



Construcción de identidades en jóvenes gamers de Medellín: narrativas y subjetividad en  
la comunidad de League of Legends (LoL) en 2024

Pamela Ospina Parias y Samara Patiño Valencia

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Bello (Antioquia)

Programa Psicología

16 de octubre de 2024

Construcción de Identidades en Jóvenes Gamers de Medellín: Narrativas y Subjetividad en  
la Comunidad de League of Legends (LoL) en 2024

Pamela Ospina Parias y Samara Patiño Valencia

Monografía presentada como requisito para optar al título de Psicólogo

Asesora

Shirley Viviana Cataño Pulgarín

Psicóloga. Magíster en Intervenciones Psicosociales.

Magíster en Literatura

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Bello (Antioquia)

Programa Psicología

16 de octubre de 2024

**A mi hijo, por ser mi mayor motivación para seguir adelante y a mis padres, por su sacrificio y apoyo incondicional a pesar de las circunstancias.**

**Pamela Ospina**

**A mi padre, que, aunque no esté físicamente conmigo, con su amor y enseñanzas me dio las bases para ser quien soy. A mi madre, por ser mi guía, mi luz y apoyo absoluto. A mi hermano por ser mi compañero de aventuras y mi inspiración.**

**Samara Patiño**

## **Agradecimientos**

Mi más sincero agradecimiento a mi pareja Juan Fernando, por su apoyo constante y por estar a mi lado en largas noches de estudio, así como por sus ideas valiosas y alentadoras. A Pipe, por ser una de las partes de la inspiración inicial para este proyecto. A Samara, por iniciar juntas con el primer trabajo del pregrado y concluir esta etapa con este proyecto; su compañía y colaboración han sido fundamentales en cada paso del camino. Finalmente, extendo mi gratitud a la docente, cuyo acompañamiento, guía y compromiso fueron clave para la realización de este trabajo. (Pamela Ospina)

Quisiera expresar mi agradecimiento a mi familia por su apoyo y compañía durante esta travesía. A Dylan, mi pareja, por su amor incondicional y ser mi refugio ante las adversidades, por sus palabras de motivación de las cuales aprendí a nunca rendirme. Y a más que mi compañera de tesis, a mi amiga Pamela, por su compromiso, entrega y dedicación que hizo de este trabajo una aventura una inolvidable. Por último, a la docente Shirley por su orientación, sabiduría y acompañamiento en esta investigación. (Samara Patiño)

## Tabla de contenido

Lista de tablas.....	8
Lista de anexos.....	9
Resumen .....	10
Abstract.....	11
Introducción.....	12
Planteamiento del problema.....	15
Pregunta de investigación .....	22
Objetivo general.....	23
Objetivos específicos.....	23
Justificación.....	24
Marco de referencia.....	26
Antecedentes .....	26
Referentes teóricos .....	36
Identidad .....	36
Narrativas identitarias. ....	39
Construcciones subjetivas. ....	40
Identidad social. ....	40
Juventud.....	40
Sujeto social.....	43
Sujeto de derechos. ....	43
Identities Juveniles.....	44
Culturas juveniles. ....	44
Diseño metodológico .....	45

Postura paradigmática .....	45
Enfoque de investigación .....	45
Metodología .....	46
Método .....	47
Etnografía Virtual .....	47
Técnicas de recolección de información.....	49
Observación participante .....	49
Observación simple .....	49
Grupos de enfoque.....	50
Instrumentos de recolección de información.....	51
Diario de campo .....	51
Guía temática .....	53
Población participante .....	55
Muestra .....	55
Tipo de Muestreo .....	55
Criterios de inclusión y exclusión.....	56
Salida a campo .....	56
Plan de análisis de la información .....	57
Instrumento de análisis de información .....	59
Consideraciones éticas .....	60
Resultados.....	62
Caracterización.....	62
Narrativas Identitarias.....	65
Construcción Subjetiva .....	67

Identidad Social .....	71
Discusión .....	78
Conclusiones .....	82
Referencias.....	84
Anexos.....	90

## Lista de tablas

<b>Tabla 1</b> Parámetros de búsqueda. Primer rastreo.....	26
<b>Tabla 2</b> Parámetros de búsqueda. Segundo rastreo.....	27
<b>Tabla 3</b> Formato Diario de campo. Observación participante y simple .....	52
<b>Tabla 4 Instrumento</b> Guía Temática. Grupo de enfoque.....	53
<b>Tabla 5</b> Ruta Metodológica .....	54
<b>Tabla 6</b> Pestaña 1. Matriz categorial. ....	59
<b>Tabla 7</b> Pestaña 2. Matriz categorial .....	60
<b>Tabla 8</b> Pestaña 3. Matriz categorial. ....	60
<b>Tabla 9</b> Modos de juego de LoL.....	63
<b>Tabla 10</b> Características de los participantes .....	64
<b>Tabla 11</b> Fragmentos obtenidos del grupo focal (Percepción de sí mismo) .....	72
<b>Tabla 12</b> Fragmentos obtenidos del grupo focal (Percepción de sí mismo) .....	73
<b>Tabla 13</b> Fragmentos obtenidos del grupo focal (Percepción de sí mismo) .....	74
<b>Tabla 14</b> Fragmentos obtenidos del grupo focal (Relaciones).....	75
<b>Tabla 15</b> Fragmentos obtenidos del grupo focal (Relaciones).....	76



## Lista de anexos

<b>Anexo 1 Formato consentimiento informado .....</b>	<b>90</b>
<b>Anexo 2 Fragmento Diario de Campo – Observación Participante .....</b>	<b>92</b>
<b>Anexo 3 Fragmento Diario de Campo – Observación Simple.....</b>	<b>93</b>
<b>Anexo 4 Fragmento Guía Temática.....</b>	<b>94</b>
<b>Anexo 5 Servidor Investigación de LoL – Plataforma Discord .....</b>	<b>95</b>
<b>Anexo 6 Fragmento de la Codificación Abierta – Diarios de Campo .....</b>	<b>95</b>
<b>Anexo 7 Fragmento de la Codificación Abierta – Grupo de Enfoque.....</b>	<b>96</b>
<b>Anexo 8 Fragmento de la Codificación Axial.....</b>	<b>97</b>

## Resumen

Esta investigación tiene como objetivo comprender como construyen identidades jóvenes gamers de 18 a 26 años pertenecientes a la comunidad de League of Legends (LoL) en la ciudad de Medellín en 2024. Se realizó bajo la metodología cualitativa, con el método de etnografía virtual utilizando técnicas como la observación participante-simple y un grupo de enfoque. Se contó con la participación de 6 jóvenes jugadores gamers de LoL. Los resultados evidenciaron que las narrativas identitarias son el intercambio de ideas, opiniones y emociones que se da a través de la comunicación verbal, permitiendo la construcción de significados compartidos y la creación de relaciones sociales; mientras que las construcciones subjetivas son el proceso mediante el cual se forma identidad a partir de las propias experiencias, percepciones y valores personales y son la manera en la que cada persona construye su propia visión de sí misma, basada en factores internos y externos que influyen en su autopercepción y en la forma en que se relaciona con el mundo. La identidad social hace parte del autoconcepto y surge de su pertenencia a un grupo social y la importancia emocional asociada a esa pertenencia. Todo esto permite comprender como los participantes construyen su identidad en un entorno virtual. Por último, se concluye que las narrativas identitarias proporcionan un lenguaje en común que nutre a la construcción subjetiva y a la formación de la identidad social.

**Palabras clave:** League of Legends, Identidad, Narrativas identitarias, Construcción Subjetiva e Identidad Social.

## **Abstract**

This research aims to understand how young gamers from 18 to 26 years old belonging to the League of Legends (LoL) community in the city of Medellin in 2024 construct identities. It was conducted under the qualitative methodology, with the method of virtual ethnography using techniques such as participant-simple observation and a focus group. Six young LoL gamers participated in the study. The results showed that identity narratives are the exchange of ideas, opinions and emotions that occurs through verbal communication, allowing the construction of shared meanings and the creation of social relationships; while subjective constructs are the process by which identity is formed from one's own experiences, perceptions and personal values and are the way in which each person builds his own vision of himself, based on internal and external factors that influence his self-perception and the way he relates to the world. Social identity is part of the self-concept and arises from belonging to a social group and the emotional importance associated with that belonging. All this allows us to understand how participants construct their identity in a virtual environment. Finally, it is concluded that identity narratives provide a common language that nurtures the subjective construction and formation of social identity.

**Keywords:** League of Legends, Identity, Identity Narratives, Subjective Construction and Social Identity.

## Introducción

La problematización de este estudio surgió al identificar como la cultura gamer ha sido estigmatizada en muchas ocasiones, tanto por su asociación con la violencia de los juegos que se practican como por el aislamiento de espacios de interacción física que tiene quien juega, convirtiéndose en elementos que favorecen la exclusión que pueden presentarse a estas comunidades, especialmente hacia minorías de género. Sin embargo, se parte de reconocer que estas comunidades también ofrecen espacios para la autoexpresión, la interacción social y la creación de significados compartidos, aportando a la comprensión de las dinámicas sociales y narrativas que rodean a los jóvenes en entornos virtuales, donde el juego no era solo una forma de entretenimiento, sino un espacio para el desarrollo de relaciones sociales y la formación de identidad.

El propósito de la investigación fue comprender las construcciones identitarias de jóvenes gamers de 18 a 26 años pertenecientes a la comunidad de League of Legends en la ciudad de Medellín. Para ello, se utilizaron técnicas de recolección de información como la observación participante-simple y el grupo de enfoque, siguiendo una metodología cualitativa basada en la etnografía virtual. Esta metodología permitió tanto observar las interacciones de los participantes en el entorno digital, y comprender cómo dichas interacciones se correlacionaban en la forma en que los jugadores percibían y construían su identidad.

En ese sentido, el problema central se sustentó desde el paradigma histórico-hermenéutico, lo que permitió reconocer que las identidades juveniles son construcciones dinámicas y fluctuantes, permeadas por las interacciones sociales tanto dentro como fuera del entorno virtual. El referente teórico que orienta que esta investigación se basó en teorías sobre identidad social, como la presentada por Tajfel (1974), quien destacó la importancia de la autodefinición en relación con los grupos a los que se pertenecía. En este caso, el grupo de

jugadores de LoL constituyó una subcultura juvenil que facilitó la identificación y creación de vínculos sociales. Asimismo, se integraron las ideas de Hall (1994), quien concibió la identidad como un proceso en constante construcción, influido por factores culturales y sociales. Estas perspectivas permitieron profundizar en cómo los jóvenes gamers percibían su pertenencia a la comunidad de LoL y cómo estas experiencias contribuían a la formación de su identidad social y subjetiva.

A lo largo del proceso, se revisaron antecedentes relevantes que permitieron contextualizar el fenómeno de estudio. En estudios previos, como los de Calderón y Gómez (2023), se destacó cómo la estigmatización dentro de las comunidades gamer puede afectar la percepción de los jóvenes sobre sí mismos y su pertenencia a estos grupos. Otros estudios, como el de Salían y Roy (2023), evidenciaron el impacto emocional y social de los videojuegos en sus usuarios, reforzando la idea de que estos espacios virtuales son fundamentales para entender las dinámicas identitarias contemporáneas.

Sin embargo, existía una falta de estudios que examinaran de manera profunda cómo estas dinámicas impactaban en la construcción de identidad, especialmente en el contexto colombiano. Este vacío fue el que el estudio pretendió abordar, aportando nuevos conocimientos sobre la subcultura gamer en Medellín y la relación entre identidad y videojuegos.

Finalmente, el documento que da cuenta del proceso investigativo se estructura en varios apartados. En primer lugar, está la formulación del problema, que incluye su planteamiento, objetivos y referentes (antecedentes y teorías). Posteriormente, está el apartado del diseño metodológico, que incluye la ruta diseñada para responder la pregunta y dar cuenta del logro de los objetivos. En este, se detallan las técnicas de recolección de datos utilizadas, así como los instrumentos diseñados, la estrategia de análisis y las consideraciones éticas.

El tercer y último apartado da cuenta de los resultados obtenidos y discusión elaborada a partir del análisis de la información recolectada. Se destacaron las narrativas identitarias que emergieron en las interacciones entre los jugadores, las cuales revelaron cómo se construían significados compartidos y se reforzaban las identidades subjetivas y sociales. Los resultados también mostraron la importancia de la pertenencia a la comunidad gamer en la formación de una identidad sólida entre los jóvenes participantes. Se concluyó que las narrativas identitarias, expresadas mediante la interacción en estos espacios, son cruciales en la formación de la identidad social y subjetiva de los jóvenes, lo que sugiere la importancia de investigar este fenómeno en las comunidades virtuales.

## Planteamiento del problema

Identidad es un término amplio en significados. Hay autores que afirman que se construye (Cloonan et al., 2023) y, en esa medida depende del entorno sociocultural y del lenguaje; de esta forma hablan de lo fluctuante, dinámica, inestable y moldeable que puede llegar a ser (Velasco et al., 2019). Otros la conceptualizan como una entidad polifacética, en la cual se manifiestan múltiples estratos, abarcando consolidaciones “local, nacional, supranacional o transnacional” (Freires et al., 2024, p. 1) desde esta perspectiva se le considera un repertorio dinámico y en constante cambio, que se adapta según las interacciones individuales, por tanto, inacabado.

En esa vía, la identidad convoca preguntas sobre cómo influye el entorno sociocultural en las formaciones identitarias de los jóvenes y dado que la identidad se construye a través del lenguaje, cómo afectan las etiquetas, expresiones lingüísticas y narrativas en la formación y expresión en las identidades de los jóvenes. Por otra parte, la identidad como repertorio dinámico sugiere que las interacciones personales y las relaciones influyen en la configuración y evolución de las identidades juveniles, cabría preguntarse de qué manera las relaciones con amigos, familiares y otros individuos indican en las identidades de jóvenes gamers.

Hablar de Joven puede tener un tratamiento similar que el término identidad: múltiples significados. Desde la psicología se han desarrollado estudios sobre la juventud que cuestionan las perspectivas tradicionales de la teoría psicológica de la recapitulación de Hall (1906) y la teoría del desarrollo psicosocial de Erikson (1950) (caracterizada por etapas). Margulis y Urresti (1998) proponen el concepto de Juventud como multifacético. Esto implica considerar factores como la posición socioeconómica, el papel dentro de la familia y otras instituciones, así como la influencia del entorno local y las culturas juveniles a las que pertenecen los jóvenes. Por lo tanto, la juventud es un fenómeno complejo y multidimensional que no puede reducirse a una única definición. La

comprensión de la juventud requiere un enfoque que considere la multiplicidad de factores que influyen en la experiencia de los jóvenes.

Así mismo, Brunet y Pizzi (2012) plantean que la juventud es una construcción social que varía según los contextos y las condiciones de los jóvenes. Los autores argumentan que esta se define y se experimenta de manera diversa en función de las posiciones sociales, las luchas por el poder y las oportunidades disponibles para los jóvenes en diferentes entornos. En este sentido, la juventud es vista como un concepto dinámico y relacional, en constante proceso de construcción y negociación dentro de la sociedad.

En términos jurídicos, según el Ministerio de Salud y Protección Social (s.f), se entiende que la juventud es el periodo de la vida que va de los 14 a los 26 años. Siendo esta una etapa para la construcción de la identidad, forjada desde sus procesos individuales y su entorno social. En este periodo se consolidan las bases de la identidad personal, explorando roles, valores y creencias y buscando pertenencia y reconocimiento en el entorno social.

En estudios sobre identidad y jóvenes, autores como Arias y Soto (2019) abordaron el tema de la pluralidad y como los jóvenes viven la diferencia. En su estudio, la pluralidad la suelen percibir negativamente e identificaron cierto grado de solidaridad hacia los diferentes, pero que esto no garantiza necesariamente la convivencia armoniosa ni la aceptación de la diversidad en contacto con otros. También, descubrieron que los jóvenes participantes de la investigación hicieron notoria la naturalización de la exclusión, además los estándares sociales es lo que empuja de cierto modo a que los jóvenes excluyan al otro en su diversidad.

Por otra parte, encontraron que la noción de lo "sutil" cobra relevancia, ya que se vinculan los comportamientos excluyentes con una forma indirecta de manifestarse; es decir, se falta al respeto hacia la diversidad mediante comentarios y conductas no explícitas dirigidas hacia aquellos que se perciben como diferentes.



En relación con lo anterior, Arias y Soto (2019) plantean que los jóvenes son individuos que están permeados por una variedad de factores sociales, culturales y tecnológicos, esto lleva a que experimenten y exploren aspectos a sus identidades enfocados en sus intereses, valores, creencias religiosas, orientación de género o sexuales (Velasco et al.,2019) y, además, Hernández et al., (2020) expresan que los jóvenes actualmente se apropian de los espacios físicos y digitales, logrando traspasar las barreras geográficas para compartir datos y vivencias con otros individuos de todo el mundo.

Con lo planteado, se reconoce que la identidad tiene que ver con la interacción compleja entre la experiencia individual y los múltiples factores sociales, culturales y tecnológicos que influyen en los jóvenes. En la juventud se vive una constante exploración y negociación de aspectos identitarios enfocados en intereses, valores, creencias religiosas, orientación de género o sexuales, tanto en espacios físicos como digitales. Por ello, la pregunta por la identidad en jóvenes lleva a reflexionar sobre cómo se configuran y reconfiguran las identidades en respuesta a las dinámicas sociales contemporáneas, incluyendo la manera en que se experimenta y se negocia la diversidad y la exclusión en el contexto de una sociedad marcada por estándares sociales y culturales.

Del mismo modo, los jóvenes se ven permeados por unas dinámicas juveniles, basadas en interacciones y experiencias con otros individuos en los diferentes entornos. Como podría ser el caso de la cultura Geek/Friki, que según Droetta y Grasso (2021), esta cultura abarca intereses y pasiones que van más allá del manga y el animé, incluyendo otras formas de consumo cultural (subculturas), prácticas e identidades. Esto implica la apertura hacia diversas culturas y productos.

Por lo tanto, una de las subculturas más exploradas, investigadas y de mayor interés por parte de los jóvenes es la de los gamers, puesto que allí tienen una gran amplia variedad para su entretenimiento, no solo pueden jugar a través de diferentes dispositivos adaptados para una mejor experiencia dentro del juego, sino también pueden observar a otros como juegan e

interactúan por medio de las redes sociales como YouTube, Twitch, Twitter (X) o Facebook (Golob et al., 2021), donde pueden también observar, comentar o ser partícipe de las diferentes competencias de los juegos electrónicos.

En coherencia con lo anterior, Gamer hace referencia aquel que tiene un interés significativo en los videojuegos y que además participa activamente en jugarlos, seguir la cultura que los rodea y conectarse con otros jugadores (Calderón y Gómez, 2023). En otras palabras, se vuelve un referente para la construcción de una identidad que abarca una vasta gama de personas con diferentes estilos de juego, preferencias y niveles de dedicación.

Ahora bien, durante la pandemia 2020, Salian y Roy (2023, citando a Javed, 2020) afirman que una de las áreas que no se vio relativamente afectada durante esta situación de pandemia fue la industria del juego, con un crecimiento significativo en la participación de los usuarios durante este período. La empresa de investigación y Big Data, Sinnetic, publicó un estudio sobre el gaming en Colombia (La República, 2020), donde destacaron el aumento de jugadores, puesto que antes de la pandemia había 1,8 millones de jugadores activos y en la cuarentena a mediados de marzo, el incremento de jugadores ascendió a 2,1 millones. La investigación también demostró que la mayoría de los gamers está entre los 16 y 24 años y la minoría está por encima de los 45 años con una representación de 16, 7%. Demostrando el impacto de la subcultura gamer durante la pandemia para la población juvenil.

De manera similar logro la visibilización ya no solo de quienes se identifican como gamers, sino de jóvenes externos a ella; dado que “el espectador mira vídeos de juegos principalmente para entretenerse y relajarse. Para el espectador, ver videojuegos es similar a mirar televisión; es decir, ve vídeos mayoritariamente al final del día, justo antes de acostarse, o para evitar el aburrimiento” (Golob et al., 2020, p. 49). De igual manera, el creciente interés en la transmisión de

videojuegos indica que la observación de otros mientras juega constituye un nuevo fenómeno en el consumo de medios digitales.

En ese mismo contexto, Toykin (2020) menciona que la práctica de los videojuegos implica la formación de comunidades, grupos o gremios con objetivos internos y valores identitarios. Además, estos juegos representan una forma cultural significativa para comprender la influencia del internet en las experiencias sociales y en los significados asociados con el juego y el placer. En este sentido, la emergencia de patrones culturales en línea constituye el centro de atención de estas actividades colectivas, e incluso condiciona su existencia y reproducción.

Para los jóvenes perteneciente a esta subcultura, la virtualidad del juego se convierte en un espacio donde se representan contenidos simbólicos, escenarios y acciones que ayudan a la conformación de sus identidades. Así mismo, las comunidades que se forman dentro de los juegos se caracterizan por ser un mundo abierto y un multijugador online masivo, donde la interconectividad posibilita la integración de jugadores con gustos similares.

Lo más sobresaliente a estudiar serían las dinámicas y relaciones que tiene el individuo que se identifique como gamer dentro de lo que catalogan como “mundo virtual” y “mundo real”.

Desde la posición de Toykin (2020), hace relación a que:

En la acción de juego se distinguen dos espacios de representación secuenciales e indisolubles, el físico y virtual. El espacio virtual consiste en el escenario figurado del videojuego, en que los jugadores se transfiguran en personajes, desempeñan roles y coprotagonizan una ficción; y el espacio físico, donde actúan como jugadores, despliegan relaciones interpersonales, emplean los aparatos tecnológicos en lugares específicos de juego, y entablan dinámicas grupales con características propias (p.576).

Ahora bien, como dentro de estos mundos sus identidades son cambiantes, fluctuantes dependiendo del entorno o mundo en que se encuentren. Agregando a lo anterior, también aparece el término de Nickname (sobrenombre), que utilizan los jugadores dentro de los videojuegos; este le permite mostrarse o identificarse hacia otros jugadores, incluso suelen utilizarlos en otros contextos diferentes al de los videojuegos.

Retomando el planteamiento de la identidad, jóvenes y gamers, el estudio de Calderón y Gómez (2023) presenta como la estigmatización y exclusión puede afectar en el desarrollo de la identidad en jóvenes, ya que se encontró que un 68.4% de las mujeres que identifican como Gamers prefieren juegos en solitarios, porque de este modo no serán hostigadas ni excluidas por sus habilidades. Igualmente encontró que distintas mujeres preferían ocultar su identidad durante el juego. Dejando en cuestión los posibles impactos negativos debido a la exclusión, la estigmatización y los prejuicios que se tienen en relación con el tiempo que invierte en los juegos, sus habilidades sociales, los posibles valores negativos que se movilizan en los videojuegos como caso típico de violencia, un lenguaje hostil y soeces, y con ello quienes no hacen parte de los gamers los estigmaticen por sus intereses.

Con la propagación de una sociedad interconectada y globalizada, surgen culturas juveniles por fuera de los territorios de los cuales estas son originarias (Castro y Estupiñan, 2019); tal es el caso de la subcultura gamer, la cual ha emergido como un fenómeno significativo para la juventud y la sociedad contemporánea, así mismo a nivel local en la ciudad de Medellín, Colombia; abarcando una gama de intereses como son los videojuegos y la tecnología. En este contexto, los jóvenes que se identifican con esta subcultura encuentran un espacio donde pueden expresar sus pasiones y conectarse con otros que comparten sus intereses mediante la

interacción de las plataformas o centros de integración <sup>1</sup>(Lobby). Por lo que la pertenencia a este espacio contribuye a la formación de sus identidades, asimismo plantea desafíos y complejidades en cuanto a relaciones sociales y percepciones externas; ya que como se ha mencionado antes, esta subcultura se ha visto afectada por el estigma y los estereotipos sociales.

Medellín, como una de las ciudades más importantes e influyentes de Colombia y en donde coinciden diferentes formaciones culturales juveniles, no se ha visto exenta de los cambios generados por la globalización (Castro y Estupiñan, 2019), por el contrario, en ella se han propiciado espacios que favorece el acercamiento y la interacción de jóvenes pertenecientes a esta subcultura, tal es el caso de la Comic Con, Medellín Geek Fest, torneos de videojuegos como la Gamers 2023 INDER Alcaldía de Medellín , un evento que contó con la participación de más de 3.000 aficionados y competidores inscritos de alguna de las 7 modalidades de juego, tal como FIFA, Fornite, Valorant, Chess virtual, Super Smash Bros, League of Legends y Just Dance (López, 2023).

De los juegos patrocinados y de gran popularidad esta League of Legends (LoL), que será la comunidad Gamer parte de esta investigación. De acuerdo con su página oficial (League of Legends, s.f), este es un juego de estrategia por medio de equipos, en los cuales dos equipos de cinco jugadores se enfrentan para destruir la base enemiga. Elige entre 140 campeones para realizar jugadas épicas, asesinar rivales y derribar torretas para ganar. Cuando los jugadores tienen cierta cantidad de experiencia suben de nivel, lo que les permite desbloquear o mejorar sus habilidades que le permiten asesinar unidades y jugadores enemigos, asistir o ayudar a sus compañeros en asesinatos y destruir estructuras defensivas para ganar más experiencia.

---

<sup>1</sup> Lobby: sala virtual o área donde los jugadores se reúnen antes de comenzar una partida.

En síntesis, según lo analizado por los diferentes autores planteados, en esta investigación se pretende comprender como la exclusión, estigmatización que presentan los jóvenes afecta la percepción de valores positivos e introyecta valores negativos en cuanto a el tiempo y uso de las tecnologías y la poca participación social, en este caso, de aquellos pertenecientes a la subcultura gamer, específicamente en la comunidad de LoL y como por medio de sus dinámicas juveniles encuentran un espacio de pertenencia (Culturas juveniles), socialización y expresión donde se pueden dar sus construcciones identitarias (Identidades juveniles).

### **Pregunta de investigación**

Acorde con lo planteado: ¿Cómo construyen identidades jóvenes gamers, de 18 a 26 años, pertenecientes a la comunidad de League of Legends (LoL) en la ciudad de Medellín en el año 2024?

### **Objetivo general**

Comprender las construcciones identitarias de jóvenes gamers, de 18 a 26 años, pertenecientes a la comunidad de League of Legends (LoL) en la ciudad de Medellín en el año 2024.

### **Objetivos específicos**

Reconocer las narrativas identitarias de jóvenes gamers con relación a su pertenencia en la subcultura gamer y comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024.

Identificar la construcción subjetiva de jóvenes vinculados a la subcultura gamer y comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024

Describir la identidad social de jóvenes pertenecientes a la comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024.

## **Justificación**

La investigación buscó comprender las construcciones identitarias de jóvenes gamers pertenecientes a la comunidad de League of Legends (LoL). Desde una perspectiva psicosocial, se planteó la necesidad de abordar la identidad juvenil de forma no tradicional, integrando diversas perspectivas para entender los fenómenos contemporáneos que la caracterizan. El análisis de los espacios virtuales, como los videojuegos, y su relación con la formación de identidades, ofreció una oportunidad única para estudiar cómo los jóvenes se conectaban, relacionaban y construían su sentido de sí mismos en estos entornos.

La investigación cobró relevancia social al explorar la formación de culturas juveniles que, según la Universidad de Medellín (2008), nacen como una alternativa a las formas tradicionales de socialización. Estas culturas ejercen una influencia significativa en la identidad y formas de relacionamiento de los jóvenes, configurando su sentido de pertenencia y expresando sus valores y creencias. El debilitamiento de los mecanismos tradicionales de integración social y la pérdida de confianza en las instituciones políticas impulsaron el surgimiento de estas nuevas formas de agrupamiento e identificación. Por tanto, comprender estas subculturas juveniles, como la gamer en este caso, resultó crucial para trascender las visiones negativas y reconocer las oportunidades que ofrecieron a los jóvenes.

La investigación consideró una mirada actual que reconoció la identidad como una construcción dinámica y fluctuante, en interacción constante con el entorno virtual. Es por esto por lo que en el estudio se destacó la implementación de otros métodos coherentes con la problematización planteada, como la etnografía virtual, que proporcionó perspectivas para entender la pregunta planteada en el ámbito virtual, permitiendo comprender la dinámica de las comunidades virtuales de juego como League of Legends. Por tanto, los juegos online atrajeron a jóvenes que encontraron en estos espacios virtuales grupos afines con sus ideas, formas de vivir y



expresarse, de esta manera construyendo y deconstruyendo su identidad a razón de su sentido de pertenencia a estas comunidades online.

Finalmente, para nosotras como psicólogas en formación, esta investigación representó una oportunidad para desarrollar competencias en la investigación cualitativa, especialmente en la aplicación de métodos emergentes como la etnografía virtual. En el proceso, se profundizó en el análisis crítico y reflexivo sobre los efectos de los entornos virtuales en la identidad y la subjetividad, lo que permitió comprender algunos los retos de la juventud. Además, la investigación brindó una plataforma para explorar temas de actualidad, desarrollar habilidades en el análisis de datos cualitativos, y contribuir con nuevos conocimientos a la disciplina.

## Marco de referencia

### Antecedentes

En la construcción de antecedentes, se utilizó la base de datos Proquest y se realizaron dos procesos. El primero fue para delimitar el tema y el segundo para delimitar el problema. Con ambos, se realizaron parámetros de búsqueda y el proceso de registro en una matriz de Excel para su posterior análisis. (ver Tabla 1 y 2). Del primer rastreo, quedaron 96 artículos y solo se conservó uno para la investigación, a causa de la relación con el tema de investigación, de allí la necesidad de realizar un segundo rastreo (ver Tabla 2)

**Tabla 1**

*Parámetros de búsqueda. Primer rastreo*

<b>Términos de búsqueda y combinaciones booleanas</b>	<b>“Cultura geek”, “Cultura friki”, “Identidad”, “Diferencia individual”, “Jóvenes” y “Adultos” Combinaciones booleanas “Or”, “And” y “Not”</b>
<b>Ventana de observación</b>	2019 - 2024
<b>Tipo de publicación</b>	Artículos de investigación
<b>Áreas de conocimiento</b>	N/A
<b>Criterios de exclusión</b>	Idioma español e inglés

Tabla 1. Elaboración propia. En la tabla se presenta los parámetros de búsqueda, las combinaciones booleanas y los criterios de exclusión del primer rastreo de antecedentes.

El segundo rastreo (Tabla 2) se obtuvieron 203 artículos de los cuales se conservaron 24, debido al análisis de los resúmenes en relación con la pertinencia con la cultura geek/friki, identidad y jóvenes, resaltando la variedad de artículos de investigación relacionados con la subcultura gamer, la interconectividad, la socialización por medio del internet y uso tecnológico en su mayoría en países asiáticos.

**Tabla 2**

*Parámetros de búsqueda. Segundo rastreo*

<b>Términos de búsqueda y combinaciones booleanas</b>	<b>“Anime culture”, “Gamer culture”, “Cultural identity”, “Identity”, “Youth”, “Childrens” y “Adults” Combinaciones booleanas “Or”, “And” y “Not”</b>
<b>Ventana de observación</b>	2019 - 2024
<b>Tipo de publicación</b>	Artículos de investigación
<b>Áreas de conocimiento</b>	N/A
<b>Criterios de exclusión</b>	Palabras claves en sus títulos como “Identidad”, “Jóvenes” y “Cultura”  Relación en el resumen con la cultura geek/friki

Tabla 2. Elaboración propia. En la tabla se presenta los parámetros búsqueda, las combinaciones booleanas y criterios de exclusión, utilizadas en el segundo rastreo de antecedentes

Una vez seleccionados los 25 artículos, se llevaron a una matriz de Excel donde se realizó el proceso de lectura y análisis de los siguientes criterios: objetivo, relación a los temas de identidad, cultura geek/friki y jóvenes, lugar donde se llevó a cabo la investigación, participantes y principales hallazgos. Ya registrados los datos se buscaron tendencias teóricas, metodológicas y de resultados a través de lectura vertical de recurrencias para entrelazar toda la información con la investigación.

De los artículos examinados, se destaca la investigación de Freires et al., (2024) “La construcción de la identidad de los jóvenes en el contexto del sur de Europa: Encontrando pistas para la educación para la ciudadanía”, aborda la identidad como un proceso fluido y dinámico que está influenciado por aspectos socioculturales, que engloba una fuerte dimensión de alteridad. Utilizan la noción de identidad narrativa para explorar cómo los jóvenes plantean y discuten

valores como dignidad humana, solidaridad y libertad en debates deliberativos y cómo estos influyen en la formación de su identidad.

Los participantes en esta investigación fueron jóvenes de entre 11 y 20 años, con un total de 378 jóvenes. La técnica utilizada fue la recolección de datos recogidos a través de debates deliberativos y uno de los principales resultados fue la importancia de los valores en la construcción de la identidad de los jóvenes en el sur de Europa y cómo estos valores reflejan su sentido de pertenencia a nivel local, nacional y europeo. Esta investigación se considera pertinente por cómo se aborda la identidad, resaltando lo dinámica y fluctuante que puede llegar a ser en relación con nuestra población de interés, los jóvenes.

Salían y Roy (2023) indagaron por el “Impacto de los videojuegos en las emociones y comportamiento social” refieren cómo los videojuegos afectan las emociones y la interacción social de los jugadores, centrándose en las emociones positivas y las relaciones sociales durante el juego. Se analiza la diferencia entre jugadores masculinos y femeninos, así como la influencia de factores como el género, la naturaleza y el tiempo de juego en estas experiencias. Además, se destaca la importancia de representar de manera diversa y positiva las identidades de género en los videojuegos.

En esta investigación participaron 109 jugadores de videojuegos, de los cuales 82 eran hombres y 27 mujeres, de entre 16 y 56 años. Se seleccionaron participantes pertenecientes a estratos socioeconómicos medios y altos de la India y otros países. El método fue un cuestionario de experiencia de juego (GEQ). En los resultados no se encontraron diferencias significativas en las emociones y el comportamiento social entre el género de los participantes, pero observaron que experimentaron emociones negativas en el juego cuando se sintieron mal, aburridos o frustrados. Por otro lado, experimentaron emociones positivas cuando se sintieron interesados, desafiados o empáticos durante el juego.

Esta investigación es fundamental, puesto que permite entender cómo los videojuegos influyen en las emociones y el comportamiento social de los jugadores y la importancia de representar positivamente las identidades de género en los videojuegos. Estos datos ofrecen una visión clara de cómo las experiencias de juego pueden moldear la identidad de los jóvenes en la subcultura gamer.

A nivel global, el tema de los jóvenes y sus implicaciones con la práctica de los videojuegos en relación con la formación de comunidades, grupos o gremios con objetivos internos y valores identitarios en la subcultura gamer, es poco estudiado. Entre los estudios llevados a cabo para comprender y conocer estos conceptos se encuentra una investigación realizada en 2020 por Liao et al. El objetivo era examinar cómo la participación en el equipo de los miembros individuales fomenta el compromiso de estos individuos con el equipo de juego. Seleccionaron una muestra de 344 jugadores Taiwaneses que respondieron adecuadamente el cuestionario y nominaron juegos de MMORPG. La mayoría de los participantes tenían entre 20 y 30 años; el 72,4% de los participantes fueron hombres y realizaron un análisis factorial exploratorio.

La investigación establece la identidad en términos de la teoría de identidad social (SIT), la analizaron en relación con la identificación que tienen los jugadores con un equipo y el cumplimiento de las normas para establecer un compromiso con el equipo en el juego. La SIT postula que los individuos se identifican según los grupos miembros, aplican esta teoría porque ha demostrado su utilidad para explicar problemas de identificación en juegos en línea.

En razón de lo cual, la investigación gira en torno a la subcultura gamer, los jugadores en línea forman equipos para competir y dicha competencia en equipo aumenta el entusiasmo de los jugadores por jugar. Establecen que el compromiso de los jugadores en línea puede darse de la propiedad psicológica de los personajes, de compartir con amigos, de la experiencia, del crecimiento del avatar o personaje, estructura y calidad del gremio (grupo), comunicación,

permanencia en un gremio y el compromiso en el mismo. El compromiso también se ve en la lealtad mediante experiencias positivas entre los jugadores, el disfrute, el escapismo y la interacción social.

Los resultados de la investigación concluyeron que la experiencia general de participación en el juego se relaciona positivamente con la identificación del equipo de juego. Los equipos con normalidad se forman rápidamente y sin ninguna fuerza vinculante u organizativa, es posible que la experiencia general de participación en el equipo no siempre conduzca al compromiso del equipo.

Por otro lado, esta investigación permite conocer como los jugadores estudiados desde a teoría de identidad social, se vinculan a los grupos que se forman dentro de los juegos en línea y establecen una relación directa con la identificación de sí mismos de los individuos, con relación a pertenecer a un grupo social en particular. Lo que nos lleva analizar si los jóvenes video jugadores en su totalidad cumplen con la teoría de identidad social para vincularse e identificasen como gamers.

Ponce et al. (2020) buscaron identificar las experiencias relacionadas con los videojuegos expresadas por jugadores adolescentes habituales y explorar los factores sociofamiliares relacionados con estas experiencias. Contaron con la participación de jóvenes jugadores de nacionalidad española de entre 16 y 18 años. Comparten características en cuanto a estar registrados en Twitter, seguir el mensaje @GamerEnfurecido y ser seleccionados por realizar la encuesta.

Los autores en su investigación conciben a los jóvenes, como los que están en una etapa crítica del desarrollo, además de ser una fase evolutiva de la adolescencia atravesada por diferencias en cambios físicos, biológicos, psicológicos y sociales; instauran que estos individuos se vuelven específicamente vulnerables a sufrir problemas, como estilos de vida poco saludables, ya

que aluden que muchos adolescentes no cumplen con la practica recomendada, por ejemplo, la actividad física.

Dicho lo anterior, Los investigadores expresan que los videojuegos según su uso pueden causar daños en términos de relaciones familiares, rendimiento académico y maduración durante la adolescencia. establecen un vínculo entre los comportamientos sedentarios de los adolescentes y el índice de la masa corporal (IMC) con el uso de la computadora o jugar videojuegos.

Los resultados de investigación de Ponce et al (2020). indicaron que El 89,3% de los participantes fueron hombres, el 76,2% vivía con sus padres y el 80,1% vivía con al menos un hermano/hermana. El 17,9% dedica más de 35 horas a la semana a jugar videojuegos. A pesar de sus frecuentes hábitos sedentarios, la mayoría de los usuarios presentan pesos normales según los valores del IMC.

Otros resultados señalaron que los videojuegos no se utilizan para evadir o aislarse de sus problemas familiares o que ciertas situaciones familiares ejerzan alguna influencia negativa sobre el uso de videojuegos. En otro orden de ideas, evidenciaron que los videojuegos no tienen afectación en la vida diaria de los adolescentes, demostrando que aún se tienen prejuicios negativos con relación al uso de videojuegos.

En esta investigación no se habla directamente de la identidad y como esta se puede relacionar con la subcultura gamer, pero aquí nos dan una visión de lo que los autores conciben como jóvenes y lo establecen en términos de adolescencia. En esta misma línea, la investigación le atribuía valores negativos al uso de los videojuegos específicamente al sedentarismo, asilamiento y aumento de la masa corporal, pero al analizar los resultados arrojados por los instrumentos de medición, establecieron que no había correlación alguna, desmintiendo las visiones negativas que tenían de los videojuegos.

En el 2019, Teng buscó contextualizar la teoría de la autoafirmación en contextos de juegos en línea, identificar elementos teóricos clave y examinar cómo se relacionan con la identificación de avatares y la lealtad de los jugadores en línea. Para ello, participaron 1.348 de nacionalidad Taiwanés, sus edades oscilaban entre los 15 y 30 años. El 67,3% de la muestra fueron hombres de diferentes trasfondos educativos y profesionales, la investigación utilizó un diseño transversal.

La investigación hace una relación con "gamers" a aquellos individuos que participan activamente en juegos en línea y que utilizan avatares como representaciones virtuales de sí mismos en estos entornos digitales. Se analiza cómo las características de los avatares como su personalización, atractivo físico y capacidad de logro, impactan la identificación del avatar y la lealtad de los jugadores en línea. Además, se considera que los avatares son una herramienta importante para que los gamers exploren y expresen su identidad en el mundo virtual de los juegos en línea.

Por lo cual, el tema de identidad se relaciona con la identificación del avatar, refiere al grado en que los jugadores consideran a los avatares una extensión de ellos mismos. El investigador cita la teoría de la autoafirmación, postula que los individuos tienden a mantener una percepción positiva de sí mismos y a proteger su autoestima frente a amenazas externas. Vincula esta teoría al contexto de los juegos en línea, al considerar que la personalización de los avatares y la identificación con ellos pueden ser una forma de proyectar la identidad personal y mantener la autoestima en un entorno virtual. La autoafirmación a través de la identificación del avatar se convierte en un mecanismo para que los jugadores refuercen su autoimagen y se sientan conectados emocionalmente con sus representaciones virtuales en los juegos en línea.

En la investigación de Teng los resultados sugieren que la irremplazabilidad dentro de un equipo y la personalización del avatar se relacionan positivamente con una imagen de avatar



única, además el atractivo físico del avatar y la capacidad de logro del avatar están relacionados positivamente con una imagen positiva del avatar. Tanto las imágenes únicas como las positivas de un avatar se vinculan positivamente con la identificación del avatar y la lealtad del jugador en línea. Por eso, la investigación se relaciona con nuestro estudio en la medida en que establecen a los avatares como parte de la lealtad del jugador en línea, porque se debe a que los jugadores consideran que es extensión de ellos mismos, se identifican con su avatar.

Siguiendo la misma línea, Jung (2019) en su investigación "Papel de la ecología comunicativa de los jugadores en la participación de la comunidad de juegos y autoidentificación del jugador" habla acerca de la influencia de los juegos en línea y los mundos virtuales en los jugadores. Además, como esta influencia afecta la actividad física, y se relaciona con la agresividad, la salud mental, el comportamiento prosocial y el rendimiento académico de NNA. Menciona la relación de videojuegos en la salud pública y en la formación de relaciones sociales, puesto que, este tiene un significado social.

Para esta investigación el método fue una encuesta en línea suministrada a 1362 participantes que para su momento eran jugadores activos. Uno de los principales resultados mostró que los jugadores eran más propensos a establecer conversaciones referentes al juego, lo que puede conducir a una participación comunitaria e identidad.

Esta investigación es importante para la que se desarrolló, porque la información que ofrecen permite una comprensión más amplia de cómo la participación en la subcultura gamer puede impactar en la construcción de identidad en los jóvenes, mostrando cómo los videojuegos pueden influir en sus interacciones sociales y en cómo se perciben a sí mismos dentro de esta comunidad.

Para este mismo año 2019 Velasco et al, realizaron una investigación para analizar los elementos culturales de la identidad cultural de las y los jóvenes de Saltillo, Coahuila. En dicha

investigación se estudió el concepto de identidad cultural y los elementos más importantes para la conformación de la misma. La investigación contó con una muestra de 20 jóvenes de la Universidad de Autónoma de Coahuila, tenían un rango de edad entre los 18 y 22 años. Para el establecimiento de los grupos se utilizó como criterio de conformación la máxima variación. Para recabar los datos se utilizó un análisis nuclear-tópico.

Los resultados de la investigación posibilitaron un análisis contextual de los elementos culturales que contribuyen y moldean una construcción y deconstrucción activa de la identidad, vinculada a las prácticas culturales identitarias en el Saltillo. De esta manera, se pudo observar una interrelación dinámica entre la cultura objetiva y subjetiva, ya que una influye en la otra a lo largo del tiempo. Al explorar las identidades culturales de los jóvenes, se adentraron en una comprensión que abarca desde lo individual hasta lo colectivo, en el contexto específico de un entorno urbano.

Esta investigación resalta la importancia de investigar sobre la identidad, especialmente en el contexto de los jóvenes y su entorno cultural. La identidad es un aspecto fundamental en la formación del individuo, ya que influye en cómo nos percibimos a nosotros mismos y cómo nos relacionamos con los demás. Además, el estudio de la identidad nos permite comprender mejor la dinámica entre la cultura objetiva y subjetiva, así como su evolución a lo largo del tiempo. Investigar sobre la identidad nos brinda la oportunidad de comprender las complejas interrelaciones entre los individuos y su entorno social, permitiéndonos analizar cómo se construyen y deconstruyen las identidades en respuesta a diversas influencias culturales.

En suma, las investigaciones rastreadas permitieron entender que la construcción de la identidad en jóvenes es un proceso influenciado por diversos factores socioculturales y emocionales, donde valores como la dignidad humana, la solidaridad y la libertad juegan un papel crucial. Estos estudios aportan valiosas perspectivas sobre cómo los videojuegos pueden impactar

en las emociones y comportamientos sociales de los jugadores, así como en la formación de identidades en la subcultura gamer.

Los aportes para el trabajo incluyen una visión más amplia de la influencia de la participación en la subcultura gamer en la construcción de identidad en los jóvenes, así como una comprensión más profunda de cómo las interacciones sociales dentro de esta comunidad pueden influir en la percepción que los jóvenes tienen de sí mismos.

Las líneas de investigación que plantean abordan la identidad desde diversas perspectivas, como la identificación con equipos en juegos en línea, la relación entre la personalización de avatares y la autoafirmación, y la interacción comunicativa en comunidades de juegos. Estas investigaciones sugieren que la identidad de los jóvenes no solo se construye individualmente, sino también en relación con grupos específicos dentro de entornos virtuales y culturales más amplios.

## **Referentes teóricos**

### ***Identidad***

La identidad es un concepto que desafía cualquier intento de definición unívoca. Su naturaleza compleja y multidimensional, se despliega en una amplia gama de contextos y perspectivas. Desde diversas disciplinas y campos de estudio, se exploran diferentes aspectos de la identidad humana, evidenciando su carácter fluido y en constante evolución. Este concepto resiste ser encapsulado por una única disciplina, ya que su comprensión integral requiere considerar una variedad de enfoques y dimensiones.

Desde la psicología social, Tajfel (1974) abordó este concepto desde la identidad social, hablando desde autodefinición y autoconcepto; entendiendo la primera en la forma en como un individuo se define a sí mismo en relación con su pertenencia a diferentes grupos sociales, es decir, cómo percibe su papel y su lugar dentro de los grupos a los que pertenece. Por otro lado, el autoconcepto se refiere a la imagen global que una persona tiene de sí misma, que incluye no solo su identidad social, sino también otros aspectos como sus características personales, habilidades, creencias y valores, siendo este una construcción más amplia que abarca la autopercepción en diferentes áreas de la vida de una persona.

En esa vía, este autor introdujo cuatro conceptos fundamentales que permiten comprender cómo las personas se identifican con diferentes grupos sociales y cómo esta identificación influye en sus interacciones con otros grupos. En primer lugar, está la categorización social, un proceso por el cual los individuos agrupan a otros individuos según características comunes, para simplificar su entorno social. Después, surge la identidad social, que forma parte del autoconcepto de un individuo y deriva de su pertenencia a un grupo específico, determinando la percepción de sí mismo en relación con él y las relaciones que establece con otros grupos.

La comparación social constituye otro aspecto relevante es la tendencia de las personas a comparar favorablemente a su propio grupo con otros, para mantener una imagen positiva de sí mismos, aunque esta práctica pueda resultar en discriminación o favoritismo hacia su propio grupo. Por último, se encuentra la distinción social, la cual motiva a los individuos a resaltar las diferencias de su grupo en comparación con otros grupos, reforzando así su identidad social y autoestima. Esta distinción se manifiesta a través de comportamientos y actitudes que subrayan las particularidades de cada grupo.

De manera que Tajfel (1974) menciona que una de las dificultades más significativas al momento que un individuo se inserta en la sociedad es encontrar, crear y definir su lugar, por esto, "Es razonable suponer que tanto sus actitudes como su comportamiento dentro y fuera del grupo deben estar determinados, al menos hasta cierto punto, por este proceso continuo de autodefinition" ( p. 67), por tanto, no solo implica encontrar grupos con los que se identifique, sino también definir quién es dentro de esos grupos y cómo se ve a sí misma en relación con ellos. Este proceso de autodefinition no solo afecta cómo se comporta y se relaciona dentro de esos grupos, sino que también influye en su forma de actuar fuera de ellos, ya que su identidad social está en constante desarrollo y es un factor importante en sus interacciones sociales.

Desde una perspectiva sociológica Hall (1994), menciona la identidad como cultural, refiriéndose a la construcción de la identidad de un grupo o individuo a través de elementos culturales compartidos, como tradiciones, valores, creencias y prácticas. Al mismo tiempo manifiesta que "en lugar de pensar en la identidad como un hecho ya consumado, al que las nuevas prácticas culturales representan, deberíamos pensar en la identidad como una "producción" que nunca está completa " (p. 392), haciendo referencia a que en lugar de ver la

identidad como algo estático, se podría entender como una producción constante que se moldea dentro de contextos culturales y sociales en evolución.

Asimismo, señala que las identidades “están sujetas a una historización radical, y en un constante proceso de cambio y transformación” (Hall, 2003, p.17), lo que sugiere que se construyen a partir de diferentes influencias y perspectivas, lo cual las hace complejas y susceptibles a constantes transformaciones a lo largo del tiempo. A su vez, explica que las identidades se constituyen dentro de la representación; además, emergen en el discurso y a través de la diferencia, evidenciando que se forman y evolucionan constantemente en la forma en que nos representamos a nosotros mismos y a nuestras tradiciones. Por otro lado, son también producto de cómo hablamos y pensamos (Hall, 2003), ya que las identidades se moldean mediante las conversaciones y narrativas sociales en las que participamos. Por lo tanto, se configuran en relación con la diferencia y la diversidad, definiéndose en comparación con otras identidades y experiencias.

Del mismo modo, bajo una óptica investigativa desde las ciencias humanas y sociales Sánchez (2010) considera las perspectivas de Tajfel y Hall al mencionar que la identidad es crucial para definir tanto al individuo como a los grupos a los que pertenece. Esta noción siempre implica una consideración de la cultura; de hecho, las teorías culturales son, en esencia, teorías de identidad. La comprensión de quién es una persona, su distinción de otros y su relación con un grupo, siempre está influenciada por la cultura en la que están inmersos (Sánchez, 2010), del mismo modo, afirma que "La identidad se disgrega en otras identidades que el individuo puede cambiar constantemente debido a la oferta de disfraces que existen en la cultura" (Sánchez, 2010, p. 40) aludiendo a que la identidad no es fija, sino que se descompone en múltiples identidades

que una persona puede cambiar fácilmente debido a la variedad de roles y opciones culturales disponibles.

En relación con ello, según Sánchez (2010), "La identidad siempre implica un sentido relacional con respecto al otro, sea reconociéndolo o negándolo, en la igualdad/diferencia. En el fondo, la identidad implica alteridad, y podríamos decir que también ocurre en viceversa" (p. 38), lo que subraya la idea de que la construcción de la identidad está estrechamente ligada a las relaciones con otras personas, ya sea mediante el reconocimiento mutuo o la diferenciación en términos de similitud o diferencia, por lo que no es posible definirse por completo sin considerar a los demás y la noción de "nosotros" se configura en contraposición a la percepción de "ellos". Asimismo, el autor destaca la importancia de la subjetividad y el diálogo en la construcción de la identidad, evidenciando una dualidad entre la experiencia subjetiva interna y la influencia de las percepciones y reconocimientos de la comunidad.

En conclusión, la identidad es multifacética. Implica la percepción de sí mismo en relación con la pertenencia a grupos sociales, así como la forma en que es percibido y reconocido por los demás. Por tanto, se construye, es dinámica e influencia de factores como la cultura, las relaciones sociales y las experiencias personales; además, se moldea en el tiempo y se manifiesta como nos definimos a nosotros mismos y nos relacionamos con los demás, reflejando una compleja interacción entre la subjetividad interna y las influencias externas. La identidad es un proceso continuo de autodefinición y negociación fundamental en la formación de la autoimagen, las relaciones sociales y la participación en la sociedad. Por ende, los siguientes conceptos son fundamentales para la construcción de identidad en el presente trabajo:

**Narrativas identitarias.** Interacción comunicativa entre individuos, ya sea en el espacio físico o en el virtual. Es el intercambio de ideas, opiniones y emociones que se da a través de la

comunicación verbal o no verbal, permitiendo la construcción de significados compartidos y la creación de relaciones sociales

**Construcciones subjetivas.** Proceso mediante el cual un individuo forma su identidad a partir de sus experiencias, percepciones y valores personales. Es la manera en la que cada persona construye su propia visión de sí misma, basada en factores internos y externos que influyen en su autopercepción y en la forma en que se relaciona con el mundo

**Identidad social.** Parte del autoconcepto de un individuo que se genera de su pertenencia a un grupo social y la importancia emocional asociada a esa pertenencia.

### ***Juventud***

Al igual que identidad, el concepto de juventud ha sido objeto de múltiples interpretaciones y connotaciones a lo largo del tiempo y según el contexto en el que se estudie. En épocas pasadas, la juventud se concebía desde una perspectiva psicobiológica que la asociaba con una etapa de crisis, riesgo o peligro, en términos de la formación de una personalidad sana o patológica (Alpízar y Bernal, 2003). Se entendía como un fenómeno universal caracterizado por cambios físicos y psicológicos, así como por la rebelión y diferenciación respecto a la familia, con el objetivo de lograr una integración satisfactoria en el mundo social.

Después, la juventud se vio como una etapa de transición a la integración social. En esta visión, los jóvenes debían prepararse adquiriendo valores y habilidades para su paso a la adultez y su integración en la sociedad (Alpízar y Bernal, 2003). Más tarde, se entendió a la juventud como un grupo homogéneo de individuos de la misma edad, lo que llevaba a generalizar características y comportamientos, pasando por alto las diversas condiciones, necesidades y realidades que enfrentan los jóvenes.



Actualmente, para hablar de juventud autores como Alpízar y Bernal (2003) la comprenden como un fenómeno social y culturalmente construido, desafiando la visión tradicional de juventud de concepto universal, optando por definirla como una categoría culturalmente contextualizada. De la misma manera, subrayan la naturaleza dinámica y en constante evolución de la juventud, destacando que su construcción y reconstrucción son procesos históricos. Se enfatiza que cada sociedad determina el concepto de "juventud" según sus propias normas culturales, sociales, políticas y económicas, lo que implica que no existe una definición estática o universalmente aceptada del término.

En concordancia con lo propuesto por Alpízar y Bernal (2003), los autores Beltrán y Rojas (2007), destacan que aún se tiene una visión cerrada de la noción de juventud al catalogarlos como entes vacíos, pasivos, sin voz y sin tener la capacidad de tomar decisiones por sí mismos con tendencias disipativas y peligrosas. Ocasionando que sea más difícil que las juventudes se apropien e incorporen a su entorno. Por esta razón, Beltrán y Rojas (2007) establecen que para entender a la juventud es necesario explorar las características individuales de los jóvenes que influyen en su participación social, como la construcción de sus identidades, la relación con el tiempo libre, el acceso a recursos y la conexión con redes sociales.

Beltrán y Rojas (2007) expresan que, por la exclusión e inclusión de la juventud, no todos tienen las mismas posibilidades para desarrollar sus proyectos de vida, esto varía según sus condiciones socioeconómicas afectando y volviéndose un problema al imaginario de futuro de los jóvenes. De modo que algunos jóvenes como medida para evitar la exclusión social se integran a las dinámicas juveniles, donde se congregan (culturas juveniles) estableciendo redes de participación alternativas y adaptando los espacios físicos a sus necesidades. Estas acciones también influyen en las dinámicas de poder, que pueden estar permeadas por el consumo de

bienes materiales o culturales. Además, para estos jóvenes, el concepto de "parche" (Beltrán y Rojas, 2007) se convierte en una forma de comunidad, similar a la familia.

Como parte de las nuevas dinámicas juveniles, aparece el término de identidades juveniles para entender que la juventud construye sus identidades a partir de las relaciones cotidianas y en la toma de decisiones como sujeto de derechos, reflejado en la búsqueda de referentes, para su conformación. Desde una perspectiva dialéctica (Beltrán y Rojas, 2007), la categoría de identidad demanda una evaluación crítica de las prácticas de uso y consumo generadas por una ideología predominante, la cual se consolida como estándar, siendo aceptada por la sociedad. Esto conlleva a menudo a la negación o menosprecio de las identidades juveniles surgidas de culturas emergentes, resultando en la estigmatización de aquellos individuos que se apartan de lo estándar. Siendo esta situación una problemática para la juventud actual.

En esta misma línea, Orozco (2013) desde una pedagogía crítica, enuncia la juventud como una construcción sociocultural, ubicada en un contexto histórico y cultural, siendo el joven entendido como un sujeto social, lo que implica la capacidad de estos de atribuir significado a las experiencias y expresar su subjetividad mediante la interpretación del mundo. Resaltando la importancia del joven en la construcción simbólica de su realidad; otorgándole así autonomía y capacidad para participar en discursos y prácticas sociales. Cuando el joven es aceptado como un referente sociocultural y político, es asumido como ciudadano, pero no como aquel que ha cumplido la mayoría de edad, sino quien tiene derechos y deberes, y autonomía para tomar sus propias decisiones.

Además, Orozco (2013) destaca la comunicación y la socialización como elementos clave en la formación de las identidades juveniles. La problemática de las identidades juveniles se relaciona con la búsqueda de expresión, la interacción entre el lenguaje y el pensamiento emancipador, y cómo los jóvenes moldean su experiencia del mundo a través de estas dinámicas.

De este modo, ya no se concibe al joven como un agente inclinado a la violencia, a la inactividad y desocupación, a la revolución e indisciplina. Ahora se entiende a los jóvenes como sujetos críticos y reflexivos, innovadores, libres de tomar decisiones en pro de su vida, su bienestar y el bien común.

En esta investigación, el concepto de juventud se concibe como una construcción sociocultural que trasciende la mera individualidad del joven, reflejando una noción influenciada por el contexto histórico y cultural circundante. Esta visión sociocultural de la juventud facilita el análisis de procesos socioculturales y políticos en los cuales los jóvenes ejercen autonomía al reconocerse como ciudadanos con derechos y responsabilidades, capaces de tomar decisiones autónomas dentro de sus dinámicas juveniles.

El joven enfrenta continuamente desafíos derivados de culturas y sociedades que, ya sea tensionadas o no, no siempre reconocen su capacidad de autonomía. Por consiguiente, la juventud no se limita meramente a una edad específica o a un estatus legal, sino que implica un proceso integral de reconocimiento en contextos sociales, políticos, culturales y económicos. Por lo que se aprecian estos conceptos para entender la juventud en la actualidad.

**Sujeto social.** El joven pensándolo como sujeto social, capaz de desenvolverse mediante el discurso y manifiesta su subjetividad a partir de 3 elementos: lenguaje, percepción y autonomía (Orozco, 2013). Hay que reconocer que entonces que, en medio de la juventud, las identidades emergen como elementos que pueden facilitar el reconocimiento y la afirmación de los jóvenes en el mundo, permitiendo así el ejercicio de su capacidad de elección y participación social.

**Sujeto de derechos.** Los jóvenes poseen derechos humanos que validan su condición como ciudadanos, lo que se refleja en diversas formas de expresión y socialización en el ámbito social (Beltrán y Rojas, 2007). Las decisiones tomadas por los jóvenes pueden impactar en el

espacio público, evidenciando su capacidad de elección y participación política. Este espacio político representa el lugar donde la juventud ejerce su influencia. Los movimientos sociales que han generado cambios históricos y sociales los han impulsado jóvenes, contribuyendo a la evolución de los derechos en la sociedad contemporánea. Reconocer el potencial de la juventud como fuerza dinámica y movilizadora es fundamental para comprender su impacto en los escenarios públicos.

**Identities Juveniles.** Pensar el asunto de que las identidades juveniles no se reducen a algo estático, sino que es cambiante, dinámica y que influye en relación de reconocerse y movilizarse en diferentes espacios. Alpízar y Bernal (2003) destacan la diversidad presente en las identidades juveniles como un proceso de construcción sociocultural que define la juventud. Beltrán y Rojas (2007) las describen como una búsqueda continua de referentes, incorporando tendencias internacionales adaptadas a un contexto local. Los jóvenes asignan valor y significado a estos referentes para construir sus identidades (Orozco, 2013). Finalmente, las identidades juveniles se caracterizan por una conexión personal con un lugar específico y la apropiación de códigos culturales a través de interacciones consigo mismos, con otros y con su entorno.

**Culturas juveniles.** Las nuevas modalidades de socialización y expresión entre los jóvenes se manifiestan a través de intereses compartidos y afinidades que influyen en la construcción de estilos de vida y el uso del tiempo libre en diversas experiencias sociales. Según Beltrán y Rojas (2007), estas formas de interacción y expresión juvenil se fortalecen en un contexto caracterizado por el declive de las formas tradicionales de integración social, como la escuela, la familia, el trabajo y la religión, además del deterioro de las instituciones políticas.

## **Diseño metodológico**

### **Postura paradigmática**

Ortiz (2023), define el paradigma como el “reconocimiento y valoración de otras formas de obtener conocimiento” (p. 44). Así, es un conjunto de ideas, teorías y supuestos que guía cómo el investigador percibe y estudia la realidad. Un paradigma proporciona un enfoque general y una perspectiva teórica desde la cual se formulan preguntas de investigación, se diseñan estudios, se recolectan datos y se interpretan los resultados. De esta manera, un paradigma es un lente a través del cual se percibe la realidad científica, dictando no solo qué se estudia, sino también cómo se estudia y cómo se interpreta lo que se percibe.

Esta investigación, en relación con el objetivo general, pretendió comprender las construcciones identitarias de jóvenes gamers de 18 a 26 años, pertenecientes a la comunidad de League of Legends en la ciudad de Medellín en 2024, se sustentó desde el paradigma histórico hermenéutico, tal como se observó en Ortiz (2023), el cual se centra en comprender los fenómenos y sus configuraciones en el contexto cultural e histórico, considerando que no son entidades externas al ser humano, sino un medio en el que está inmerso. Por lo tanto, el paradigma se fundamentó en relación con esta investigación por medio de la vivencia y la comprensión a través del lenguaje, las narrativas, la construcción subjetiva y la importancia emocional, asimismo considero al ser humano como alguien cambiante y dinámico, capaz de transformar su realidad.

### **Enfoque de investigación**

El enfoque en una investigación constituye la estrategia general que define la dirección y el método que se utilizará para llevar a cabo la investigación, proporcionando una estructura coherente y sistemática para el estudio. Esta investigación se sustentó bajo el enfoque histórico-hermenéutico. Según Ortiz (2023) busca entender las relaciones entre individuos a través de la

comprensión de los procesos comunicativos, los cuales están influenciados por la apropiación de la tradición y la historia. Su interés principal es la construcción y reconstrucción de identidades socioculturales, para derivar acciones transformadoras a partir de esta comprensión estructural.

Desde esta perspectiva, se entiende que la realidad es un producto social y no existe una realidad única, concreta y divisible sobre la cual la ciencia pueda llegar a un consenso definitivo. Además, este enfoque se apoya en la interpretación y comprensión de los fenómenos, en vez de enfocarse en su explicación. Así mismo, como afirma Ortiz (2023), este enfoque pone énfasis en el estudio de los símbolos, interpretaciones, significados y sentidos de las acciones humanas y de la vida social como componentes fundamentales para comprender la realidad desde una perspectiva histórica y cultural.

Con la pregunta y objetivo de esta investigación, se permito acercarse a las complejas dinámicas en la formación de identidades en la comunidad de juego, centradas en la interpretación de los procesos comunicativos y la apropiación de la tradición y la historia. Al adoptar un enfoque histórico-hermenéutico, se buscó comprender cómo se construyeron las identidades de los jugadores, contribuyendo así a la generación de conocimiento significativo sobre este fenómeno específico en el contexto de Medellín en 2024.

### **Metodología**

Esta investigación estuvo fundamentada en la metodología cualitativa que en palabras de Ortiz (2023) es "Metodología interpretativa-comprensiva" en donde su énfasis recae en comprender lo que hace único y particular a cada individuo o situación en lugar de buscar generalizaciones. Se busca desarrollar un conocimiento que capture la singularidad de cada caso, lo que se denomina conocimiento ideográfico. Ortiz (2023) refiere que "se acepta que la realidad es dinámica, múltiple y holística. Se cuestiona la existencia de una realidad externa y valiosa para ser analizada" (p. 143), lo que implicaba que puede ser vista desde múltiples perspectivas.

Además, se cuestionó la idea de que existía una realidad externa objetiva que podía ser estudiada de manera independiente, sugiriendo que la comprensión de la realidad estaba influenciada por el contexto y la interpretación subjetiva.

### **Método**

Dada la propuesta diseñada y los objetivos planteado se tuvo como método la etnografía virtual desarrollada a través de dos técnicas: grupo de enfoque y observación. De esta última, se realizó de dos formas: observación participante y observación directa. A continuación, se describen método, técnica e instrumentos diseñados. Para identificar la relación de cada una con los objetivos, véase la tabla 5.

### ***Etnografía Virtual***

Este método de investigación, tal como señalaron Chanona y Franco (2019), se enfocó en estudiar las interacciones y dinámicas sociales que tienen lugar en entornos virtuales, como redes sociales, foros en línea, comunidades virtuales, entre otros. A través de la observación participante en estos espacios digitales, los investigadores pueden analizar cómo las personas se relacionaban, se comunicaban y construían significados en el mundo virtual. De esta manera, no se limitó a simplemente observar lo que sucede en línea, sino que busco comprender las conexiones entre la realidad cotidiana y el mundo virtual, reconociendo que ambas dimensiones están interconectadas y se influyen mutuamente.

En este sentido, Domínguez et al. (2007) sugirieron que la etnografía virtual podía entenderse de diversas maneras, cada una de las cuales debía considerar el contexto cultural de internet. Esto implicó que internet no es una plataforma neutra, sino que tenía normas, valores y prácticas que debían considerarse. Además, las experiencias y las interacciones sociales que ocurrían en línea están en constante diálogo con este trasfondo cultural, lo que significaba que las

prácticas y comportamientos en línea son influenciados e influyentes en el contexto cultural de internet. Para conceptualizar la etnografía virtual de manera efectiva, fue crucial reconocer y analizar cómo el contexto cultural de internet interactuaba con las experiencias y comportamientos de los usuarios.

De igual manera, Meneses (2021) sugirió que la etnografía, que tradicionalmente se realizaba en entornos como selvas y áreas rurales, ahora se había expandido a los espacios digitales de internet. Esta expansión fue posible porque las tecnologías de comunicación permitieron que las personas construyan significados e identidades en línea. En otras palabras, el enfoque de la etnografía se adoptó para estudiar las interacciones y culturas que emergieron en los entornos digitales, reconociendo que estos espacios virtuales también eran lugares donde se formaban y negociaban sentidos e identidades sociales.

Además, Meneses (2021) destacó la necesidad de que disciplinas como la antropología, la sociología y la psicología comprendieran cómo el uso cotidiano de internet y sus herramientas tecnológicas contribuían a la construcción y reconfiguración de intereses e identidades. Para abordar esta necesidad, fue crucial redefinir y adaptar las estrategias metodológicas tradicionales a estos nuevos entornos de interacción humana. En este contexto, la etnografía virtual fue clave para la recolección y análisis de información en entornos digitales, permitiendo a los investigadores estudiar las dinámicas sociales y culturales en línea.

En concordancia con lo descrito y la investigación diseñada, este método proporcionó una perspectiva invaluable para comprender cómo jóvenes gamers de Medellín construyen y expresaron sus identidades en la comunidad de League of Legends en 2024. Al estudiar las interacciones y dinámicas sociales en este entorno virtual, se pudo obtener una visión más completa de cómo las experiencias en línea influyeron en la vida cotidiana de los jugadores.



## **Técnicas de recolección de información**

### ***Observación participante***

La observación, según Hernández Sampieri et al. (2014), no se redujo a una mera observación pasiva, sino que requirió una inmersión profunda en contextos sociales específicos, adoptando un papel activo y manteniendo una reflexión continua. Implico estar atento a los detalles, sucesos, eventos e interacciones que ocurrieron en el entorno observado.

En esta investigación, como acercamiento a la comunidad y para recopilar información, se empleó la observación participante. En línea con la etnografía virtual, esta técnica se llevó a cabo por medio de la interacción y participación en el videojuego League of Legends, requiriendo que la investigadora asumiera un papel activo dentro del grupo de estudio, ya que el conocimiento se construyó de manera colaborativa.

Monje Álvarez (2011) argumenta que la observación participante implica que el investigador se involucre activamente en la vida de los sujetos, particularmente en esta investigación en entornos virtuales. Esta técnica considero los significados que los sujetos atribuían a sus acciones, lo que contribuyó a comprender la intersubjetividad, es decir, cómo se construyeron los significados compartidos entre los participantes. Esto se alineó con el objetivo de este estudio de reconocer las narrativas identitarias de jóvenes gamers pertenecientes a la comunidad de League of Legends.

### ***Observación simple***

De acuerdo con Monje (2011), la observación simple, no regulada, no controlada busca comprender el comportamiento y las experiencias de las personas en su entorno natural sin interferir con ellas, por lo que el investigador permite que los eventos se desarrollen de manera espontánea, sin restricciones. Este tipo de observación se centra en capturar la realidad tal como se presenta, sin manipulación de variables ni establecimiento de condiciones específicas. Con esta

premisa, la investigadora siguió lineamientos generales para la observación, centrándose en aspectos específicos del fenómeno de interés. Por tanto, permitió obtener una comprensión de la experiencia del juego y las interacciones que los participantes allí tenían.

### ***Grupos de enfoque***

Según la perspectiva de Hernández Sampieri et al. (2014), los grupos de enfoque se concibieron como sesiones de discusión grupal, similares a las entrevistas, pero en un contexto colectivo. Estas reuniones involucraron a grupos reducidos o medianos de personas (entre tres y diez), quienes dialogaron en profundidad sobre uno o varios temas en un ambiente informal y relajado, bajo la dirección de un facilitador especializado en dinámicas grupales.

En contraste con las entrevistas individuales, el objetivo principal de los grupos de enfoque es fomentar y examinar la interacción entre los participantes y analizar cómo se construían colectivamente significados dentro del grupo. Al igual que en las entrevistas individuales, los grupos de enfoque siguieron una guía, siendo en esta investigación de naturaleza semiestructurada. Según Hernández Sampieri et al. (2014), esta guía presentaba los temas que debían abordarse, aunque el moderador tenía la libertad de incorporar nuevos temas que surgieran durante la sesión.

En el contexto de esta investigación, el grupo de enfoque emergió como una herramienta esencial para construir datos desde la virtualidad. De ese modo, para comprender las construcciones identitarias, se vinculó con la capacidad de los grupos de enfoque para explorar y revelar los pensamientos, sentimientos y experiencias de los participantes. Al proporcionar un espacio interactivo, el grupo de enfoque permitió a los jóvenes gamers expresar sus percepciones y vivencias en relación con su participación en la comunidad de League of Legends. Además, la dinámica grupal fomentó la discusión y el intercambio de ideas entre los participantes, lo que enriqueció la identificación de construcciones subjetivas y la descripción de la identidad social de

los participantes, fortaleciendo la comprensión de la gesta de identidades dentro de este contexto específico.

### **Instrumentos de recolección de información**

#### ***Diario de campo***

Se empleó para documentar los datos y la información obtenidos por las investigadoras durante la observación participante y la observación simple (véase tabla 3), siendo técnicas específicas de recolección de datos (Rincón Barajas, 2023). Entre sus atributos esenciales estuvo la captura detallada de las actividades y de la población estudiada, y la anotación de las interpretaciones que el investigador realizó sobre lo observado. En lo posible, se pudo complementar este registro con material fotográfico o audiovisual.

El proceso de construcción del diario de campo como instrumento de recolección de información para esta investigación siguió los parámetros descritos por Hernández Sampieri et al. (2014). En primer lugar, se incluyeron anotaciones derivadas de la observación directa, las cuales describieron detalladamente lo que las investigadoras estaba presenciando, escuchando y observando en el contexto y entre los participantes, manteniendo un orden cronológico para garantizar una narrativa coherente de los eventos.

Posteriormente, se agregaron anotaciones interpretativas que consistieron en comentarios y reflexiones sobre los hechos observados, incluyendo las interpretaciones del investigador sobre los significados, emociones y reacciones de los participantes (véase tabla 3). También se agregaron anotaciones temáticas que abordaron ideas, hipótesis, preguntas de investigación, especulaciones teóricas, categorías emergentes y temas relevantes que surgieron durante el estudio. Además, fue necesario registrar anotaciones personales relacionadas con el aprendizaje, los sentimientos y las sensaciones del propio investigador durante el proceso.

De este modo, se registraron anotaciones personales relacionadas con el aprendizaje, los sentimientos y las sensaciones del propio investigador durante el proceso de observación. Por último, resultó fundamental registrar la reactividad de los participantes, detallando cualquier cambio inducido por la presencia del investigador, problemas encontrados en el campo y situaciones inesperadas que pudieron surgir.

**Tabla 3**  
*Formato Diario de campo. Observación participante y simple*

<b>Diario de campo</b>			
<b>Fecha</b>	<b>DD/MM/AAAA</b>		
<b>Hora inicio</b>	<b>0:00:00</b>	<b>Hora fin</b>	<b>0:00:00</b>
<b>Investigadora/Observadora</b>		Samara Patiño o Pamela Ospina	
<b>Técnica aplicada</b>		Observación participante o simple	
<b>Lugar/Espacio</b>		Discord y League of Legends	
<b>Objetivo</b>		Reconocer las narrativas identitarias de jóvenes gamers con relación a su pertenencia en la subcultura gamer y comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024.	
<b>Guía de Observación</b>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. En el apartado de observación se copiará en azul las palabras que los participantes mencionen relacionados al lenguaje gamer.</li> <li>2. En el apartado de observación se incluirá la descripción detallada de la situación observada, es decir, lo que el investigador está escuchando, manteniendo un orden cronológico.</li> <li>3. En el apartado de interpretación se agregaron anotaciones interpretativas que consisten en comentario, reflexiones, significados, emociones y reacciones del investigador. Así mismo, se agregaron anotaciones, sobre ideas, hipótesis, especulaciones teóricas y categorías.</li> </ol>	
<b>Observación</b>		<b>Interpretación</b>	

Tabla 3. Elaboración propia. En la tabla se presenta el formato utilizado para recoger la información suministrada en las observaciones.

### **Guía temática**

La guía temática corresponde al instrumento con que se realizó el grupo de enfoque (véase tabla 5). Para Hernández Sampieri et al. (2014), se caracterizó por su concisión y contenido selectivo. Detrás de esta aparente brevedad, se encontró un meticuloso trabajo de selección y formulación de preguntas que estimularon una mayor interacción y profundización en las respuestas. Al diseñar estas guías, las investigadoras podrían incluir elementos dinamizadores que favorecieran la realización del encuentro con el objetivo de optimizar la dinámica de la sesión.

Para desarrollar esta guía (véase tabla 4), se tuvo en consideración el primer acercamiento por medio de la observación participante y simple a través de la participación en el videojuego League of Legends. A partir de estas primeras observaciones, se seleccionaron los temas que sirvieron como puntos de referencia en la guía, facilitando así la interacción durante la investigación. Además, se emplearon imágenes, videos o dibujos para fomentar la discusión en los grupos de enfoque.

### **Tabla 4 Instrumento**

*Guía Temática. Grupo de enfoque*

<b>Guía temática</b>			
<b>Fecha</b>	DD/MM/AAAA		
<b>Duración</b>		Una hora y treinta minutos	
<b>Hora inicio</b>	12:00:00 a. m.	<b>Hora fin</b>	12:00:00 a. m.
<b>Investigadora/Moderadora</b>		Samara Patiño o Pamela Ospina	
<b>Objetivos</b>		Identificar la construcción subjetiva de jóvenes vinculados a la subcultura gamer y comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024	

	Describir la identidad social de jóvenes pertenecientes a la comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024.
<b>Lugar/Espacio</b>	Discord (Plataforma que permite la interacción por medio de chats, llamadas de voz y videollamadas, a través de servidores). Servidor investigación LoL.
<b>Participantes</b>	Seis jóvenes gamers jugadores de LoL, con edades comprendidas entre los 18 y 26 años
<b>Materiales</b>	Imágenes de campeones de LoL Video de concurso de saberes Aplicación de grabación
<b>Metodología</b>	
<p>Para realizar el grupo de enfoque se estructuraron 6 momentos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación del propósito del grupo focal.</li> <li>2. Caracterización de los participantes.</li> <li>3. Preguntas enfocadas a la construcción subjetiva.</li> <li>4. Descanso – Juego interactivo (Kahoot).</li> <li>5. Preguntas relacionadas a la identidad social.</li> <li>6. Cierre del grupo de enfoque (Comentarios, sugerencias).</li> </ol>	

Tabla 4. Elaboración propia. En la tabla se presenta el instrumento diseñado para llevar a cabo el grupo de enfoque.

**Tabla 5**  
*Ruta Metodológica*

<b>Método</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Objetivos</b>	<b>Instrumentos</b>
Etnografía virtual	Observación participante	Reconocer las narrativas identitarias de jóvenes gamers con relación a su pertenencia en la subcultura gamer y comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024.	Diario de campo
	Observación simple		
	Grupo de enfoque	Identificar la construcción subjetiva de jóvenes vinculados a la subcultura gamer y comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024 Construcciones subjetivo	Guía temática

		Describir la identidad social de jóvenes pertenecientes a la comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024.	
--	--	--	--

Tabla 5. Elaboración propia. En la tabla se presenta el método, técnicas e instrumentos hechos en la investigación según los objetivos correspondientes.

### **Población participante**

Según lo expresado por López (2004), población es el conjunto de personas u objetos que son objeto de estudio en una investigación. En este estudio, en relación con la pregunta de investigación, la población estuvo constituida por jóvenes que se identificaban como gamers y pertenecientes a la comunidad de *LoL*, con edades comprendidas entre los 18 y 26 años, y que residían en la ciudad de Medellín durante el año 2024.

### **Muestra**

Según López (2009), se trata de un subconjunto o fracción del universo que constituía un subgrupo representativo de la población general, definida como un conjunto de elementos que cumplían con ciertas especificaciones determinadas. Es esencial resaltar que la muestra debía poseer características representativas de la población en su totalidad. Por esta razón, en esta investigación se seleccionó como muestra a un grupo de 6 jóvenes gamers que formaban parte de la comunidad de League of Legends y cumplían con los criterios de inclusión definidos.

### **Tipo de Muestreo**

López (2009) plantea que el muestreo es el método empleado para seleccionar los elementos que integrarán la muestra, extrayéndolos de la población total. En lo concerniente al muestreo estratificado intencionado, los casos se agrupan según características específicas. La particularidad reside en que, una vez definidos los estratos, la selección de los casos no se realiza aleatoriamente, sino intencionalmente, considerando los requisitos y propósitos particulares de la

investigación. Por lo tanto, en esta investigación, en consonancia con la pregunta de investigación, sus objetivos y las limitaciones de la plataforma de League of Legends (que solo permite conformar grupos de 6 jugadores), se conformó un grupo de 6 participantes que cumplan con los criterios determinantes para el estudio.

### ***Criterios de inclusión y exclusión***

Según lo fundamentado en el planteamiento del problema, para esta investigación por temas legales se requirieron jóvenes mayores de edad, entre los 18 y 26 años, que sean gamers<sup>2</sup> y jugadores activos con una permanencia superior de tres años a la comunidad de League of Legends, adicional, dichos jugadores deben estar ubicados en la ciudad de Medellín.

### **Salida a campo**

La salida a campo, según Hernández Sampieri et al. (2014), implica que el investigador se sumerja y experimente directamente el entorno que está investigando, estableciendo relaciones con los participantes y adquiriendo su perspectiva. Este proceso también incluye la observación de los acontecimientos, la recopilación de datos sobre el vocabulario, lenguaje y formas de expresión de los sujetos, así como la identificación de procesos sociales clave. Como resultado de esta inmersión, el investigador determina qué datos recolectar, quiénes serán los sujetos de estudio, cuándo y dónde llevar a cabo la investigación, y durante cuánto tiempo, además de definir su rol en el proceso.

En consecuencia, esta investigación siguió un proceso definido. Se estableció contacto inicialmente a través de un conocido de las investigadoras, seguido de una observación no

---

<sup>2</sup> Gamers: persona que se caracteriza por jugar con gran dedicación e interés a videojuegos y por tener un conocimiento extenso sobre estos.



participante para comprender las dinámicas entre los jugadores. Posteriormente, se contactó al resto del equipo por medio del servidor llamado "Investigación LoL" en la plataforma de Discord (ver anexo 5), se les presentó el proyecto de investigación, se realizó la firma del consentimiento informado y se construyó conjuntamente el cronograma de actividades. Este acercamiento permitió identificar cómo se podían aplicar las técnicas de la etnografía virtual, destacando la implementación por parte de los jugadores, la aplicación de Discord, reconocida por Pearson (2022) como una herramienta de comunicación.

Para la recolección de información de las técnicas de observación participante y observación simple, se construyó un diario de campo, que permitió reconocer las narrativas identitarias de los jugadores (participantes). Estos datos nutrieron la técnica siguiente, que consistió en la realización de un grupo de enfoque. Las observaciones realizadas en las primeras etapas fortalecieron el guion del grupo de enfoque y la discusión en torno a la construcción subjetiva e identidad social de los participantes. Una vez recopilada la información del diario de campo y la discusión del grupo de enfoque, se validó la información obtenida de las técnicas con los participantes. Para finalmente, realizar un análisis de los datos a través de una matriz categorial, marcando así el final de la salida a campo.

### **Plan de análisis de la información**

Corbin y Strauss (2002), en su concepto de "teoría fundamentada", la presentan como un enfoque metodológico dentro de la investigación cualitativa que se enfocaba en el desarrollo de teorías derivadas de datos empíricos. En esta investigación, la teoría fundamentada se implementó como una estrategia de análisis de la información y no como el enfoque metodológico de la investigación. La elección se da porqué, a diferencia de otros métodos que podían comenzar con una teoría preestablecida, la teoría fundamentada permite que la teoría emergiera directamente de los datos recolectados durante el proceso investigativo. Este desarrollo teórico se

logró a través de un análisis sistemático y continuo de los datos, lo que facilita la identificación de patrones, categorías y relaciones que podían originar una teoría explicativa.

Una característica distintiva de la teoría fundamentada fue su flexibilidad y adaptabilidad, lo que facilitó ajustar las preguntas y enfoques conforme emergían nuevos datos y fenómenos durante la investigación. Esta capacidad de ajuste convirtió a la teoría fundamentada en un método dinámico que se adaptaba a la realidad social en constante cambio, permitiendo una interpretación y comprensión más cercana y contextualizada de los fenómenos estudiados.

En esa misma línea, Cuñat Giménez (2007) hizo referencia a que la teoría fundamentada comenzaba con la recopilación de datos de manera sistemática. Esta recopilación se realizó mediante la observación participante y simple, además del grupo de enfoque, lo que permitió obtener información abundante y detallada de construcciones identitarias en jóvenes gamers. Los datos se analizaron a través de una matriz categorial, teniendo en cuenta el proceso de codificación, el cual implicó identificar y etiquetar conceptos y categorías emergentes; dicho proceso se desarrolló en varias etapas.

En la etapa de codificación abierta, se identificaron y etiquetaron conceptos en los datos sin restricciones por medio de una matriz de análisis, permitiendo que surgieran nuevas ideas (véase tabla 6 y 7). Durante la codificación axial, se establecieron relaciones entre las categorías identificadas en la codificación abierta, explorando cómo se conectaban entre sí (véase tabla 8). Finalmente, en la codificación selectiva, se seleccionaron las categorías centrales que se desarrollarían en la teoría final.

A lo largo de todo el proceso, se empleó el método de comparación constante, un procedimiento que implicaba la comparación continua de los datos con las categorías y conceptos emergentes. Conforme se recopilaron más datos, las categorías y teorías se revisaron y ajustaron en función de la nueva información.

A medida que avanzaba la codificación y el análisis, se integraron los conceptos en una teoría coherente que comprendiera las construcciones identitarias de jóvenes gamers de 18 a 26 años, pertenecientes a la comunidad de League of Legends. Así mismo, en todo el proceso se utilizaron instrumentos y herramientas como grupo de enfoque, diarios de campo y una matriz que facilitaron la organización y el análisis de los datos para las investigadoras, en ese sentido se establecieron baterías de códigos para identificar los diarios de campo, dicho código contenía las iniciales de DC (Diario de Campo) y de las investigadoras (PO y SP), al igual que el número que correspondía a cada diario.

### **Instrumento de análisis de información**

Para llevar a cabo el análisis mediante la teoría fundamentada, se creó una matriz categorial (véase tablas 6,7 y 8) la cual fue utilizada para organizar la información obtenida de los diarios de campo y la guía temática. En el proceso de codificación abierta, se implementaron dos matrices: una para los diarios de campo y otra para el grupo de enfoque. Una vez que se asignó un código inicial a cada categoría y subcategoría de análisis, se procedió a utilizar la matriz de codificación axial, donde se analizaron las características específicas que definían o describían a cada subcategoría en relación con la categoría principal. Finalmente, a partir de estos análisis, se establecieron relaciones entre las categorías, lo que permitió la creación de conceptos basados en los datos empíricos.

### **Tabla 6**

*Pestaña 1. Matriz categorial.*

Identificación del diario de campo	Fragmento del diario de campo	Categoría de la investigación	Subcategoría	Código inicial	Notas o memos analíticos
------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	--------------	----------------	--------------------------

--	--	--	--	--	--

Tabla 6. Elaboración propia. Matriz codificación abierta – Diarios de campo

**Tabla 7**

*Pestaña 2. Matriz categorial*

<b>Fuente</b>	<b>Fragmento del grupo/identificación del participante</b>	<b>Categoría de la investigación</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Código inicial</b>	<b>Notas o memos analíticos</b>

Tabla 7. Elaboración propia. Matriz codificación abierta – Grupo de enfoque

**Tabla 8**

*Pestaña 3. Matriz categorial.*

<b>Categoría principal</b>	<b>Subcategoría</b>	<b>Descriptorios</b>	<b>Relaciones identificadas</b>	<b>Memos analíticos (Notas)</b>

Tabla 8. Elaboración propia. Matriz codificación axial

**Consideraciones éticas**

En su clase en el canal Diploma UCC (2014), María Eumelia Galeano destacó que la ética no se limitaba a ser un conjunto de normas o códigos, sino que se concebía como un estilo de vida. Desde esta perspectiva, la ética implicaba adoptar una actitud fundamentada en el respeto, la honestidad y el reconocimiento hacia los sujetos de investigación, así como hacia uno mismo como investigador. Además, reconoció que toda investigación conllevaba efectos tanto positivos

como negativos, por lo que era responsabilidad del investigador anticipar y abordar de manera ética los posibles impactos negativos que pudiera tener en los actores sociales involucrados.

En Colombia, el psicólogo debía regirse por los principios éticos establecidos en la ley 1090 del 2006, conforme se indicaba en el artículo 50. Esto implicaba que, al planificar o realizar investigaciones científicas, debía dar prioridad al respeto y la dignidad de los participantes. Asimismo, era fundamental asegurar el bienestar y los derechos de las personas involucradas en dichas investigaciones.

Por tanto, según lo referido por María Eumelia Galeano en el canal Diploma UCC (2014) y el artículo 50 de la ley 1090 de 2006, esta investigación tuvo en cuenta las siguientes consideraciones éticas: el consentimiento informado (véase anexo #), que garantizó que los participantes estuvieran plenamente informados del proyecto y pudieran decidir si deseaban participar o no; el criterio de reciprocidad, que se refería a las expectativas del participante respecto a la investigación y la integridad que el investigador mantendría durante todo el proceso; y la confidencialidad y el anonimato. Los posibles riesgos para los participantes en la investigación fueron la apertura emocional, ya que en este proceso los sujetos exploraron aspectos personales con la información que brindaron. Por tanto, se dispuso de la contención mediante primeros auxilios psicológicos, rutas y acompañamiento constante al participante que llegase a estar afectado.

## **Resultados**

La presente investigación plantea la pregunta: ¿Cómo construyen identidades jóvenes gamers, de 18 a 26 años, pertenecientes a la comunidad de League of Legends (LoL) en la ciudad de Medellín en el año 2024?, Para responder a este interrogante se identificaron tres observables o categorías de análisis: narrativas identitarias, construcción subjetiva e identidad social. Desde una metodología cualitativa, se empleó la etnografía virtual como método para estudiar las dinámicas e interacciones sociales de espacios virtuales. Por esta razón, se implementaron como técnicas de recolección de datos, la observación simple – participante y los grupos de enfoque, utilizando como instrumentos los diarios de campo y la guía temática para recopilar la información.

Para el análisis de la información recabada, se implementó la teoría fundamentada como estrategia analítica, utilizando una matriz de análisis para organizar los datos de manera sistemática. En una primera fase, se realizó una codificación abierta, en la cual se asignó la identificación o fuente de información, el fragmento, la categoría de investigación y la subcategoría, todas marcadas por un código. Después, se realizó una codificación axial, estableciendo relaciones entre categorías y subcategorías. Finalmente, se efectuó la codificación selectiva, en la cual se seleccionaron las categorías centrales que serían desarrolladas en la teorización final.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos.

### **Caracterización**

Particularmente, League of Legends (LoL) es un videojuego multijugador de batallas por equipos de cinco personas cada uno, en donde los jugadores tienen campeones con habilidades únicas y se enfrentan en partidas con el objetivo de hacerle daño al enemigo y destruir la base del equipo rival (League of Legends, s.f). El propósito del juego es trabajar en equipo, desarrollar

estrategias y utilizar las habilidades de los campeones para derrotar al equipo contrario, además, se cuenta con diferentes modos de juego, algunas como: La grieta del invocador, ARAM, los cuales se apreciaron mediante la observación participante y simple en la presente investigación, no obstante, cuentan también con clasificatoria (Flex), TFT y similares (véase tabla 7)

**Tabla 9**

*Modos de juego de LoL*

<b>Modos de Juego de League of Legends</b>	
<b>Grieta del invocador</b>	Modo de juego principal, dos equipos de cinco jugadores compiten en campo abierto para destruir la base enemiga
<b>ARAM</b>	Combate en un solo carril con campeones aleatorios en equipos de cinco jugadores
<b>Clasificatoria (Flex o dúo)</b>	Modo competitivo donde los jugadores buscan subir de rango en equipos de hasta cinco, solos o en dúo
<b>TFT</b>	Modo estratégico por turnos donde los jugadores forman equipos de avatares por sus habilidades que luchan automáticamente en rondas

Tabla 9. Elaboración propia. Explicación de los modos de juego

Por otro lado, según lo planteado en los criterios de inclusión y exclusión, para esta investigación los participantes debían ser jóvenes mayores de edad, entre los 18 y 26 años, gamers y jugadores activos con una permanencia superior a tres años en la comunidad de League of Legends, ubicados en la ciudad de Medellín. En este sentido, para la observación participante y simple, y el grupo de enfoque se contó con un total de 6 jugadores, jóvenes entre 20 y 21 años, quienes juegan LoL en las noches y participan en partidas clasificatorias, variando sus rangos entre oro hasta diamante (ver tabla 8)

**Tabla 10***Características de los participantes*

<b>Participantes</b>	<b>Edad</b>	<b>Ocupación</b>	<b>Horario de juego</b>	<b>Modo de juego y rango</b>
<b>Participante 1</b>	20	Estudiante de medicina veterinaria	Noche, 9 PM a 12 AM	Clasificatoria. Platino
<b>Participante 2</b>	20	Estudiante de matemáticas	Variable, principalmente por la noche	Clasificatoria. Diamante 1
<b>Participante 3</b>	20	Estudiante de ingeniería de datos y software	Noche, 6 PM a 11-12 PM	Clasificatoria. Esmeralda 4
<b>Participante 4</b>	21	Estudiante de ingeniería de software	Ocasional, después de 7:30 PM	Clasificatoria. Oro
<b>Participante 5</b>	21	Estudiante de ingeniería agropecuaria	Fines de semana, después de 7:30 PM	Clasificatoria. Diamante
<b>Participante 6</b>	20	Estudiante de economía	Fines de semana, después de 8:30 PM	Clasificatoria. Esmeralda

Tabla 10. Elaboración propia. Caracterización de los participantes.

En síntesis, la caracterización del juego y sus elementos, así como de los participantes, es fundamental para comprender las narrativas identitarias, la construcción subjetiva y la identidad social en la comunidad de LoL, por ende, conocer estas dinámicas permite analizar como el juego influye en la construcción de identidades de los jugadores.



## **Narrativas Identitarias**

En los hallazgos obtenidos de los diarios de campo, las narrativas identitarias son los términos en común y el discurso que los sujetos realizan para manifestar y dar sentido a su identidad y pertenencia dentro de un grupo social. Acerca de los participantes, las narrativas se dan a través del intercambio comunicativo en espacios virtuales, mediante chistes, comentarios y conversaciones. Estas expresiones permiten fortalecer y establecer significados compartidos, dar un lugar de quienes son en relación con una experiencia compartida desde un videojuego, así como crear relaciones significativas entre los jugadores. De esta manera las narrativas identitarias contribuyen a la construcción de identidades personales y colectivas.

Estas narrativas identitarias toman forma a través de los comentarios que hacen jugadores con relación a los modos de juego, tal como se manifestó el participante 2:

Flex esa es más fácil porque la gente no se la toma tan enserio, ese modo de juego es más bien para jugar con amigos y la otra que es solo dúo es la que la gente pro se toma más enserio porque solo se puede jugar tu solo o con un amigo y ambos deben jugar serios para subir rango entonces por eso la gente juega mejor, pero por ejemplo Kokas es muy malo. (DC\_SP\_01, 2024)

Es decir, realizan apreciaciones según las variantes existentes dentro de League of Legends, lo que les permite manifestar sus gustos e intereses. De igual manera, el tiempo y la permanencia en el juego son claves para desarrollar sus comentarios basados en los términos aprendidos, siendo esenciales para sus dinámicas de socialización. Otro factor que influye en sus comentarios es la habilidad y el nivel que tienen con sus campeones durante la partida, como se evidenció en el participante 4 “venga en este minuto Kokas tenía como 14 kills y Gerome solo

tiene 7, esto quiere decir acaso que Gerome es la mitad de bueno que Kokas” (DC\_PO\_02, 2024) fomentando espacios para comparar y expresar su subjetividad.

Por otro lado, los chistes, terminan siendo internos ya que se dan en un contexto y se manifiestan entre los jugadores para burlarse de los compañeros y del enemigo, tal como se presentó en el siguiente dialogo “Navia: Willy usted debería aplicar esa. Willy: ¿Cuál? Navia: La de suicidarse” (DC\_PO\_04, 2024). Siendo una forma de manifestar humor e ironía, reflejando las dinámicas sociales dentro del juego. Los chistes permiten a los participantes suavizar las críticas y fortalecer el vínculo. El chiste más que ser un asunto denigrante, para los participantes se volvió un fortalecedor de vínculos entre sus amigos.

En esta investigación, las expresiones se refieren a las formas en que los jugadores exteriorizan sus emociones y percepciones en situaciones compartidas. Lo primero incluye la frustración, la tristeza y el enojo que se identificaron cuando “En el minuto 16 de la partida, Willy, Navia y yo nos encontrábamos en la mitad del mapa, ahí nos interceptaron campeones enemigos y todos morimos. Ellos reaccionaron palabras de resignación” (DC\_SP\_01, 2024). Lo segundo, es decir, las percepciones, cuando afirmaron “quien se descargaba valoran, gas valoran” (DC\_PO\_04, 2024). Así mismo, las expresiones están direccionadas a las reacciones ante la derrota el reconocimiento de logros y la búsqueda de validación entre los compañeros; observándose en elogios o comentarios de resignación ante una mala partida.

Adicionalmente, las conversaciones corresponden a los intercambios verbales entre los participantes en un espacio virtual, abarcando tanto temas propios de League of Legends como aspectos personales, tal como lo manifestó la investigadora:

Mientras se espera a entrar en la partida, los participantes aprovechan para conversar, en un inicio lo hicieron para compartir anécdotas de partidas pasada, incluso se detecta que aun tenían debates internos frente algunas

partidas que perdieron. Durante la partida, entre los participantes se preguntaban cosas que no estaban relacionadas al juego, y esto no impedía, su rendimiento en el juego. Por el contrario, se sentía un ambiente acogedor. (DC\_SP\_01, 2024)

Estas interacciones permiten que los participantes creen un espacio de socialización, en los cuales se evidencio, debates sobre estrategias de juego, recuerdos de partidas pasadas y discusiones sobre la vida cotidiana. Las conversaciones se extienden desde bromas y estereotipos, hasta problemas técnicos, como lo es un computador lento. Creando también dinámicas de ayuda mutua. Estas conversaciones generan un espacio social en el que los jugadores fortalecen sus vínculos, conformando una comunidad que trasciende el ámbito competitivo.

### **Construcción Subjetiva**

A partir del acercamiento con jóvenes gamers a través del grupo de enfoque y con el análisis de la información, se encuentra que la construcción subjetiva es el proceso por el cual los sujetos forman y moldean su autoconcepto e identidades mediante experiencias vividas dentro y fuera del juego. Esta construcción está directamente influenciada por las interacciones sociales y los espacios creados para jugar e interactuar con amigos y compañeros, la gestión emocional durante y después de las partidas, la identificación con los campeones y la internalización de valores personales. Permitiendo al jugador explorar y reafirmar su identidad; moldeando así su percepción de sí mismo en relación con su entorno.

En ese sentido, la experiencia de los jugadores está marcada por sus interacciones en el juego y fuera de él. Así mismo, se evidencia que los amigos cumplen un papel fundamental como primera fuente de acercamiento con el videojuego, tal como lo manifiesta el Participante 3:

Lo conocí, pues por los compañeros del salón que vi, que hablaban mucho de eso, entonces lo probé, empecé a jugar con ellos y me quedo gustando y más en el

sentido de que LoL es un juego que no es como muy agradable con nuevos jugadores es bastante complicado de entender. Entonces, el factor de tener amigos con los que estar al principio y que den la explicación y todo, es y fue bastante crucial para yo seguir. (Grupo de enfoque, 2024)

De esta manera el juego y los amigos, facilitó crear espacios amenos donde los jugadores pueden conectar con otros, generando experiencias significativas para el jugador. Otro factor importante en la experiencia de los jugadores es la afectación por las malas rachas y la competitividad que ofrece League of Legends, permitiendo a los participantes, como fue el caso del participante 3, reforzar sus valores personales o desarrollar una percepción negativa a partir de sus vivencias en el juego:

Antes de League of Legends yo no me tomaba como tan en serio los juegos en ese sentido, o sea, los juegos pues tienen ese factor de diversión que, pues obviamente por eso fueron creados, pero este tipo de juegos como League of Legends lo que hace es fomentar, aparte de la diversión, como un aspecto competitivo, ya que lo principal es ganar. Entonces, eso se podría decir que me cambió en con el League of Legends. (Grupo de enfoque, 2024)

Desde ese punto de vista, la experiencia tanto positiva como negativa engloba todo lo que permite a los participantes incorporar en sí mismos a partir de sus vivencias y sensaciones, lo que contribuyen a la conformación de sus identidades. Se refuerza sus valores personales para que el

jugador pueda crear estrategias y mecanismos de protección frente a la toxicidad,<sup>3</sup> acciones y narrativas negativas que recibe en el juego, convirtiéndose en un aprendizaje significativo y valioso para su experiencia dentro del juego.

Los hallazgos relacionados con la subcategoría de emociones revelan que son una parte esencial para la construcción subjetiva de los jugadores, reflejadas en las interacciones durante las partidas y sus experiencias en otros videojuegos. La inmersión en el juego genera una variedad de emociones, especialmente vinculadas al desempeño individual y a los resultados de las partidas, como los sentimientos de victoria y derrota, en ese sentido, el participante 4 expreso:

Ganar, para mí no refleja tanto como un alivio. De hecho, yo creo que a mí lo que más afecta es perder o más que perder. preguntarme ¿Cuál fue mi rendimiento en la partida? Eso yo siento que a veces me dejo como cohibir. (Grupo de enfoque, 2024)

Por su parte, la habilidad del jugador y las exigencias del entorno competitivo intensifican sus respuestas emocionales ante los desafíos y logros dentro del juego, como fue el caso del participante 2:

Ciertamente me exaspera un poco y me siento algo irritado cuando siento que mi partida no haya como de un nivel decente, pues tanto en mi equipo como en el equipo rival. Puesto que, si están en mi equipo, la partida se vuelve desagradable para nosotros y si están para el equipo rival, la partida puede ser demasiado

---

<sup>3</sup> Toxicidad: Comportamientos y comentarios negativos y dañinos por parte de los jugadores que afecta la experiencia de juego para otros. Se puede manifestar en insultos, lenguaje ofensivo, acoso y hostigamiento.

sencilla. Puede ser fácilmente olvidable. Nada, entretenida, sinceramente. (Grupo de enfoque, 2024)

De este modo, la frase "fácilmente olvidable" revela cómo aspectos de su subjetividad se construye a través de experiencias que ofrecen retos significativos y refleje el valor personal del jugador en LOL. Paralelamente, la percepción de los jugadores dentro de League of Legends está significativamente influenciada por una cultura externa que moldea sus pensamientos y genera juicios de valor sin experiencia directa, como fue el caso del Participante 2:

Hmmm, supongo que por memes y por el humor de la época, también en esa época el jugador de Lol era. Uno se burla de los jugadores de lol, pues, entonces, pues uno con el tiempo genera algo de repulsión hacia el propio juego y desde mi parte me rehusaba a jugarlo, la verdad. (Grupo de enfoque, 2024)

La influencia de los memes, el internet, el humor, la burla y la estigmatización genera en otro que no es parte de la comunidad, sentimientos adversos que ayudan a la creación de juicios de valor o antivalores que afectan su percepción personal e impide el relacionamiento con el juego o las personas en cuestión. Una vez se rompe esta barrera el participante toma el juego como un referente para su subjetividad.

Los participantes perciben el juego como un medio de entretenimiento y un espacio donde pueden proyectar y reafirmar aspectos importantes de su autoconcepto, así como lo nombra el Participante 2 quien usa su avatar de juego como referente simbólico para manifestar y reafirmar aspectos de su identidad personal. La declaración de "Yone literalmente soy yo y yo soy Yone" (Grupo de enfoque, 2024) se refiere a la vinculación del personaje con su percepción de sí mismo, lo que acrecienta la idea de que el entorno virtual, en este caso en LoL, concede a los jugadores la oportunidad de proyectar y experimentar entorno a sus identidades. De este modo, la

percepción es multifacética, ya que permite la construcción de subjetividades, así como la exploración y fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los jugadores.

### **Identidad Social**

La identidad social con base a los datos recolectados y obtenidos del grupo de enfoque se refiere a como los jugadores gamers se identifican y se relacionan dentro de la comunidad de League of Legends. Esta construcción se da a partir de las interacciones que los jugadores establecen dentro del juego, su desempeño en partidas clasificatorias, los roles que asumen dentro del grupo y la jerarquía de habilidades que establecen entre ellos, además, la inversión de tiempo y conocimiento que tienen del videojuego son factores fundamentales que refuerzan su sentido de pertenencia a la comunidad de LoL, así como también la internalización de valores y comportamientos específicos de la comunidad, desarrollando una diferenciación con otras comunidades de juegos.

En este contexto, la identidad social no solo influye en como los jugadores se ven a sí mismos sino también en cómo son percibidos por otros dentro y fuera de la comunidad, consolidando su autoimagen y su lugar en la cultura gamer y comunidad de LoL; no obstante, este proceso de identificación pueden enriquecer o limitar sus relaciones sociales fuera del juego, es por esto que, la identidad social tiene dos componentes principales: la percepción de sí mismo y las relaciones en concordancia con el juego, donde la competitividad y la toxicidad juegan un rol importante en la dinámica de interacción entre los jugadores.

La percepción de sí mismo alude a como los jugadores de LoL se ven a sí mismos en función de su tiempo invertido y conocimiento del juego, su reconocimiento dentro de la comunidad y la diferenciación de otros gamers. Esta percepción esta influenciada por su nivel de aceptación de las críticas y estereotipos externos y su comodidad al compartir sus intereses, mostrando distintas reacciones del juicio social, además, los vínculos de amistad creados y

forjados con la integración de LoL en su personalidad refuerzan una identidad marcada por el compromiso e inversión en el juego, que pasa de lo virtual a lo social, esto se refleja en los siguientes fragmentos obtenidos del grupo focal (Ver tabla 9, 10 y 11)

**Tabla 11**

*Fragmentos obtenidos del grupo focal (Percepción de sí mismo)*

<p><b>Fragmento 1</b></p>	<p><b>Investigadora 1:</b> Bueno. ¿Y qué les hace sentir que realmente pertenecen a la Comunidad del LoL?</p> <p><b>Participante 3:</b> Yo creo que todo el conocimiento que tengo del juego. A mí el tiempo que llevo en el juego lo que se dé él y que me gusta mucho, entonces pues yo siento que ya formo parte de esa comunidad de League of Legends, que espera con ansias que metan cosas nuevas al juego, que lo juega constantemente y que está ahí apoyándolo y jugándolo.</p> <p><b>Participante 4:</b> Yo opino lo mismo del tiempo, porque el tiempo uno va aprendiendo pues como la comunidad, uno va aprendiendo cuáles son como las palabras, frases que conlleva el juego, por ejemplo o creo que con lol aprendí, por ejemplo, la palabra flamear, Toxiquear que son, en verdad, palabras que no son de lol, pero yo por lo menos las conocí ahí y yo creo que eso me hace parte</p> <p><b>Participante 2:</b> También considero que es el hecho de aprenderme el juego ya de memoria ya saber qué hacer en cada circunstancia, objetos, campeones, habilidades; saber todo eso ya memoria, ya considero que me hacer parte de la Comunidad”</p>
---------------------------	--

Tabla 11. Elaboración propia. Grupo de enfoque, 2024.

En este fragmento, los jugadores comentan que su sentido de pertenencia a la comunidad de LoL proviene principalmente del tiempo invertido y el conocimiento acumulado sobre el juego, además subrayan el dominio de términos específicos y la familiaridad con los mecanismos del juego que fortalecen su vínculo con la comunidad. Por lo que, la idea de pertenencia se asocia no solo con el disfrute del juego, sino con la identificación con una cultura compartida, marcada por un lenguaje y una experiencia común



**Tabla 12**

*Fragmentos obtenidos del grupo focal (Percepción de sí mismo)*

<p><b>Fragmento 2</b></p>	<p><b>"Investigadora 1:</b> OK y ustedes ¿Cómo se sentirían si en algún momento llegarán a ser juzgados por simplemente jugar Lol? ¿Cómo sería esa esa reacción?</p> <p><b>Participante 3:</b> Pues a ver si es por lo menos yo pienso discriminación real por alguien como que pueda importarme lo suficiente, ya sea, digamos, no sé, alguien de mi grupo de trabajo o de la universidad, cierto, yo siento de que me molestaría, me haría sentir incómodo y me haría replantearme el hecho, pues yo siento que por lo menos a mí soy algo inseguro en muchas cosas, entonces que me pase esa experiencia me haría replantearme el hecho de si debería tan siquiera mencionarlo alguna vez, que soy jugador ya del lol, si es algo que debería tu ser motivo como de vergüenza, pues me haría pensarlo tan siquiera, llegado el caso que pasara.</p> <p><b>Participante 4:</b> Yo siento que a mí sí me ha pasado más que todo en el ámbito laboral, porque bueno, a mí en mi ámbito laboral, me toca con personas que son de pronto bastante más mayores que yo. Entonces, en ese sentido, siento que he sido, sí me toque como cohibirme, ni siquiera no, ni siquiera no mencionar lol, porque ya de por sí no entenderían qué es lol, sino de cohibirme de decir que siquiera juego, entonces sí va muy relacionado, yo creo que con una pregunta.</p> <p><b>Participante 2:</b> Ciertamente, no creo que me afecte mucho, puesto que es para mí, ya está, ya con 20 años, lo que opine la gente, lo que diga la gente que no me importa, no siento que me vaya a afectar. Sin embargo, pues como es cada vez, si es alguien más ese tipo de discriminación y que se llega a notar que si si le genera incomodidad o algo, por decirlo, si me dejaría también algo, me molesté puesto que no es, pues para mí no. No se considera algo justo, pues"</p>
---------------------------	--

Tabla 12. Elaboración propia. Grupo de enfoque, 2024.

En el fragmento 2, los jugadores reflexionan sobre la posibilidad de ser juzgados por su gusto a LoL, algunos como el participante 3 y 4, manifestaron que podrían sentirse inseguros o incómodos en ciertos entornos sociales (laboral o académico), lo que podría sugerir una aceptación de ciertos estigmas para no mencionar que juegan y evitar incomodidades. Por otra parte, el participante 2, expresa indiferencia hacia la opinión externa, puesto que esto ya no tiene tanto peso por su edad. Todo esto refleja diferentes niveles de sensibilidad ante la presión y estigmatización social.

**Tabla 13**

*Fragmentos obtenidos del grupo focal (Percepción de sí mismo)*

<b>Fragmento 3</b>	<p>"<b>Investigadora 1:</b> ¿Qué crees que sería si no tuviera los videojuegos o, en este caso el LOL? Si no, los videojuegos en general para todos.</p> <p><b>Participante 4:</b> está muy dura, porque yo siento que 60% de mi personalidad está basada en eso, o sea, o en eso o en como culturas o relacionadas con con el Internet. Entonces yo siento que sí sería una persona completamente diferente, porque yo siento que al menos literalmente yo, que sé en sus últimos 11 años, no 11 años de vida o 10 años de vida, por ahí van muy relacionado con que siempre me gustan los jueguitos, entonces yo sería una persona completamente diferente y con amigos completamente diferentes, yo creo que hasta no conocería mi novia actual, entonces sería yo creo que sea demasiados cambios.</p> <p><b>Participante 3:</b> yo igual, o sea, cuando era de lol yo iba a responder lo mismo, había encontrado otro juego y no habría cambiado demasiado, pero sin juegos yo siento que haría una persona totalmente diferente, no sabría decir en qué sentido, cómo sería, ni nada, pero creo que sí. Estoy convencido, es que sería otra persona. Habría cambiado totalmente. "</p>
--------------------	--

Tabla 13. Elaboración propia. Grupo de enfoque, 2024.

Por último, en el fragmento 3, los participantes 3 y 4, expresan que su identidad y personalidad están ligadas a la cultura virtual y a los videojuegos, hasta el punto de que eliminar este aspecto cambiaría completamente su ser y sus relaciones. Esto muestra que los videojuegos para ellos no solo es un pasatiempo, sino también un factor clave en la configuración de su mundo social y su identidad a lo largo del tiempo

Otro componente principal son las relaciones, las cuales son las interacciones que los jugadores de LoL establecen dentro del juego, así como también por fuera de él, influenciadas por la competitividad y a veces toxicidad del entorno virtual. Estas dinaminas incluyen comportamientos agresivos o vulgares en el juego, que se contrastan con actitudes más relajadas fuera de él. Sin embargo, a pesar de la toxicidad, los jugadores valoran y aprecian las conexiones y relaciones con amigos, ya que el juego se convierte en una plataforma para fortalecer vínculos afectivos. Además, los estigmas sobre los videojuegos y la percepción externa moldean como los

jugadores manejan las críticas y la aceptación de su identidad gamer y parte de la comunidad de LoL, esto se muestra en los siguientes fragmentos obtenidos del grupo focal (Ver tabla 10)

**Tabla 14**

*Fragmentos obtenidos del grupo focal (Relaciones)*

<p><b>Fragmento 1</b></p>	<p><b>Investigadora 1:</b> ¿Cómo describiría la relación entre los jugadores de lol? Asimismo ¿Cómo describirían la relación entre los jugadores de lol con otras personas? es decir, como los describen dentro del juego y fuera del juego.</p> <p><b>Participante 3:</b> Pues, no sé, es complicado. Yo creo que mientras uno está como en el Lol, pues las relaciones son como, no sé, yo creo que puede ser algo digamos tóxico en el sentido de cuando están partida. Uno ve que la otra persona está haciendo algo mal, uno se lo dice así, fuerte. A veces puede ser agresivo, entonces, por ejemplo, yo siento que por lo menos, por ejemplo, con Cardona, yo no me comporto igual con él mientras estamos en partida, yo en partida con él a como me trato con él cuando estoy por fuera de partida, yo siento que cambiado bastante.</p> <p><b>Investigadora 1:</b> ¿Y solamente pasa con él o con el resto de tus amigos? que en partida pues se dicen unas cosas y ya fuera, así actúan de otra manera.</p> <p><b>Participante 3:</b> Yo creo que puede ser en general, sino que al Cardona no ser uno de los jugadores más talentosos dentro del juego, yo creo que con él creo que está como más reflejado el cambio de actitud porque es el que, por así decirlo, puede cometer más errores, más cosas raras, ahí se nota más un cambio"</p>
---------------------------	---

Tabla 14. Elaboración propia. Grupo de enfoque, 2024.

En el fragmento 1, se evidencia que las relaciones entre los jugadores dentro y fuera del juego pueden cambiar, ya que, mientras están dentro de él, adoptan actitudes agresivas a los que tienen menos habilidades y, fuera de él, las actitudes son más tranquilas y cordiales. Este cambio en la dinámica resalta como en entornos competitivos, se puede intensificar las emociones y alterar el comportamiento hacia los demás.

**Tabla 15**

*Fragmentos obtenidos del grupo focal (Relaciones)*

<b>Fragmento 2</b>	<p><b>"Investigadora 1:</b> ¿cómo, ¿cuál es el mejor momento que LoL les ha regalado? O sea, que los ha hecho. Sentir así, plenamente felices.</p> <p><b>Participante 4:</b> Jugar con colegas pues, o sea, pues no todas las partidas ciertamente, pero pues gran parte de las partidas, creo yo que han sido como los mejores momentos y también cuando es subo de división en clasificatoria solo Dúo.</p> <p><b>Participante 3:</b> Pero sí para mí también, creo que no, yo no me quedo con un momento en específico, yo creo que lo bonito y eso es todos los momentos que se pasan con amigos, las experiencias, las Risas. Yo creo que todo ese conjunto de momentos y experiencias que se podrían encapsular ahí.</p> <p><b>Participante 4:</b> Yo, para ser sincero, haberlo conocido a ustedes, muchachos, nada más que decir. mentiras, sí, los amiguitos a jugar con amiguitos de lo mejor que tiene lol de resto da igual"</p>
--------------------	--

Tabla 15. Elaboración propia. Grupo de enfoque, 2024.

En el fragmento 2, los jugadores muestran como los momentos compartidos en el juego con amigos son significativos, además destacan la importancia de las relaciones sociales que surgen o se fortalecen a través de la experiencia de jugar en equipo; más allá de logros individuales, lo que realmente valoran es el sentido de pertenencia y la conexión que obtienen de estas interacciones, lo que muestra que los videojuegos, en este caso LoL, son un medio para construir y fortalecer vínculos afectivos.

Los datos obtenidos en las observaciones e interacciones con los participantes revelaron aspectos que no se consideraron previamente en la investigación. A pesar de los estigmas hacia los gamers sobre ser percibidos como vulgares y poco sociables, los resultados muestran que la participación en este entorno virtual fomenta el fortalecimiento de la amistad y la creación de nuevos vínculos, por lo que, League of Legends no solo es un espacio competitivo, sino que también facilita interacciones sociales significativas, permitiendo a los jugadores conectar y trabajar con otros.

Además, se mostró que los videojuegos aportan a desarrollar valores como la responsabilidad, el compromiso y la adquisición de nuevas habilidades en el juego y la vida cotidiana, de igual modo, los participantes muestran que a través de su gusto por LoL, aprenden y fortalecen a trabajar en equipo, gestionar su tiempo y enfrentar. Se destaca que la cultura gamer y comunidad de LoL no solo es un espacio de recreación, sino de un entorno virtual que enriquece la identidad y fomentan el crecimiento personal, lo que difiere con los estigmas instaurados en la sociedad sobre los gamers.

## Discusión

Las narrativas, como expresiones de los jugadores, permiten fortalecer y establecer significados compartidos en torno a la pertenencia a un grupo social, además de ofrecer un sentido de identidad vinculado a una experiencia común. Según los postulados de Hall (2003), las identidades se construyen dentro del proceso de representación y emergen a través del discurso, es decir, las identidades se forman y evolucionan constantemente en la manera en que los individuos se representan a sí mismos y a sus tradiciones, siendo producto de cómo hablan y piensan. Por lo tanto, las narrativas identitarias identificadas en la investigación reflejan cómo los participantes construyen y fortalecen la que van construyendo a través de las conversaciones, chistes, expresiones y narrativas producto de su interacción en el juego.

Coherente con lo descrito, se sostiene la idea de que las identidades se forman y evolucionan constantemente también resuena en el contexto de los videojuegos, donde los jugadores desarrollan su identidad a partir de la experiencia compartida dentro de un grupo social. Las interacciones diarias dentro del juego contribuyen al fortalecimiento de significados en común que, a su vez, moldean las formas en que los jugadores se representan a sí mismos y a su comunidad.

Conforme a ello, la definición de narrativas identitarias se ajusta a lo investigado por Jung (2019), quien destaca la ecología comunicativa en la influencia de los juegos en línea en la formación de relaciones sociales y en la autoidentificación de los jugadores. Este autor señala que la participación activa en comunidades de juego está relacionada con la salud mental y el comportamiento en pro a lo social, sugiriendo que la interacción en estos entornos virtuales tiene un impacto significativo en como los jugadores se ven a sí mismos y se relacionan con los demás.

Esta investigación con base a los resultados resalta que los jugadores son más propensos a establecer conversaciones que fomenten su participación comunitaria e identidad, lo que refuerza

la idea de que la subcultura gamer juega un papel importante en la construcción de los jóvenes jugadores. En conjunto, la investigación de Jung (2019) y la presente sugieren que las narrativas identitarias no solo reflejan la autoexpresión de los jugadores, sino que también son un medio para la formación de relaciones significativas en un contexto social diferente.

En cuanto a la construcción subjetiva de los participantes, jugadores de League of Legends; los resultados de la investigación revelan que se desarrolla a partir de interacciones sociales, experiencias emocionales y la identificación con elementos del juego, lo que permite a los sujetos moldear y reafirmar su autoconcepto en relación con su entorno. Este hallazgo se alinea con lo planteado por Orozco (2013), quien señala que los jóvenes expresan su subjetividad a través del lenguaje, la percepción y la autonomía. En el caso de los gamers, estas dimensiones se manifiestan en las experiencias compartidas dentro del juego, donde el lenguaje y la percepción de su propio desempeño y de sus compañeros influyen directamente en la construcción de su identidad.

Igualmente, Sánchez (2010) sostiene que la identidad implica un sentido relacional con respecto al otro, ya sea reconociéndolo o negándolo, en términos de igualdad o diferencia. Esto recalca que la construcción subjetiva de los participantes está estrechamente ligada a las relaciones con otras personas. Dentro de la investigación, las interacciones con amigos y compañeros, y la identificación con los campeones del juego muestran cómo los jugadores construyen su identidad en relación con los demás y cómo la percepción de "nosotros" se configura en contraposición a "ellos". En ese sentido, la dualidad entre la experiencia subjetiva interna y la influencia de las percepciones y reconocimientos de la comunidad, mencionada por Sánchez (2010), se evidencia en cómo los jugadores moldean su autoconcepto a través de las interacciones sociales.

Aunado a lo descrito, en la investigación de Salián y Roy (2023) se habla de la importancia de las emociones en la experiencia del jugador y su impacto en el comportamiento social, así mismo, se enfatiza la necesidad de representar diversas identidades de género en los videojuegos, lo cual es un aspecto que puede considerarse relevante para la construcción subjetiva de los jóvenes gamers. Por ende, el entorno del juego afecta no solo las emociones, sino que también desempeña un papel importante en la manera en que los jugadores se ven a sí mismos y se relacionan con los demás. Los resultados de la investigación de Salián y Roy (2023) y los de este estudio se sincronizan, sugiriendo que la construcción subjetiva y la identidad de los jugadores están profundamente influenciadas por sus experiencias emocionales y relaciones en el entorno del videojuego, creando un espacio para explorar y reafirmar su identidad en un contexto social.

Por último, los hallazgos de la investigación muestran que la identidad social de los participantes se forja a través de las interacciones en el juego, su desempeño en las partidas, la jerarquización de habilidades, el tiempo y conocimiento invertidos. Esto coincide con lo planteado por Hall (1994), quien señala que la identidad cultural se construye a partir de elementos compartidos, como valores y prácticas. En el caso de League of legends, los jugadores adoptan valores y conductas propios de la comunidad, lo que refuerza su sentido de pertenencia y los distingue de otras comunidades de videojuegos.

Tajfel (1974) amplía esta noción, definiendo la identidad social como una parte del autoconcepto que se forma a partir de la pertenencia a un grupo. En esta investigación, los jugadores no solo se identifican con la comunidad, sino que también crean vínculos basados en su desempeño y roles, lo cual fortalece su autoimagen en relación con el grupo. De igual manera, la jerarquía de habilidades y el reconocimiento en la comunidad influyen en cómo se perciben a sí mismos y en su interacción con otros grupos de jugadores.



No obstante, Orozco (2013) y Beltrán y Rojas (2007) destacan que las identidades juveniles se desarrollan mediante la apropiación de códigos culturales en espacios específicos, como en los entornos virtuales de juegos. Las nuevas formas de socialización juvenil, expresadas en LoL a través de intereses compartidos, contribuyen a la creación de estilos de vida y al uso del tiempo libre, consolidando aún más la identidad social de los jugadores en esta comunidad.

De manera similar, la definición de identidad social se encuadra con la investigación realizada por Liao et al., (2020), en donde se explora la relación entre identidad social de los gamers y su comportamiento dentro de las comunidades de videojuegos. Estos autores destacan como los jugadores utilizan las experiencias compartidas y el lenguaje común para consolidar su identidad social, lo que se muestra en la construcción de vínculos significativos. Así, tanto en el contexto de LoL como en el estudio de Liao et al., se evidencia que los videojuegos tienen un papel importante en la formación de la identidad social, influyendo en la percepción de sí mismo y en las dinámicas de las relaciones, tanto dentro como fuera del juego.

## Conclusiones

En síntesis, a raíz desde la pregunta y los objetivos de investigación se encontró que los participantes, jóvenes gamers de 18 a 26 años pertenecientes a la comunidad de League of Legends, construyen sus identidades mediante una interacción dinámica entre sus narrativas identitarias, su construcción subjetiva e identidad social. Estas tres categorías se complementan y entrelazan entre sí. En tanto, Las narrativas identitarias proporcionan un marco comunicativo que alimenta la construcción subjetiva y la formación de la identidad social. A través de estas narrativas compartidas, los jugadores internalizan experiencias y relaciones sociales que son esenciales para su desarrollo personal. Simultáneamente, la identidad social derivada de su pertenencia al grupo influye en el contenido de sus narrativas y en sus experiencias subjetivas.

Esta interacción también les permite desafiar estigmas sociales, reforzando su sentido de pertenencia dentro de la comunidad; además, la identidad social se manifiesta en la forma en que los jugadores se identifican con un conjunto de valores y normas dentro del entorno de League of Legends, lo que les permite construir un sentido de comunidad que trasciende las relaciones virtuales, es por ello que, la cultura compartida y el lenguaje propio y específico del juego crean un vínculo que fortalece su identidad social, permitiendo afrontar la competitividad y toxicidad en el juego. En conjunto, estos procesos comprenden cómo los jóvenes gamers participantes de esta investigación construyen sus identidades dentro de la comunidad de League of Legends en Medellín en 2024, integrando dimensiones personales y sociales que configuran su identidad en el contexto de la subcultura gamer.

En el rol de investigadoras dentro de este estudio, se logró obtener un aprendizaje significativo en cuanto a las dinámicas e interacciones que ocurren dentro de la subcultura gamer, específicamente en el videojuego League of Legends. Se comprendió que los jugadores construyen valores positivos, fomentan y crean nuevos lazos afectivos, siendo la virtualidad un espacio vital

para esta construcción. Los juegos no son solo una afición, sino un estilo de vida donde los jugadores invierten su tiempo y se mantienen informados.

Además, se evidenció que la participación en la comunidad de League of Legends contribuye al desarrollo de identidades personales y colectivas, permitiendo a los jóvenes gamers expresar y reforzar aspectos de su identidad que podrían no ser reconocidos en otros contextos sociales. La investigación también reveló cómo la virtualidad facilita la creación de redes de apoyo y pertenencia, superando barreras geográficas y sociales. Esto resalta la importancia de considerar los espacios virtuales como escenarios legítimos de interacción social y construcción identitaria en la actualidad.

Por último, en relación con la metodología utilizada, se recomienda que se utilice la técnica de observación participante, ya que la observación simple no permitió un acercamiento ni un entendimiento profundo sobre las dinámicas e interacciones que se viven dentro del juego. Además, es necesario que antes de entrar al campo se estudie y se entienda la mayoría de los conceptos relacionados con los gamers y el propio juego. Según lo conversado con los participantes, se recomienda indagar sobre la toxicidad presente en LoL y cómo esto afecta su percepción del juego, la integración de valores y la resiliencia que desarrollan a partir de los comentarios negativos recibidos de otros jugadores.

## Referencias

- Alpizar, L y Bernal, M. (2003). La Construcción Social de las Juventudes. Última década, 19, 105-123. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22362003000200008>
- Arias, C, A. M., y Soto, J. (2019). Encuentros con la diferencia. *Psicología Desde El Caribe*, 36(1) .
- Beltrán, E.E.J y Rojas,R.R.(2007). Juventud, una aproximación crítica. *Revista Republicana*, 2, 151-165.
- Brunet, I y Pizzi, A.(2012). El enfoque nominalista de la juventud. Una alternativa crítica a la perspectiva funcionalista. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 11 (1), pp. 51-62. <https://www.redalyc.org/pdf/773/77325885024.pdf>
- Calderón, D. y Gómez, A. (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: Un análisis desde las experiencias video lúdicas de la juventud. *Metodos. Revista De Ciencias Sociales*, 11(1) doi:<https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.648>
- Castro, J. S., y Estupiñan, R. D. (2019). Análisis de las significaciones de la cultura “Geek o Friki”, en eventos de convergencia como “Shinanime”, en caleños de 16 a 30 años. [trabajo de grado – pregrado]. Universidad Autónoma de Occidente. <http://hdl.handle.net/10614/10423>.
- Chanona, P. O. G y Franco, H. R. (2019). Sobre la Etnografía virtual: recurso para entender los nuevos procesos de investigación requeridos en el mundo actual. *Las ciencias sociales y la agenda nacional*, 17(1), 396-413. <https://www.comecso.com/ciencias-sociales-agenda-nacional/cs/article/view/828>
- Congreso de la República (2006). Ley 1090 de 2006. Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=66205>
- Cuñat Gimenez, R. J. (2007). Aplicación de la Teoría Fundamentada (Grounded Theory) al estudio de fenómenos sociales. *Dialnet*, 1(1), 1-13.

Diploma UCC. (2014, abril 04). *Introducción a la investigación cualitativa, principios éticos:*

*consideraciones éticas de María Eumelia Galeano.* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=8LFZldYnQRE>

Domínguez, D., Beaulieu, A., Estalella, A., Gómez, E., Schnettler, B., y Read, R. (2007, September).

Etnografía virtual. In Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social

Research (Vol. 8, No. 3). [https://www.qualitative-](https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/download/274/604/0)

[research.net/index.php/fqs/article/download/274/604/0](https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/download/274/604/0)

Droetta, F. A. y Grasso, M. (2021). Manga, Animé y prácticas culturales. *Sociales investiga*, N<sup>o</sup>. 11,

2021, p. 19-31.

[https://socialesinvestiga.unvm.edu.ar/ojs/index.php/socialesinvestiga/article/view/413/4](https://socialesinvestiga.unvm.edu.ar/ojs/index.php/socialesinvestiga/article/view/413/458)

[58.](https://socialesinvestiga.unvm.edu.ar/ojs/index.php/socialesinvestiga/article/view/413/458)

Establés, M., Guerrero, M. y Contreras, R. (2019). Gamers, writers and social media influencers:

Professionalisation processes among teenagers. *Revista Latina De Comunicación Social*,

(74), 214-236. doi:<https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1328>

Freires, T., Leanete, T. D., y Pereira, F. (2024). Young People's construction of identity in the

context of southern europe: Finding leads for citizenship education. *Societies*, 14(1), 9.

doi:<https://doi.org/10.3390/soc14010009>

Golob, U., Kraševc, M., y Črnič, T. O. (2021). VIDEO GAMING SPECTATORSHIP: WHAT DRIVES

GAMEPLAY WATCHING ON YOUTUBE? [GLEDANJE VIDEOIGARA: ŠTO POTIČE GLEDANJE

IGRANJA VIDEOIGARA NA YOUTUBEU?]. *Medijske Studije = Media Studies*, 12(23), 40-56.

doi:<https://doi.org/10.20901/ms.12.23.3>

Hall, S. (1994). Cultural Identity and Diaspora. In Williams and Laura (Ed), Colonial Discourse and Post-colonial Theory: A Reader. Columbia University Press, (pp. 392-403).

<https://doi.org/10.4324/9781315656496>

Hall, S. (2003). Introducción:¿ Quién necesita identidad. Cuestiones de identidad cultural, 17, 13-39. [https://www.academia.edu/download/40775656/quien\\_necesita\\_identidad-hall.pdf](https://www.academia.edu/download/40775656/quien_necesita_identidad-hall.pdf)

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M.P. (2014). *Metodología de la investigación (6° Ed.)*. McGraw Hill.

Hernández, P. H., Aguirre, M. G., Estay, S. J. G., Lagomarsino, M. M., Mansilla, S. J., y Ganga, C. F. (2020). La era digital comprendida desde la Psicología humanista. *Revista Costarricense de Psicología*, 39(1), 35-53.<http://dx.doi.org/10.22544/rcps.v39i01.03>

Jung, C. (2020). Role of gamers' communicative ecology on game community involvement and self-identification of gamer. *Comput. Hum. Behav.*, 104, 106164.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106164>.

La República. (2020, octubre 03). *Desde el inicio de la pandemia el número de jugadores virtuales en Colombia incrementó 16%*. La República. [https://www.larepublica.co/internet-](https://www.larepublica.co/internet-economy/desde-el-inicio-de-la-pandemia-el-numero-de-jugadores-virtuales-en-colombia-incremento-16-3068818#:~:text=La%20empresa%20de%20investigaci%C3%B3n%20y,ascendi%C3%B3%20a%202%2C1%20millones)

[economy/desde-el-inicio-de-la-pandemia-el-numero-de-jugadores-virtuales-en-colombia-incremento-16-3068818#:~:text=La%20empresa%20de%20investigaci%C3%B3n%20y,ascendi%C3%B3%20a%202%2C1%20millones](https://www.larepublica.co/internet-economy/desde-el-inicio-de-la-pandemia-el-numero-de-jugadores-virtuales-en-colombia-incremento-16-3068818#:~:text=La%20empresa%20de%20investigaci%C3%B3n%20y,ascendi%C3%B3%20a%202%2C1%20millones).

League of Legends. (s.f). *¿QUÉ ES LEAGUE OF LEGENDS?*. League of Legends.

<https://www.leagueoflegends.com/es-es/how-to-play/>

Liao, G., Pham, T., Cheng, T., y Teng, C. (2020). How online gamers' participation fosters their team commitment: Perspective of social identity theory. *Int. J. Inf. Manag.*, 52, 102095.

<https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102095>

López, M. S. (2023, noviembre 21). *El Primer Torneo de Ajedrez Virtual se lució en la sexta edición*

*de Gamers 2023*. Alcaldía de Medellín. <https://www.medellin.gov.co/es/sala-de-prensa/noticias/el-primer-torneo-de-ajedrez-virtual-se-lucio-en-la-sexta-edicion-de-gamers-2023/>

López. P. L. (2009). Población, muestra y muestreo. *Punto cero*, 9(8), 69-74.

<http://www.scielo.org/bo/pdf/rpc/v09n08/v09n08a12.pdf>

Mancinas, R., Ledezma, V. y Ruiz, N. (2021). JÓVENES Y HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA PRESERVAR IDENTIDADES CULTURALES MINORITARIAS. [YOUTH AND TECHNOLOGICAL TOOLS TO PRESERVE MINORITY CULTURAL IDENTITIES]. *Prisma Social*, (34), 187-207.

<https://www.proquest.com/scholarly-journals/jóvenes-y-herramientas-tecnológicas-para/docview/2573513596/se-2>

Margulis, M. y Urresti, M. (1998). La construcción social de la condición de juventud. En H.

Cubides, M. C. Laverde y C. E. Valderrama (Eds.), *Viviendo a toda: jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades* (pp. 5-21). Siglo del Hombre.

Meneses, T., Martínez, C. A., y Duarte, J. A. (2021). Luchas de género en internet, una mirada desde la etnografía virtual. *Revista Latinoamericana de bioética*, 21(2), 57-73.

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-47022021000200057&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-47022021000200057&script=sci_arttext)

Ministerio de Salud y Protección Social (s.f). *Ciclo de vida*. Ministerio de Salud y Protección Social

<https://www.minsalud.gov.co/proteccionsocial/Paginas/cicloVida.aspx#:~:text=0%2D5%2>

[0a%C3%B1os\)-](#)

[,Infancia%20\(6%20%2D%2011%20a%C3%B1os\),Aduldez%20\(27%2D%2059%20a%C3%B1os](#)

- Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa: Guía didáctica*. Universidad Surcolombiana. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Orozco. L.P. (2013). Reflexiones sobre educación, ciudadanía y juventud. Una mirada desde la Pedagogía Crítica. *Revista Electrónica Perspectivas*, 6, 106-117.
- Ortiz, O. A. (2023). *Investigación cualitativa y decolonial. Paradigmas, enfoques y metodologías*. Ediciones de la U.
- Pearson, C. (2022, marzo 03). *¿Qué es Discord y para qué se usa?* Epic Games. <https://store.epicgames.com/es-MX/news/what-is-discord-and-what-is-it-used-for>
- Ponce, B. J., Espejel, H. I., Romero, M. M., Lomas, C. M., Jiménez, P. N., y Gómez, S. J. (2020). Videogame-related experiences among regular adolescent gamers. *PLoS ONE*, 15. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0235327>.
- Rao, Y. (2022). E-sports vs. exams: Competition ideologies among student gamers in neo-socialist china. *Social Analysis*, 66(4), 69-90. <https://doi.org/10.3167/sa.2022.660404>
- Restrepo, O. D. A, (2013). La Teoría Fundamentada como metodología para la integración del análisis procesual y estructural en la investigación de las Representaciones Sociales. *CES Psicología*, 6(1), 122-133.
- Rincón Barajas, L. (2023). *El Diario de Campo como instrumento de recolección de información en el marco del Diplomado en Construcción de Redes Sociales de Comunicación* [Ensayo, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio UNAD.



<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/54480/lrinconba.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Salían, Y. y Roy, D. (2023). Impact of video games on emotions and social behaviour. IAHR.

*International Journal of Social Sciences Review*, 11(3), 422-429.

<https://www.proquest.com/scholarly-journals/impact-video-games-on-emotions-social-behaviour/docview/2878446472/se-2>

Sánchez, J. A. (2010). La comunicación sin cuerpo: Identidad y virtualidad. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 52(209), 37-52.

<https://www.scielo.org.mx/pdf/rmcps/v52n209/v52n209a3.pdf>

Strauss, A. y Corbin, J. (2002). Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada. Universidad de Antioquia.

Tajfel, H. (1974). Social identity and intergroup behaviour. *Social Science Information*, 13(2), 65-93.

<https://doi.org/10.1177/053901847401300204>

Teng, C. (2019). How avatars create identification and loyalty among online gamers. *Internet Res.*, 29, 1443-1468. <https://doi.org/10.1108/intr-05-2018-0222>.

Toykin, F. (2020). Dinámicas e identificación grupal en gamers de Lima, el caso de competitividad en el videojuego League of Legends. *Desde el Sur*, 12(2), pp. 573-597.

Universidad de Medellín. (2008). *Juventud, identidad y comunicación: Epistemología de la comunicación*. Universidad de Medellín.

Velasco, I. R. M., García, K. P. V. y Fonseca, E. I. R. (2019). Más allá de las identidades culturales juveniles. [Beyond Youth Cultural Identities] *Estudios Sobre Las Culturas Contemporáneas*, 25(49), 115-137. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/más-allá-de-las-identidades-culturales-juveniles/docview/2250568008/se-2>

## Anexos

### Anexo 1 Formato consentimiento informado

#### CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

#### FACULTAD DE PSICOLOGÍA

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO DE LOS PARTICIPANTES

Estimado \_\_\_\_\_, usted está siendo invitado a participar en la investigación que se desarrolla en la asignatura Trabajo de Grado, bajo la responsabilidad de las estudiantes Pamela Ospina Parias y Samara Patiño Valencia con la supervisión general de Shirley Viviana Cataño Pulgarín, docente del programa de Psicología de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Su correo es [scatanopulg@uniminuto.edu.co](mailto:scatanopulg@uniminuto.edu.co).

- A. **El propósito de este trabajo es comprender** las construcciones identitarias de jóvenes gamers, de 18 a 26 años, pertenecientes a la comunidad de League of Legends (Lol) en la ciudad de Medellín en el año 2024. Por tal razón solicitamos de manera muy cordial su colaboración para a ser parte de este proyecto.
- B. **¿Que se hará?:** La colaboración que solicitamos consistirá en la participación de un grupo de enfoque, donde se harán preguntas y actividades relacionadas con su experiencia en el videojuego League of Legends, además de varias observaciones, en este caso participante donde una de las investigadoras jugara e interactuara con los participantes, de igual manera otra investigadora hará observaciones simples, que contemplara cómo juegan y sus interacciones sin intervenir. Estos procedimientos serán grabados en vídeo para una previa transcripción y análisis.
- C. **Riesgos:** En esta investigación no se realizará mediciones o test psicológicos. Pero si considera como posibles riesgos la apertura emocional en tanto vamos a hablar de construcciones identitarias, es decir, la evocación de recuerdos, experiencia y situaciones que pueden generar malestar. En ese sentido quien se vea afectado contará con primeros auxilios psicológicos, reconocimiento de rutas y acompañamiento constante de las investigadoras.
- D. Durante la investigación se hará la constatación de los datos con los participantes y se presentaran los resultados finales.

- E. Su participación en esta investigación es opcional. Usted tiene el derecho de rechazarla o de interrumpirla en cualquier momento si considera que le causa algún inconveniente.
- F. Los datos suministrados en esta investigación son confidenciales.
- G. No perderá ningún derecho legal por firmar este documento.
- H. Si tiene alguna duda o pregunta durante el proceso, no dude en decirlo.
- I. Si en el futuro desea más información, puede obtenerla escribiéndole a las investigadoras al correo electrónico [pamela.ospina@uniminuto.edu.co](mailto:pamela.ospina@uniminuto.edu.co) y/o [samara.patino@uniminuto.edu.co](mailto:samara.patino@uniminuto.edu.co).

### CONSENTIMIENTO

He leído o se me ha leído, toda la información descrita en este texto, antes de firmarla. Se me ha brindado la oportunidad de hacer preguntas y éstas han sido contestadas en forma adecuada. Por lo tanto, accedo a participar como sujeto de investigación en este estudio.

**Nombre:**

**Cédula:**

**Firma:**

**Fecha:**

Nombre de las investigadoras:

Pamela Ospina Parias.

C.C: 1007529009

Celular: 323 3990654

Samara Patiño Valencia.

C.C: 1000757626

Celular: 3054158839

## Anexo 2 Fragmento Diario de Campo – Observación Participante

Diario de campo 1			
Fecha	Viernes, 30 de agosto de 2024		
Hora inicio	7:40:00 p. m.	Hora fin	8:56:00 p. m.
Investigadora/Observadora	Samara Patiño Valencia		
Técnica aplicada	Observación participante		
Lugar/Espacio	Discord (Plataforma que permite la interacción por medio de chats, llamadas de voz y videollamadas, a través de servidores). Servidor investigación LoL. League of Legends (Videojuego multijugador online)		
Objetivo	Reconocer las narrativas identitarias de jóvenes gamers en relación a su pertenencia en la subcultura gamer y comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024.		

Observación	Comentarios
<p>Nota: Nuestra investigación cuenta con la participación de 6 jugadores gamers pertenecientes a</p>	<p>El observable de narrativas identitarias también puede entenderse como las frases, expresiones, chistes o</p>
<p>la comunidad de LoL, como observadora participante era necesario ser parte del equipo (en loL solo se permiten 5 jugadores en partida), por lo tanto, se hizo una ruleta para decidir los equipos para los encuentros. Todo se comunico y mostro por el servidor de discord "Investigación LoL".</p> <p>A las 7:40 me reuní con Deymos uno de los participantes porque me iba a explicar cómo grabar las partidas y que se escuchara el audio, nos demoramos 10 minutos probando la aplicación de grabación OBS Studio hasta que finalmente logramos que funcionara. Nuestro encuentro era a las 8:00 pm, pero 2 jugadores mencionaron que iban a demorarse, por lo tanto, empezaríamos a jugar a las 8:20 pm; Mientras esperábamos les pedí el Nickname que utilizan dentro del juego para agregarlos y conformar el equipo. El equipo estaba conformado por: Kokas, Navia, Willy, Guelon y Sami (investigadora). Esta primera partida la jugamos sin la participación de Guelon, ya que por el servidor expreso lo siguiente:</p>	<p>comentarios que hacen los jugadores referentes a loL o lo gamer, de igual forma también se puede expresar en anécdotas, la afinidad o distanciamiento a ciertas cosas. En ese sentido, a lo largo de la observación se nota que ante expresiones de la investigadora participante tal como "Yo no sé jugar y no conozco los controles, por lo que por favor no me tiren muy duro" genero la risa de los participantes y un acercamiento con la investigadora. De igual manera, cuando la investigadora tenía alguna pregunta sobre la mecánica del juego, los participantes daban una explicación detallada utilizando terminología del juego, pero logrando que la investigadora los entendiera, evidenciándose la apropiación que tienen de las mecánicas y términos del juego como por ejemplo "Ese es el rango, acá hay clasificatorias y en esas partidas clasificatorias si usted gana le dan puntos y si pierde le quitan puntos, entonces a ti te asignan un rango. Ese es el marco de rango de nosotros actualmente por ejemplo el de Willy es esmeralda II y el mío es diamante IV", " No, porque primero hay que tener nivel 30 la cuenta " "Segundo hay 2 tipos de clasificatoria, hay uno para jugar entre 2 personas y el otro se llama Flex que se puede jugar con 5 personas, 3</p>

### Anexo 3 Fragmento Diario de Campo – Observación Simple

Diario de campo 2			
Fecha	Domingo, 1 de septiembre de 2024		
Hora inicio	8:55:00 p. m.	Hora fin	9:17:00 a. m.
Investigadora/Observadora	Pamela Ospina Parias		
Técnica aplicada	Observación simple		
Lugar/Espacio	Discord (Plataforma que permite la interacción por medio de chats, llamadas de voz y videollamadas, a través de servidores). Servidor investigación LoL. League of Legends (Videojuego multijugador online)		
Objetivo	Reconocer las narrativas identitarias de jóvenes gamers en relación a su pertenencia en la subcultura gamer y comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024.		

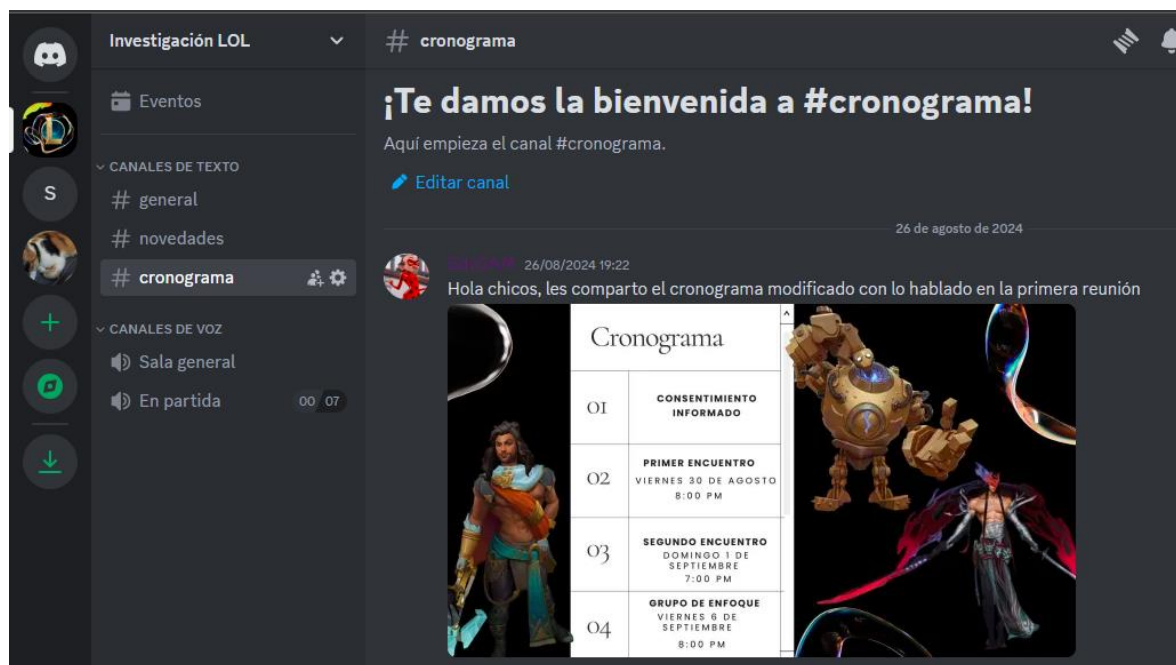
Observación	Interpretación
<p>La observación inicia en el momento en el que un participante del juego y de investigación (Deymos) comparte pantalla para ver el juego desde su perspectiva, así mismo se reconoce que los participantes del juego y grupo son: Kokas, Willy, Gerome, Deymos y S de Sam (Investigadora/observadora participante). A su vez se puede ver que esta vez jugaran otro modo de juego diferente al del viernes</p> <p>En el momento de la transcripción quiero hacer claridad que estaba presentando problemas con el programa Discord, por lo que a veces no me permitía visualizar el contenido que se me estaba siendo compartido, ya que en varias ocasiones la imagen quedaba congelada y solo podía analizar lo que escuchaba</p> <p>S de Sam: "¿Me pueden explicar en sí qué es Aram y cómo funciona?"  Deymos: "Gerome explique qué es Aram y cómo funciona"  Gerome: "yo no soy quien juega Aram, Kokas usted es el que juega Aram"  Kokas: "somos 5 contra 5 en una sola línea y todos nos pegamos. Así, de una. Entonces no hay división de líneas, no hay que farmear, solo hay que pegarse"</p>	<p>En esta observación se identificó que la interacción revela ciertas dinámicas de poder, con por ejemplo Kokas asumiendo una posición de autoridad al explicar el juego, y Deymos y Gerome pidiendo consejos a lo largo de la partida. Las expresiones emocionales intensas, como los gritos de entusiasmo y frustración, demuestran cómo las emociones refuerzan los lazos dentro del grupo.</p> <p>Se evidencia terminología gamer y propia de LoL con palabras como (algunas ya repetidas de las partidas anteriores): Aram, Farmear, Grieta del invocador, Minions, Base, Dados, Missfortun AP, Shaco, Morgana, Garen, AD, Fiddlesticks, Beyblade, Tanque, Flasher, Q, R, Stragglers, Arbustos, Activo fantasmal, OTP, Blitzcrank, Sanguinaria, Antorcha de juego oscuro, Carry, Ulti, Rammus, Rata, bran, Estunqueo, Regar, Items, Kills, Warmo, Necromante, Disca, Resistencia mágica, Gancho, Triple</p>

#### Anexo 4 Fragmento Guía Temática

Grupo de enfoque			
Fecha	Viernes, 6 de septiembre de 2024		
Duración		Una hora y treinta minutos	
Hora inicio	8:00:00 pm	Hora fin	10:00:00 p. m.
Investigadora/Moderadora		Samara Patiño y Pamela Ospina	
Objetivos		<p>Identificar la construcción subjetiva de jóvenes vinculados a la subcultura gamer y comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024</p> <p>Describir la identidad social de jóvenes pertenecientes a la comunidad de LoL en la ciudad de Medellín en el año 2024.</p>	
Lugar/Espacio		<p>Discord (Plataforma que permite la interacción por medio de chats, llamadas de voz y videollamadas, a través de servidores).</p> <p>Servidor investigación LoL.</p>	
Participantes		Seis jóvenes gamers jugadores de LoL, con edades comprendidas entre los 18 y 26 años	
Materiales		<p>Imágenes de campeones de LoL</p> <p>Video de concurso de saberes</p> <p>Aplicación de grabación</p>	

Metodología
<p><b>Momento 1:</b> Presentar el propósito del grupo de enfoque, las consideraciones éticas para esta técnica y presentación de las moderadoras.</p> <p><b>Momento 2. Perfil de los participantes:</b> ¿Cuál es su Nickname? ¿Edad? ¿Profesión? ¿Hace cuanto juegan LoL? ¿En qué horario y días juegan LoL? ¿Cuántas horas juegan LoL? ¿Qué rol desempeñan en LoL? Si juegan clasificatoria ¿En qué rango se encuentra?</p> <p><b>Momento 3 Preguntas del observable de construcción subjetiva:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cuándo y cómo comenzaron a jugar LoL?</li> <li>2. ¿Cómo se sintieron cuando jugaron LoL por primera vez? ¿Qué los enganchó del juego?</li> <li>3. ¿Qué significa el LoL para ustedes?</li> </ol>

## Anexo 5 Servidor Investigación de LoL – Plataforma Discord



## Anexo 6 Fragmento de la Codificación Abierta – Diarios de Campo

Identificación del diario de camp	Fragmento del diario de camp	Categoría de la investigación	Subcategoría	Código inicia	Notas o memos analític
DC_SP_01	"Flex esa es más fácil porque la gente no se la toma tan enserio, ese modo de juego es más bien para jugar con amigos y la otra que es solo dúo es la que la gente pro se toma más enserio porque solo se puede jugar tu solo o con un amigo y ambos deben jugar serios para subir rango entonces por eso la gente juega mejor, pero por ejemplo Kokas es muy malo"	Narrativas Identitarias	Comentarios	Modo de juego	Al parecer hay ciertas apreciaciones que se van dando entre ellos, dependiendo de los tipos de juego dentro de LOL.
DC_PO_01	Navia: "Que nuestro topleiner va a quedar 0-10" S de Sam: "¿Por qué, por el enemigo?" Navia: "Si" S de Sam: "¿y ustedes como saben?" Kokas: "porque no confian en mis habilidades" Willy: "la verdad es que no, la verdad es que no, o sea..."	Narrativas Identitarias	Comentarios	Habilidad	Se presencia que según el campeón que utilicen van a comentar sobre la confiabilidad del jugador (Participante) frente a la partida y su habilidad para luchar contra los enemigos.

## Anexo 7 Fragmento de la Codificación Abierta – Grupo de Enfoque

Fuente	Fragmento del grupo/identificación del participante	Categoría de la investigación	Subcategoría	Código inicial	Notas o memos analíticos
Grupo de enfoque	<p><b>Navia:</b> ¿Eh? Sí. Me encuentro en una situación en la que me estresa mucho las rankeds, entonces no juego muy bien y también, no sé, eso, en general, no he tenido mi mejor racha, este split.</p> <p><b>Navia:</b> Mmm, pues digamos que dejé de jugar como 2 semanas. Luego volví, no jugué muy bien y entre en una mala racha y también hay mucho jugador que no está permitiendo sacar el 100 * 100 de mi potencial. Entonces, todos esos factores están terminando en eso".</p>	Construcción Subjetiva	Experiencia	Mala Racha	Aquí podemos ver la asociación que hace el participante en relación a las malas rachas en sus partidas y el estrés a las Rankeds, y como esto le está obstaculizando su experiencia de juego, creando en él una percepción de mal jugador que le impide superar esta situación.

Fuente	Fragmento del grupo/identificación del participante	Categoría de la investigación	Subcategoría	Código inicial	Notas o memos analíticos
Grupo de enfoque	<p><b>Investigadora:</b> Bueno. ¿Y qué les hace sentir que realmente pertenecen a la Comunidad del LoL?</p> <p><b>Navia:</b> Yo creo que todo el conocimiento que tengo del juego. A mí el tiempo que llevo en el juego lo que se de él y que me gusta mucho, entonces pues yo siento de que ya formo parte de esa comunidad de League of Legends, que espera con ansias que metan cosas nuevas al juego, que lo juega constantemente y que está ahí apoyándolo y jugándolo.</p> <p><b>Deymos:</b> Yo opino lo mismo del tiempo, porque el tiempo uno va aprendiendo pues como la comunidad, uno va aprendiendo cuáles son como las palabras, frases que conlleva el juego, por ejemplo o creo que con lol aprendí, por ejemplo, la palabra flamear, Toxíquear que son, en verdad, palabras que no son de lol, pero yo por lo menos</p>	Identidad Social	Percepción de sí mismo	Tiempo y conocimiento del juego	Los jugadores comentan que su sentido de pertenencia a la comunidad de LoL proviene principalmente del tiempo invertido y el conocimiento acumulado sobre el juego, además subrayan el dominio de términos específicos y la familiaridad con los mecanismos del juego que fortalecen su vínculo con la comunidad. Por lo que, la idea de pertenencia se asocia no solo con el disfrute del juego, sino con la identificación con una cultura compartida, marcada por un lenguaje y una experiencia común



## Anexo 8 Fragmento de la Codificación Axial

Categoría principal	Subcategoría	Descriptorios	Relaciones identificadas
Narrativa Identitarias	Chistes	En este sentido, los chistes se entienden como chistes internos, los cuales se manifestaron por medio de lo jugadores para burlarse de los compañeros y el enemigo, asimismo es una forma de manifestar su humor e ironía, para reflejar dinámicas sociales dentro del juego. Los chistes permiten a los participantes suavizar las críticas y fortalecer el vínculo.	Los chistes tiene una relación directa con narrativas identitarias en tanto los jugadores la utilizan para fortalecer sus dinámicas sociales dentro del juego, asimismo se crea un espacio en donde las críticas se suavizan y se fortalece un vínculo con el compañero, en esa medida, se crean relaciones significativas permitiendo la construcción de significados compartidos.
Construcción Subjetiva	Emociones	Las emociones se vuelven una parte importante de la experiencia de los jugadores, reflejando no solo las interacciones que ocurren durante el juego, sino también su experiencia en otros videojuegos. La inmersión en el juego produce una variedad de emociones, especialmente relacionadas con el desempeño individual y los resultados de las partidas, como los sentimientos de victoria y derrota. La habilidad del jugador y las exigencias del entorno competitivo hacen que este ciclo emocional se intensifique.	El manejo de las emociones, particularmente durante y después de las partidas, es fundamental para su construcción subjetiva y por ende tiene una relación directa para la conformación de su identidad. En ese sentido, la identidad se forma no solo a través de las experiencias del juego, sino también a través de un proceso de gestión emocional en el que la victoria, la derrota y el desempeño individual se entrelazan con la percepción de uno mismo como un jugador competitivo y competente.
Identidad Social	Percepción de sí mismo	La percepción de sí mismo alude a como los jugadores de LoL se ven a sí mismos en función de su tiempo invertido y conocimiento del juego, su reconocimiento dentro de la comunidad y la diferenciación de otros gamers. Esta percepción está influenciada por su nivel de aceptación de las críticas y estereotipos externos y su comodidad al compartir sus intereses, mostrando distintas reacciones del juicio social, además, los vínculos de amistad creados y forjados con la integración de LoL en su personalidad refuerzan una identidad marcada por el compromiso e inversión en el juego, que pasa de lo virtual a lo social	La relación entre identidad social y percepción de sí mismo es directa, puesto que, la percepción que un jugador tiene de sí dentro de la comunidad de LoL está profundamente influenciada por su pertenencia a ese grupo social, además, el tiempo y conocimiento invertidos en el juego, junto con el reconocimiento y la diferenciación con otros gamers refuerzan su identidad dentro de la comunidad. Los vínculos de amistad y la personalidad vinculada con LoL muestran como la permanencia a la comunidad define aspectos fundamentales de su autoconcepto