cuenta mis responsabilidades y no dándome muchos privilegios ese juego”.

Fuente: Trabajo de campo

Elaboración propia

Nota. En esta tabla se muestra los códigos que más representaron en las entrevistas en cuanto a los afectos sobre el videojuego Free Fire.

Finalmente, para responder al tercer objetivo específico que describe las relaciones sobre el videojuego Free Fire que construyen los video jugadores adolescentes de la ciudad de Ambato, uno de los hallazgos importante, es que los videojuegos como labor cultural y artística son capaces de generar lazos y unir a individuos, como podría hacer el cine o la música. Los videojugadores han hecho amistades a raíz de una conversación, hablando con sus amigos, compañeros, sobre ese objetivo que no pudieron cumplir. Luis destaca que “*la verdad es que se conoce gente de muchos países, si uno desea, sí lo puede hacer, conseguir amigos o amigas de otros países, aquí mismo del país lo puede hacer, pero ya depende de uno*” (SPEAKER1-Luis).

La interacción social ha sido una pieza clave en los videos juegos Free Fire, las metas que

se deben cumplir entre parejas o cuadrantes son una oda a la amistad y los vínculos emocionales o sociales, Alberta afirma “el juego Free Fire me gusta o me siento feliz, porque me ayuda a encontrar otras amistades” (SPEAKER2-Alberta).

Basta darse cuenta, que existe una conversación de como planificar una partida, chatear con amigos para conectarse a la red y jugar entre ellos, siendo una de las experiencias inolvidables en el jugador, Anita menciona “*con las personas que más se juegan, con las amistades de nuestros amigos, compañeros de clases y familiares*” (SPEAKER4-Anita). Del mismo modo puede compartir Stalin que “*cuando hablamos de comunicación con otras personas de otros países y es porque creamos también relaciones amistosas con nuevas personas e interacciones nuevas que se puede encontrar mediante este videojuego*”. Los jóvenes establecen

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

vínculos de amistad asociados al juego, a través de él, pueden imitar las relaciones sociales que desarrollan, crear grupos o sociedades para conversar o establecer comunicación del juego y posibilitando un vínculo fuerte de amistad, claro está, va depender del tipo de personalidad que presenta la persona.

En la actualidad, existen videojuegos que se pueden jugar en línea con diferentes personas en el mundo, ha contribuido a formar relaciones de amistad, de amor; en donde los adolescentes son los más implicados; en muchas ocasiones ya no hace falta las redes sociales, gracias a los populares juegos se puede establecer este tipo de relaciones, por ejemplo, Luis afirma que:

he visto en muchas ocasiones, de cómo se ven normalmente ahora la tecnología es muy grande, hay muchas redes sociales, donde se ve que hay personas que ni se conocen, juegan unas dos, tres o cuatro partidas, llegan a ser novios, tenemos una relación donde se conocen formalmente. Entonces yo creería que sí, que llega a crear relaciones amorosas (SPEAKER1-Luis).

Así mismo, las relaciones de pareja se ven inmersas en los procesos de socialización, en muchas ocasiones, se ha identificado parejas conformadas desde la virtualidad Alberta menciona que “decían que se escribían por WhatsApp. Y así entonces también dicen que a veces le recargaba para llegar a los diamantes o se puede tratar bonito o algo así. Pero igual no se conocían eran de otra ciudad” (SPEAKER2-Alberta). Por otro lado, existen casos que pueden presentar recelo frente al establecer

vínculos amorosos, por la inseguridad que se está viviendo día a día, por ejemplo, Anita destaca que “En mi caso no, porque es sólo dentro de jugar y quizás si te haces amigo, pero tampoco podrías confiar en un extraño que no sabemos las intenciones que tengan” (SPEAKER4-Anita).

Los jóvenes hablaron sobre lo que piensan sus padres acerca de los juegos y cómo le afecta a la comunicación con ellos, esto es lo que se ha percibido Luis afirma:

Este juego, no ayuda a tener una comunicación entre padre e hijo, porque en algún momento nosotros como personas o como seres humanos, jugamos para distraernos de los problemas o de las acciones que tenemos en el transcurso del día. Entonces nosotros el tiempo que tenemos desocupados, lo gastamos en el videojuego, (por lo tanto) no tendría una comunicación con nuestros padres (SPEAKER1-Luis).

A consecuencia de esto, se puede evidenciar la afición que los jóvenes tienen frente al juego, es así como Stalin menciona “la verdad no creo que se tenga comunicación porque muchos jóvenes y niños de hoy en día ya no tienen mucha comunicación con sus padres, pasan en el en el juego, hablan más con sus amigos que con los propios familiares” (SPEAKER8-Stalin). Por el contrario, Anita manifiesta que “tenemos una mejor comunicación, estoy compartiendo un rato con mi padre y con tío. Y sabemos que tenemos esa responsabilidad que la hora de la noche nos debemos conectar para jugar” (SPEAKER4-Anita).

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

Tabla 3.

Relaciones sobre el videojuego Free Fire

Códigos	Descriptores
Amistad	“La verdad es que se conoce gente de muchos países, si uno desea, si lo puede hacer, conseguir amigos o amigas de otros países, aquí mismo del país lo puede hacer, pero ya depende de uno”.
Relaciones amorosas	“He visto en muchas ocasiones, de cómo se ven normalmente ahora la tecnología es muy grande, hay muchas redes sociales, donde se ve que hay personas que ni se conocen, juegan unas dos o tres o cuatro partidas, llegan a ser novios, tenemos una relación donde se conocen formalmente.”
Comunicación	“este juego, no ayuda a tener una comunicación entre padre e hijo, porque en algún momento nosotros como personas o como seres humanos, jugamos para distraernos de los problemas o de las acciones que tenemos en el transcurso del día”.

Fuente: Trabajo de campo

Elaboración propia

Nota. En esta tabla se muestra los códigos que más representaron en las entrevistas en cuanto a las relaciones sobre el videojuego Free Fire.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La investigación tuvo como propósito principal, analizar los significados, afectos y relaciones que construyen los videojugadores de Free Fire de la ciudad de Ambato. Para lograr este objetivo se buscó describir las vivencias de los videojugadores y que significado ellos tienen al efectuar. El hallazgo de los significados, fue que los jóvenes están conscientes que tienen responsabilidades y que no pueden hacer del Free Fire su actividad principal, cabe recalcar que para la población investigada es una forma de desestresarse y olvidarse por un momento de problemas personales o académicos; este hallazgo converge con el estudio de (Andrade et al., 2018) concluye que no existe

una adicción a los videojuegos, ya que su investigación fue dirigida a estudiantes de bachillerato, relacionando con nuestros resultados los jóvenes son responsables con los videojuego, ya que permite un momento de diversion, organizando su tiempo libre con actividades escolares u otras actividades.

Los significados que presentan los jóvenes sobre los videojuegos se centran en reconocerlos como diversión, es importante mencionar que por la pandemia, fue uno de los desencadenantes para que los jóvenes accedieran con mayor frecuencia a los videojuegos, en especial al más conocidos Free Fire. Donde muchos games buscaron a este juego no solo como una herramientas de entretenimientos sino una manera de socialización

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

Por otro lado, la segunda finalidad de la investigación, es abordar las emociones que tienen los videojugadores, en cuanto al alcanzar los logros deseados por cada partida, satisfaciendo las necesidades como usuario, pero sobre todo cuando esta se encuentra satisfecha, consideramos el estudio propuesto por Fonseca (2021), conforme a lo planteado anteriormente y con nuestra derivación, que las emociones son necesarias aun si optan por centralizar en positivas o negativas, implicando la valoración de estímulos conscientes o inconscientes que ocurre en uno o mas puntos del proceso emocional y expresiones que pueden ser felicidad, satisfacción, adrenalina y autorrealización.

Como investigadoras acogiendo a la concepción de Fernández (2018) consideramos que en el caso de esta investigación los contextos a los que se refieren los videojugadores seleccionados tiende a mostrar una percepción diferente de emociones, que por problemas sociales, familiares o escolares pueden ser un elemento regulador, donde el juego origina otras emociones en niños y jóvenes.

Finalmente, en el tercer propósito planteado concluimos que en muchas ocasiones la necesidad de buscar compañeros o conocidos dentro de estos videojuegos permite al usuario pasar un buen momento en cada partida. Dentro de estos hallazgos, la investigación planteada por (Mejía, 2021), se realizó a adolescentes, caracterizándose por la interacción verbal fuera y dentro de la partida, fue un medio de comunicación en medio de la pandemia, permitiendo continuar conectados y unidos socialmente a pesar del distanciamiento físico.

Además, respecto a este hallazgo los videojuegos son capaces de generar lazos y unir a individuos, como lo hace el cine o la música. Los videojugadores han hecho amistades a raíz de una conversación, hablando con sus amigos y compañeros, también refiere la falta de comunicación con los padres.

Por otra línea distinta a lo planteado por Cusme y Pinto (2020) concluyendo con nuestros resultados se observó la falta de comunicación con sus padres cada vez que los adolescentes pasan más tiempo conectados a redes sociales, videojuegos y se convierten en acciones prioritarias sobre las necesidades básicas, sociales, familiares, de expresiones de afecto. Se centra más el tiempo libre de los adolescentes en entretenimiento, por esto no establecen una buena relación con su familia.

Finalmente, las relaciones sobre el videojuego Free Fire, se observa que los jóvenes han creado vínculos amistosos, a través del inicio o persistencia en una partida, por medio de una conversación, mensajes, hablando con compañeros, amigos; la interacción social ha sido una clave importante en el videojuego Free Fire. De igual forma, los vínculos amorosos se suman, porque se ha visto que las relaciones de pareja se ven inmersas en el proceso de socialización dentro del juego Free Fire. Sin embargo, no ha contribuido en la comunicación con sus padres, más bien ha sido un limitante para establecer buenas relaciones con ellos.

Investigar un tema como el videojuego de Free Fire se ha convertido en un desafío, existen hallazgos importantes, así pues, una posible limitación de nuestro estudio, fue al

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

especificar una población determinada y considerar la cultura de nuestro país, durante el proceso investigativo es importante recalcar que las entrevistas virtuales no han sido de gran ayuda para obtener la información necesaria, se presenció dificultades a nivel de comunicación por la falta de conexión y calidad del internet que disponen la población estudiada, además no se encontró bibliografía necesaria sobre el videojuego Free Fire.

Por otro lado, es relevante mencionar que se obtuvo vivencias de los videojugadores adolescentes de la población ambateña, y con esto deliberar los pros y contras de dicho videojuego, ya que surgen comentarios de rechazo por parte de los padres. Para ello, esta investigación será óptima, para lograr la evolución de la creencia social que tienen hacia los videojuegos y cómo actuar ante una sociedad prejuiciosa.

Sera importante que otros investigadores realicen estudios en diferente población contextualizadas a otros videojugadores de Free Fire en jóvenes adultos, para buscar nuevas experiencias desde otra perspectiva e indagar afondo los significados, con nuevos acontecimientos, donde se debe conocer la temática del videojuego, algunas veces es contradictoria, anhelamos que en un futuro este videojuego pueda ser estudiado con sólidos diseños de investigación.

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Alonqueo, P., & Rehbein, L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Scielo*, 24-29. Obtenido de <https://doi.org/10.4067/s0718-22362008000200002>
- Arcos, A. (15 de octubre de 2019). El uso de videojuegos mejora las habilidades sociales y profesionales. *Magisnet; Magisnet*. Obtenido de <https://www.magisnet.com/2019/10/el-uso-de-videojuegos-mejora-las-habilidades-sociales-y-profesionales/>
- Fuente, M., & Gutierrez, F. (2014). Diseño de videojuegos orientado a la educación. *Actas de V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, 7. Obtenido de <https://bit.ly/3oX9pK8>
- Gonzales, C., & Blanco, F. (2015). Emociones con Videojuegos: Incrementando la motivación. *Revista Electronica Teoria de la educación*, 69-92. Obtenido de <https://bit.ly/3HMSHiZ>
- Gutiérrez, N. (2020). El videojuego y la lectura literaria: nuevo espacio para los nativos digitales. *Contextos Educativos: Revista de Educación*, 145-159. Obtenido de <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7308219.pdf>
- Martínez, J. (2019). Percepciones de estudiantes y profesores acerca de las competencias que desarrollan los videojuegos. *Pensamiento Educativo: Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 1-21. Obtenido de <https://doi.org/10.7764/PEL.56.2.2019.3>
- Martínez-Salgado, C. (2012). El muestreo en investigación cualitativa: principios básicos y algunas controversias. *Ciência & Saúde Coletiva*, 613-619. Obtenido de <https://doi.org/10.1590/s1413-81232012000300006>
- Mejia, M., & Ron, J. (2021). Interacción comunicacional de jóvenes en el videojuego móvil Free Fire: análisis realizado en Guajaló-Zona sur de Quito. *Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 337-355. Obtenido de <https://doi.org/10.24137/raeic.8.16.16>
- Moncada, J., & Chacon, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte Y Recreación*, 43-49.
- Paderewski, P. M.-G. (2017). Diseño de videojuegos orientado a la educación emocional. *Riull*, 25-55. Obtenido de <https://doi.org/978-84-697-3849-8>
- Ramos, C. (2015). LOS PARADIGMAS DE LA INVESTIGACION . *ufe*, 9-17.
- Redolar, D. (2020). Efectos cerebrales de los videojuegos: ¿Nos convierten en zombis o en superhéroes? *The Conversation*, 1-20.
- Revuelta, F., & Gonzales, L. (2015). Videojuegos y Educación . *Revista electronica* , 75-95.

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

- Reyes, K., Sanchez, N., Toledo, M. R., & Reyes, D. (2014). Los video juegos: ventajas y prejuicios para niños. *Trabajo de Revision*, 74-78. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
- Reyes, W., Fonseca, E., & Rodrigez, K. (2020). Videojuegos, una alternativa para el aprendizaje. *I+ T+ C- Investigación, Tecnología Y Ciencia*, 19-23. Obtenido de <https://revistas.unicomfaucauca.edu.co/ojs/index.php/itc/article/view/342>
- Rivera, A., & Torres, C. (2018). Videojuegos y habilidades del pensamiento / Videogames and thinking skills. *Scielo*, 267–288. Obtenido de <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.341>
- Rodriguez, M., & Garcia, F. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de salud Publica. *Scielo*, 557-591. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
- Sanchez, P., Alfageme, M., & Serrano, F. (2021). Aspectos sociales de los videojuegos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 29-41. Obtenido de <https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3268981.pdf>
- Solano, E. (2020). ¿Qué es un Videojuego? Definición y Características . *Panda Cinemático*.
- Tavera, E. (Agosto de 2020). *Senpai; Senpai*. Obtenido de <https://www.senpai.com.mx/noticias/videojuegos/estudio-3000-millones-personas-juegan-videojuegos-mundo-2020-dfc-intelligence/>
- Valerdi, F. (2014). VIDEOJUEGOS, CONSUMO Y EDUCACION . *Teoría de la Educación* . , 47-65.

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

ANEXOS

[Entrevistas](#)

[Concentimiento y Asentimie](#)

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE

SIGNIFICADOS, AFECTOS Y RELACIONES EN VIDEOJUGADORES DE FREEFIRE