



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Estudios Superiores Iztacala

LOS E-SPORTS COMO MEDIO PARA CONSTRUIR HABILIDADES SOCIALES

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA
P R E S E N T A (N)

Karla Yanalte Aldana Trejo

Director: Mtro. Akira Salvador Esqueda Gakiya

Dictaminadores: Mtra. Juana Ávila Aguilar

Mtro. Gerardo Abel Chaparro Aguilera

V. B.
Akira Salvador Esqueda Gakiya
[Firma]



Los Reyes Iztacala, Edo de México,

2022



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Quiero darles las gracias a mis padres por acompañarme durante todo mi camino académico y profesional, por impulsarme a ser la mejor versión de mí y por ayudarme a concretar un primer peldaño en mi camino como profesional de la salud.

De igual modo, quiero agradecer a mis hermanas, quienes mucho o poco me alegraron y me facilitaron el largo camino que he recorrido para concretar este trabajo.

A mis amigos de carrera, quienes me apoyaron a tomar la iniciativa de tomar el tema de los videojuegos, algo que realmente me apasiona, como tema de investigación. Porque ellos fueron quienes me inspiraron a hacer algo que me gustaba parte de mi carrera profesional.

Agradezco a la UNAM por darme la oportunidad de concretar una carrera profesional.

A mi director y asesores de tesis, a Akira por direccionar el trabajo y confiar en el trabajo de los e-sports, a Juana por ser quien me dio el inicio del que sería mi proyecto de tesis, a Gerardo por ser quien me apoyo con material de los videojuegos y quien me oriento en que perspectiva podía tener. A todos ellos, gracias por confiar en este proyecto.

Por último, pero no menos importante, a mi novio Manuel Jurado, quien me acompañó y me apoyo para hacer la investigación, quien cuando me estancaba y no sabía cómo continuar me guiaba y muchas veces oriento para concluir este trabajo que me dará el título de psicóloga.

Y finalmente a mí misma, por no rendirme, por levantarme siempre que creía que no podía más, por aferrarme a concluir este trabajo y por demostrarme que si puedo concluir lo que empiezo.

INDICE

Contenido	
RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN	2
ANTECEDENTES	3
1. De los videojuegos a los e-sports.....	3
1.1. Habilidades sociales dentro de los e-sports.....	8
1.2. Formación de los jugadores de e-sports	10
1.3. E-sports como herramienta para el desarrollo de habilidades.....	11
2. De la socialización a los videojuegos	15
2.1. Importancia de la Socialización en niños y adolescentes.....	15
2.2. Socialización y Videojuegos	15
2.3. Socialización en tiempos de COVID-19	16
3. Los <i>e-sports</i> como deporte.....	19
3.1. Definición de deporte	20
3.2. El ajedrez y los e-sports. Características de los dos.....	21
3.3. Los e-sports como una profesión	22
4. <i>E-sports</i> en la sociedad mexicana.	24
4.1. La influencia de la cultura gamer en la persona.....	24
4.2. Sociedad gamer	25
4.3. Federación Mexicana del Deporte Electrónico en México	25
MARCO TEÓRICO	27
METODOLOGIA.....	30
Planteamiento del problema.....	30
Justificación.	30
Pregunta de investigación.	30
Objetivo general y específicos.....	31
MARCO METODOLÓGICO	32
Tipo de investigación.....	32
Diseño.	32
Técnica.....	33
Instrumentos.....	33

Población.....	34
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	35
1. <i>Análisis de las Habilidades Sociales</i>	39
1.1. Hacer cumplidos y aceptar cumplidos.....	39
1.2. Hacer peticiones y rechazar peticiones.....	40
1.3. Petición de cambio de conducta del otro.....	42
1.4. Expresar amor, agrado y afecto.....	43
1.5. Iniciar y mantener conversaciones.....	44
1.6. Defender los propios derechos.....	45
1.7. Expresar opiniones, incluido el desacuerdo.....	46
1.8. Expresión justificada de molestia, desagrado o enfado.....	47
1.9. Disculparse o admitir ignorancia.....	48
1.10. Afrontar las críticas.....	49
1.11. Regular la entrada o salida de los grupos sociales.....	49
2. <i>De League of Legends a la realidad</i>	52
CONCLUSIÓN.....	55
REFERENCIAS.....	57
ANEXOS.....	65

RESUMEN

La presente investigación de corte cualitativo tuvo la finalidad de explorar a través de narrativas la formación de tres jugadores del *e-sports League of Legends* enfocándose principalmente en el desarrollo de sus habilidades sociales. Esto se pudo realizar debido al campo competitivo que el videojuego ofrece, una exposición constante a la interactividad entre iguales, lo cual fomenta en los jugadores la participación en equipo, socialización y formación de habilidades sociales, que son necesarias no solamente en el ambiente del juego, si no es una vida diaria.

La investigación tiene un diseño fenomenológico, que se enfocó en las experiencias individuales subjetivas de 3 participantes, jóvenes de entre 20 a 30 años, jugadores regulares de *League of Legends*. La información fue recabada a través de entrevistas que buscaban recoger su historia de vida con los videojuegos, permitiendo conocer las experiencias de estos mismos, validando sus interacciones con el medio en su contexto.

Con la información recogida de las entrevistas se hizo un análisis de resultados que se dividió en 3 áreas. En primer lugar, un análisis individual donde se describió el perfil de cada jugador. En segundo lugar, se hizo un análisis en paralelo en respecto a las habilidades sociales de cada participante, conociendo así cuales son las habilidades que *League of Legends* puede llegar a desarrollar. Y, por último, un análisis de como las habilidades adquiridas en un videojuego se pueden transpolar a un medio social físico, inclusive en estos tiempos de pandemia.

Palabras claves: Habilidades sociales, socialización, videojuegos, *e-sports*, *League of Legends*.

INTRODUCCIÓN

Como bien se sabe, la socialización es fundamental para el desarrollo humano. Es en infancia y adolescencia cuando esta socialización tiene gran importancia, Carmen Ruiz Serrano (2012) menciona que niños y jóvenes se han visto afectados socialmente en este confinamiento por pandemia, por esto mismo representa un reto encontrar una forma en la cual se pueda socializar a distancia en esta etapa post pandémica que se avecina, es por eso que la presente investigación busca demostrar como los videojuegos, explícitamente los que se encuentran en el área competitiva (*e-sports*), ayudan al desarrollo de habilidades sociales, las cuales son necesarias para tener una buena integración social.

La modalidad competitiva en los *e-sports*, a diferencia de la modalidad lúdica, obliga a los jugadores a interactuar con sus compañeros de partida, con el objetivo de llegar a una meta. Convirtiendo así a los *e-sports* en una herramienta tecnológica y social que a través de un acceso ilimitado gracias al internet abre la posibilidad a que la gente se comunique, interactúe e incluso se relacione con más personas, ya sea de su propio país o de otras partes del mundo, adquiriendo nuevas y variadas formas de socializar.

Por su parte, Salinas (2003) menciona que los avances tecnológicos han sido de gran relevancia para la evolución de los videojuegos convirtiéndolos no solo en un medio de entretenimiento si no también en un entorno donde la interacción de un grupo de personas se puede convertir en comunidades virtuales donde los jugadores pueden no solo jugar para entretenerse, sino también para buscar competencia, intercambiar experiencias, intercambiar o adquirir insumos de juego mediante procesos de negociación y comercio virtual e incluso conversar de acontecimientos de su vida diaria.

Por lo que este trabajo buscará desde la psicología con perspectiva histórico cultural, fundamentada en la teoría constructivista sugerida por Vygotsky, observar la formación del jugador de deportes electrónicos, la manera en que la sociedad les percibe, la ética y moralmente y cómo ésta influye al momento de adquirir habilidades que pueda desarrollar en su entorno virtual y real para generar procesos de socialización. Viendo así al videojuego como una herramienta más para la adquisición de habilidades sociales.

ANTECEDENTES

1. De los videojuegos a los e-sports

Los videojuegos en la actualidad son una de las principales actividades de ocio que realizan tanto jóvenes como adultos, esto se debe a que muchos de estos adultos crecieron con ellos. Durante la evolución de los videojuegos que data de 1952, con *Nought and crosses* (OXO) desarrollado por Alexander S. Douglas (Belli y López, 2008), a la actualidad, se han ido desarrollando a tal grado de pasar de un entretenimiento a una actividad reglamentada y competitiva de carácter formal a la cual se le conoce como *e-sports*, el deporte electrónico.

Para entender los *e-sports* se debe entender primero al *videojuego*. Román Gubern (como se citó en Rivera, 2017) lo define como “una modalidad de imagen digital interactiva cuyas imágenes construyen un verdadero dialecto icónico, pues distingue no solo por el uso social específico (lúdico) para un mercado específico...”. Zyda (como se citó en Eguía, Contreras y Solano, 2013), comenta que es “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento”, (como se citó en Eguía y cols, 2013) agrega “hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos”. Para Edgar Goeyens (como se citó en Rivera, 2017), es la posibilidad de “manipular objetos en la pantalla para alcanzar un fin determinado”.

Los *e-sports*, aunque son relativamente recientes, llegando medidos de los 90 con la llegada del internet (Melchor, 2017), han tenido un impacto a nivel mundial, en jóvenes y adultos, y muchos de estos entran de lleno en el mundo competitivo de tal forma que para el 2021 se registra una audiencia global de *e-sports* de 395 millones, incluyendo entusiastas y espectadores ocasionales y se prevé que para el 2023 la cifra supere los 645 millones de personas (Orús, 2021)¹. En cuanto al número de jugadores vemos que para el año pasado (2020) había un aproximado de 22,500 jugadores de *e-sports* activos en todo el mundo (Orús, 2021)².

Si bien, aún no hay una definición estable de los *e-sports*, en el diccionario de Cambridge se puede encontrar como “actividad basada en jugar juegos de ordenador contra

otras personas en Internet, a menudo por dinero, ya sea con público mediante Internet, o eventos especiales organizados”. Una de las definiciones más aceptada de lo que es un *e-sports* la escribe Juho Hamari y Max Sjöblom (como se citó en Gotarra y Jordan, 2017), es “una forma de deporte donde los aspectos primarios del deporte son facilitados por medios electrónicos, mediante los cuales jugadores y equipos son arbitrados por sistemas informáticos”.

Los primeros videojuegos llegan en el siglo XIX con el impulso de las tecnologías, bajo el efecto de la Segunda Revolución Industrial, en donde se producen cambios no solo en el terreno de la economía sino también materia social. En esta época la población da un mayor peso a la relación familiar y la convivencia e interacción dentro del hogar, dando una mayor distinción entre las esfera pública y privada. Ya que como menciona Trenta (2012), el hogar marca el límite de la vida privada por lo que el tiempo de ocio pasa a tener una mayor importancia en el desarrollo de los integrantes de las familias.

En esa época se crean las primeras máquinas que requieren de una interacción meramente físicas, maquinas que miden la fuerza de los participantes, esto generaba una congregación de personas que se reunían para competir sobre quién era el más fuerte, estas máquinas funcionaban a través de monedas de un penique, a la par aparecen teatros en miniatura automáticos, fonógrafos, entre otros. Esta clase de máquinas se encontraban, en un inicio, en centros de encuentros públicos como quioscos, recepciones de hoteles, bares, o incluso en las calles, esto hasta la aparición de lugares específicos para albergarlas: las *penny arcade* (máquinas de monedas o traga monedas, coloquialmente maquinitas).

Con la aparición de los *arcade*, los usuarios empiezan a tener un lugar específico en el cual buscan competir, y el objetivo de ver quién tenía la mayor fuerza, destreza, o quien podía conseguir los puntajes más altos, esto da paso a la creación de videojuegos que mantenían *records* (puntajes) y con mayor requerimiento de estrategia para llegar a niveles altos (Trenta, 2012), y por ende a generar una necesidad de mejora y un sentido de apego y/o adherencia al juego, al igual que los deportes en el siglo XVIII, los videojuegos eran ahora también una competición organizada que iba desde el espectáculo hasta el deseo de compararse, de superar a otros o a si mismo (González y Talavera, 2018).

La interactividad y la competitividad entre jugadores de videojuegos fue en aumento generando una gran población de personas que interactuaban por este medio, surge así en los años setenta el primer torneo oficial el cual fue realizado por la Universidad de Standford en 1972, este torneo fue en torno al juego *Spacewar* (Brand, 1972 como se citó en Antón y García, 2014). En este año, en el mes de junio, surge en Estados Unidos la que es considerada como la primera agrupación deportiva en celebrar campeonatos profesionales, la *Cyberathlete Professional League* (CPL), la liga profesional cyberatletica encargada de organizar ese mismo año su primer torneo con un modesto premio de 4.000 dólares (CPL, 2014 como se citó Antón y García, 2014).

Los videojuegos comenzaron a tener una mayor relevancia en las vidas de las personas en la década de los ochenta incrementando los espacios y locales que albergan a las máquinas de *arcade*, y las consolas caseras se consolidaban con la *Atari 2600* (Garfias, 2017). Es así como Atari en 1980 lleva a cabo uno de los eventos más grandes centrado en los videojuegos, la *First National Space Invaders Competition*, que congrego alrededor de 10.000 personas en Estados Unidos (Gotarra y Jordan, 2017).

Con los videojuegos más presente en la vida de las personas, en los años de 1972 hasta 1980, los fabricantes promueven la idea de que los videojuegos son una actividad familiar, esto significaba convencer a los padres de que las videoconsolas podían unir a la familia (Eguía, Contreras y Solano, 2013). Es así como se crea la Magnavox Odussey, el primer sistema domestico de videojuegos, que se conecta a la televisión y permite jugar juegos pregrabados (Belli y López, 2008). Sin embargo, es en el año de 1983 que ocurre el llamado *crash* (choque), es el año en donde muchas empresas de Estados Unidos se van a la quiebra por falta de creatividad, para muchos los videojuegos parecían llegar a su fin, sin embargo, Japón con su crecimiento tecnológico y económico permito explorar los productos de videojuegos a mayor alcance (Garfias, 2017).

Es Nintendo en 1985 quien regresa los videojuegos a toda América con su consolade nombre *Nintendo Entertainment System* (NES) (Garfias, 2017). Con la llegada de Nintendo al mercado de los videojuegos en 1990, la compañía celebra su primera competencia internacional la cual incluyo un premio de \$10.000 dólares llamada *Nintendo World*

Championship. Aun con esto, la empresa no logró congregarse una fuerte comunidad (Gotarra y Jordan, 2017), fue el inicio de una gran interacción entre los usuarios.

Como se mencionó anteriormente, en la década de los 90's llega a las consolas la conexión a internet, se facilitan la interconectividad de usuarios en línea ya sea mediante una PC o una videoconsola que permita este acceso (Herrero, 2011), lo que a un futuro ayudaría a la realización de eventos competitivos que no necesitaran de un espacio físico forzosamente para su ejecución. La conexión a la red también permite un mayor desarrollo para los juegos *multiplayer* (multijugador), convirtiéndose en la opción predilecta de muchos jugadores, la cual, no solo modifica únicamente la manera de jugar también modifica las conductas sociales de los jugadores a través de ellos (Carrillo, 2015).

Es así como la evolución de los videojuegos a través de la conexión en redes fueron las responsables del nacimiento de los MMORPG, *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* (juegos de rol multijugador masivo en línea) (Belli y López, 2008). Otro género importante, que surge plenamente de las modificaciones de los mismos jugadores online en otro juego *multiplayer* (*Starcraft*), es el conocido como MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), este tipo de juegos permite crear partidas personalizadas en las que los jugadores acuerdan nuevos modos de juego e incluso en ocasiones se crean "minijuegos", fomentando así la interactividad de sus usuarios (Huerta, 2015). Este formato es una fusión entre un juego de acción y un juego de estrategia en tiempo real (Wiroo, 2012).

Con los juegos *online* (en línea), no es necesario estar jugando en la misma consola para tener una partida *multiplayer*. Sin embargo, que un juego tenga la capacidad de ser multijugador no significa que se deba tener una relación social. Domínguez y Sáez (2012, como se citó en Carrillo 2015) indican que los videojuegos multijugador "permiten la experiencia simultánea del videojuego entre un determinado número de jugadores, sin ningún tipo de relación, con un entorno social más allá de la duración de cada partida". El hecho de jugar con otras personas a la vez un mismo videojuego no implica una relación social, ni un consumo social del mismo. Grañas (2017) menciona que lo importante del videojuego es la experiencia que genera en los usuarios, ya que a través de las experiencias esté obtiene nociones para interactuar e interpretar su misma realidad.

En la actualidad, dentro de los videojuegos hay ciertos géneros que incitan a la competencia, están los *simuladores deportivos* FIFA; los *shooters* que son los videojuegos de disparos como son *Call of Duty*, *Halo*, *Fortnite*, *Counter Strike*, *Valorant*, entre otros; y los juegos de estrategia y rol tales como *StarCraft*, *League of Legends*, *World of Warcraft*, *Age of Empires*, de los mencionados algunos entran en la categoría de *e-sports* (Antón y García, 2014). Si bien los juegos anteriormente mencionados son únicamente para consola o pc en la actualidad hay videojuegos de dispositivos móviles como el celular, que también entran en la categoría de deportes electrónicos, tales son los casos de *Hearthstone*, *Vainglory* y *Clash Royale* entre muchos otros.

La llegada de los *e-sports* a la audiencia masiva empezó en el 2007, siendo la *Championship Gaming Series 2007* (Serie de Juegos de campeonato) el primer gran evento retransmitido por televisión gracias a la triple colaboración entre DirecTV (EE. UU.), British Sky Broadcasting (Reino Unido) y STAR.TV (China) (Gotarra y Jordan, 2017). Hoy existen varias plataformas para visualizar contenido *e-sports* tales como Twitch, Youtube y Facebook Gaming, entre otras muchas.

Hoy día es innegable el impacto y la influencia que proyecta la industria de los videojuegos en nuestra sociedad. Desde sus inicios y su desarrollo, la caída de Atari en 1983, la ascensión de Nintendo al poder en la segunda década de los ochenta, los retos de Sega y Sony en los noventa y la aparición de Microsoft en el mercado a principios de este siglo han sido momentos que han marcado varias generaciones en todo el mundo (Durán, 2014). Es por ello los videojuegos han pasado de ser un producto más de la vida cotidiana a una actividad que está siendo parte de la educación de muchos niños y jóvenes, esta afirmación de Garfias (2017), menciona que ya es un hecho cultural.

Actualmente la industria de los videojuegos ya no es menospreciada, ya que sus usos se reproducen como un gran fenómeno mediático, recabando millones de dólares anualmente (Garfias, 2017).

1.1 Habilidades sociales dentro de los e-sports

Hablar de habilidades sociales es complicado debido a que no hay una definición establecida, ya que estas se rigen a través de factores, como la edad, el sexo, la clase social y la educación. El individuo trae a las situaciones sus propias actitudes, valores, creencias, capacidades cognitivas y un estilo único de interacción. Por esta razón, las conductas socialmente habilidosas deberían definirse en términos de eficacia en la situación, en vez de en términos de topografía. Sumado a esto, hay ocasiones en donde se emplea las consecuencias como criterio para definir si es una conducta habilidosa: conductas que suelen ser evaluadas como no habilidosas o antisociales pueden ser, en este caso, reforzadas (Caballo, 2007).

Linehan (1984 como se citó en Caballo, 2007) comenta que se pueden identificar tres tipos de consecuencias básicas, las cuales pueden definir la conducta como habilidosa o no, que son las siguientes:

1. *Eficacia en los objetivos*: es la eficacia para alcanzar los objetivos de la respuesta.
2. *Eficacia en la relación*: es la eficacia para mantener o mejorar una relación con la otra persona en la interacción.
3. *Eficacia en el respeto a uno mismo*: es la eficacia para mantener la autoestima de la persona socialmente habilidosa.

En general, el estudiar conductas socialmente habilidosas implica el estudio de las consecuencias de las conductas interpersonales. Ya que, a nivel clínico, es importante evaluar lo que hace la gente como las reacciones que tiene sus conductas en los demás. Hablamos entonces de que una conducta socialmente habilidosa es un conjunto de acciones emitidas por un individuo en un contexto específico en donde se expresan sentimientos, deseos, actitudes, opiniones o derechos del individuo de un modo adecuado, respetando a los demás, resolviendo problemas inmediatos y minimiza la probabilidad de futuros problemas. No hay que olvidar que, al mencionar *habilidades*, hablamos de que son conductas interpersonales compuesta por conjuntos de capacidades de actuación aprendidas (Caballo, 2007).

Esto nos lleva a mencionar el enfoque constructivista de Lev Vygotsky (1978), el cual, sustenta que el conocimiento además de formarse a partir de las relaciones ambiente-yo es la suma del factor entorno social. Es así, como los nuevos conocimientos se forman a partir de los propios esquemas de la persona producto de su realidad, y su comparación con los esquemas de las demás personas que lo rodea. Este mismo enfoque sostiene que el aprendizaje es activo, es decir, alguien que aprende algo nuevo lo va a incorporar a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales (Payers, 2005). Los seres humanos somos activos, aprendemos y construimos nuestro mundo a través de las propias acciones de pensamiento y las estructuras cognitivas y estrategias de procesamiento en cada una de las etapas del desarrollo. Seleccionamos aquello que es significativo para transformarlo de acuerdo con cada estructura cognitiva (Vielma y Salas, 2000).

El desarrollo de las habilidades sociales tiene una gran presencia en la niñez. En algunos casos los niños pueden nacer con un sesgo temperamental el cual en cierta medida puede ayudar a su relación con el entorno, la exposición de sus emociones/motivaciones obtendrán más retroalimentación de los demás, facilitando el desarrollo de sus habilidades sociales y fomentando la competencia social (Buck, 1991 como se citó en Caballo, 2007). Por el contrario, los niños más inhibidos dispondrán de menos oportunidades de aprender y practicar conductas sociales, por el hecho de su nula o poca interacción hacia los demás (Caballo, 2007). Como se puede apreciar, la adquisición de las habilidades sociales no es innata, este se da en un inicio por el contacto con el círculo familiar, posteriormente por el ambiente escolar, donde el individuo ya puede poner en marcha las habilidades sociales interiorizadas, y de un modo desarrollara habilidades a lo largo de su vida. Este aprendizaje se lleva a cabo siempre (González, 2014).

Podemos decir que el desarrollo del individuo es un proceso social que se inicia a partir del nacimiento y es asistido por adultos u otros agentes considerados con más experiencia en cuanto al manejo del lenguaje, tecnologías disponibles en ese espacio cultural y habilidades. Esto es conocido en la psicología de Vygotsky (1978) como la “Zona de desarrollo próximo”, donde las habilidades aun no aprendidas o en desarrollo son más fáciles de adquirirse con un modelo a seguir (Vielma y Salas, 2000).

La comunicación y las relaciones sociales son indispensables para el desarrollo de los individuos, tanto dentro como fuera de casa, ya sea en la escuela, el trabajo, los amigos, las redes sociales, etc., se es necesario tener estas habilidades para llevar una sana convivencia. En el mundo virtual de los videojuegos las relaciones sociales también están presentes, ya que para que un jugador pueda crecer en el videojuego *online*, buscará el relacionarse con personas que tengan el mismo propósito que él (Guerra y Apple, 2008). El ciber espacio es así un campo nuevo donde se planta la semilla que ya tenemos (habilidades) y se tratan de cosechar las mismas relaciones sociales de complejos culturales que conocemos previamente (Amaro y Ramírez, 2013).

1.2. Formación de los jugadores de e-sports

Los cambios en los videojuegos generaron así, cambios en los jugadores de estos, algunos dejando el modelo clásico y entrando en el mundo competitivo que ofrecen los *e-sports*. Con esto mismo, aparecen jugadores que se dedican a torneos de manera profesional, los conocidos como “*ciberatletas*”. Sin embargo, se debe aclarar que, así como no todo videojuego puede ser considerado como *e-sports*, no todo jugador puede considerarse como un “*ciberatleta*”. Existen diferentes tipos de jugadores dentro de los *e-sports*, aquel que juega por ocio y el que juega por competición (González y Talavera, 2018).

Los jugadores profesionales o aquellos que se quieren volver profesionales, generalmente suele tratarse de gente joven, que dispone de más tiempo libre que les permite entrenar para así jugar en competiciones de manera más frecuente. Sin embargo, solo son pocos aquellos jugadores que son lo suficientemente hábiles como para vivir de los deportes electrónicos (González y Talavera, 2018). Para estos jugadores el videojuego pasa de ser solo un entretenimiento a ser una competición y una posible forma de vida, y pueden llegar a inspirar actitudes de imitación, como cualquier deportista de élite. Este jugador ya no se conforma con la adquisición de las nociones y habilidades básicas, esta clase de jugador busca mejorar sus capacidades, entrenar y depurar si técnica de juego lo suficiente como para competir con otros jugadores al nivel que exigen los deportes electrónicos (Adamus, 2012 como se citó en Carrillo, 2015).

Un jugador profesional no nace sólo de formar un equipo y ganar todos los torneos o campeonatos, sino que requiere de estas habilidades: disciplina, compromiso, compañerismo y sobre todo sentido del deber, entre muchas otras, como en cualquier otro deporte físico. Cabe resaltar que estos conceptos los aprenden cuando forman parte de un equipo profesional, donde otros elementos externos al jugador como entrenadores, fisioterapeutas, abogados, psicólogos y analistas forman una parte fundamental en el desarrollo del deportista, tanto a nivel profesional como humano (Melchor, 2017).

1.3. E-sports como herramienta para el desarrollo de habilidades

Como en el mundo real, en el mundo virtual, se crean instancias de comunicación entre personas, formando relaciones superficiales o profundas, esporádicas o permanentes; los jugadores deben utilizar habilidades y competencias sociales que en un videojuego en solitario no se verían presentes (Guerra y Apple, 2008). En este sentido, cuando un grupo de individuos usan medios que utilicen internet para mantener y ampliar comunicación, a parte de tener una temática específicas con tareas, objetivos e intereses comunes, es denominado una comunidad virtual. Este concepto está íntimamente ligado a la existencia del internet.

Dentro de estas comunidades las personas se reúnen para comunicarse mediante ordenadores y redes, interactuando de una forma continua y siguiendo un conjunto de reglas preestablecidas (Salinas, 2003). Según Kerckhove (1999), las comunidades virtuales tienen otro tipo de lógica y de relaciones a las comunidades físicas, pero de igual forma generan sociabilidad, relaciones, normas de comportamiento y mecanismos de organización, que al final son habilidades sociales que igual se requieren en entornos sociales reales (físicos).

El mundo virtual, el ciber espacio, es “un universo “paralelo” al nuestro, que se genera y sostiene por las redes de comunicación global, es un espacio formado por las computadoras y sus usuarios (Grosz, 2001). Es “una arquitectura imaginaria que permite las relaciones sociales de juego, económicas, políticas, educativas, ciudades en las cuales las personas físicas crean un avatar para vivir, teniendo una comunicación verbal” (a través de

la escritura) y corporal-física (a través de imagen “avatar”) (Levy, 2000). En este sentido, muchos videojuegos permiten al mismo jugador seleccionar o crear personajes que sirvan como una representación virtual de sí mismo dentro del juego, estos personajes, son conocidos como avatares (Worth, 2015).

La incorporación de los *avatares* varía según el videojuego, ya que algunos como *World of Warcraft* le dan la facilidad al jugador de crear a gusto su propio *avatar*, especificando aspectos como la apariencia, el rol o afiliación. Mientras que en otros juegos solo se le permite al jugador seleccionar uno entre un cumulo de personajes con diferentes características cada uno, tal es el caso de *League of Legends*, por dar un ejemplo, con los cuales el jugador puede o no, sentirse identificados (Worth, 2015).

Aunque actualmente las investigaciones sobre las características del avatar han incrementado, el grado de similitud entre avatares y jugador que los utilizan no es del todo claro. Se ha propuesto que el uso de avatares en el entorno virtual permite a la persona “probarse” diferentes identidades, esto da alusión a que los jugadores pueden asumir cualquier identidad y elegir cualquier comportamiento, dentro del marco disponible de comportamientos del videojuego (Worth, 2015). Michelle Calka (2005) menciona que “a veces el *avatar* es un reflejo de lo que el jugador quiere ver o ser”. De este mismo modo Nicholas Yee (2006) comenta que “las necesidades y experiencias virtuales no están separadas de nuestras identidades y experiencias en el mundo material”.

Como ya se mencionó anteriormente, al igual que cualquier otro juego interactivo, el juego digital tiene sus propias reglas y espacios para desenvolverse. La interacción dentro de los videojuegos, a través de los avatares, hace que esta acción sea un fenómeno social muy importante que guarda dentro de sí un gran contenido y poder simbólico, que es sustentado por los usuarios para reflejarse en diferentes ámbitos, como lo son el social y el económico. Lo importante dentro de este acto es la experiencia que genera en los usuarios, ya que a través de estas experiencias obtiene nociones para interactuar e interpretar su realidad (Garfias, 2017).

Algunas experiencias dentro del videojuego pueden ser gratificantes al igual que el mundo real, al punto de que, algunos jugadores consideran haber presentado varios cambios en su vida real como el resultado de la experiencia vividas en el mundo virtual. Muchos

individuos llegan a formar amistades con otros jugadores que conocen a través del mismo videojuego online y a menudo tienden a tener contacto con estos individuos fuera del juego. Sumado a esto, algunas personas hasta pueden llegar a desarrollar relaciones serias y duraderas (Worth, 2015).

Los videojuegos ofrecen a los jugadores un enfoque social que ayuda al aprendizaje y la colaboración. El jugar en el mundo virtual ayuda a desarrollar un conjunto de prácticas sociales efectivas, y esta participación puede ayudar al desarrollo de lenguaje y las habilidades sociales, como el resultado de la participación dentro del juego, compartiendo ideas y siguiendo instrucciones (Bailey, Gkatzidou, Green y Pearson, 2006). En estos videojuegos que son conformados de equipos, cada jugador tiene ya un conjunto de habilidades diferentes que ayuda a compartir sus conocimientos, habilidades y valores con los demás (Bailey et al., 2006). Es de pensar que si un jugador no puede desarrollar estas habilidades muy difícilmente podrá ser mejor en el videojuego en cuestión (Guerra y Apple, 2008).

Por esta razón, el juego cooperativo está asociado mayormente al comportamiento de ayudar (Dolgov, Graves, Nearents, Schwark y Volkman, 2014) y reducir los prejuicios en los grupos (Adachi, Hodson, Willoughby y Zanette, 2014) para conseguir un objetivo común. Por eso mismo podemos decir que algunos tipos de videojuegos tienen el potencial de influir en los comportamientos y actitudes de las personas en el mundo real (Worth, 2015).

Los medios de comunicación normalmente refuerzan el pensamiento o idea de que los videojuegos tienen, mayoritariamente, temáticas violentas y sexista lo cual asocian a que influyen en los comportamientos antisociales o de aislamiento a los jugadores (Belli y López, 2008). Sin embargo, en el estudio desarrollado por Heather Heckel sobre el juego *Everquest*, se descubrió que los participantes ven sus amistades online de la misma forma que sus amistades de la vida real. La única diferencia que ven es la proximidad física, de mismo modo se ve que el tiempo invertido en internet (el videojuego) no tiene que afectar de manera negativa la interacción social del mundo material (Guerra y Appel, 2008).

De igual manera Huerta (2015) en su estudio encuentra hay dos tipos de jugadores, los que valoran más el resultado de la partida y los jugadores que valoran más las buenas

relaciones establecidas con los compañeros de equipos. Por lo tanto, el efecto que tiene una partida sobre los jugadores está ligada directamente en las relaciones que se establecen con el resto de los participantes, principalmente los compañeros de equipo. Es a partir de estas relaciones y el resultado de las partidas (victorias o derrotas), la actitud que tomara el jugador con el resto de sus compañeros de equipo, esto puede potenciar la aparición de determinados patrones sociales de integración con el resto de la comunidad.

Por último, en el estudio de Soverón (2018), el cual se hizo en el videojuego *League of Legends (LoL)*, mismo en el que este estudio se centrara más adelante, encontró que al menos un 50,9% de los jugadores, de su población de estudio, ocupaban el juego como un medio para conocer a otros, esto debido a la jugabilidad de *LoL*, la cual se basa en la conformación de un equipo, la cooperatividad, el trabajo por un objetivo común y el apoyo emocional que resulta después de ganar o perder la partida. Estos hechos hacen que las amistades o incluso vínculos amorosos formados en el mundo virtual trasciendan a la vida real.

Por lo ya mencionado hasta el momento, hay personas que consideran y comprenden el videojuego como algo más: una manera de autosuperación y superación a otros jugadores, de desarrollo de cualidades y capacidades. En definitiva, para estas personas jugar a videojuegos es un medio de competición. Es así como toma fuerza lo que hoy se conoce a nivel mundial como los *e-sports* (Durán, 2014).

2. De la socialización a los videojuegos

2.1. Importancia de la Socialización en niños y adolescentes

La socialización es el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan maneras de pensar, sentir y actuar las cuales son esenciales para su participación eficaz en la sociedad (Vander, 1990). Si esta no se diera, la persona no lograría reconocer su existencia (Berne, 1988). Siendo la socialización uno de los procesos más importantes que debe aprender el infante, ya que a través de este se logra cubrir necesidades básicas para su autorrealización y satisfacción. A pesar de que la socialización es un proceso que está presente a lo largo de la vida, no cabe la menor duda que es en la etapa de la juventud en donde juega un papel importante para la construcción de la identidad propia y el correcto proceso de adaptación social (Vera, 2005).

Podemos definir entonces el proceso de socialización como “el proceso por cuyo medio la persona aprende a interiorizar, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir” (Rocher, 1980).

Marc Augé (2017) menciona que las personas se encuentran en un constante intercambio de conocimientos con el otro a pesar de que en su mayoría las interacciones no sean con el fin de generar un vínculo afectivo o cercano, si no de un simple contacto momentáneo, ya que como menciona Sofía Gil (2021) los seres humanos somos seres sociales, que necesitamos socializar con nuestros iguales, de ello depende un bienestar emocional adecuado. Ya que, por el contrario, el encierro prolongado puede generar soledad, depresión, angustia o ser el inicio de problemas mentales (Brooks, Webster, Smith, Woodland, Wessely, Greenberg y Rubin, 2020).

2.2. Socialización y Videojuegos

Los juegos ya sea de forma física o virtual son un subsistema dentro de la sociedad que genera de manera sustancial procesos de socialización (Quirós y Toleado, 1996). Para que se de este desarrollo de habilidades sociales el niño comienza un procedimiento de

comparación buscando sus mejores habilidades para poder encajar en los diferentes grupos culturales, comúnmente generando agrupaciones de personas con gustos similares, por ejemplo, los que les gusta el fútbol, los que les gusta la música de rock, los que gustan de los videojuegos, etc. Sin embargo, la preocupación principal del infante o joven será el cómo los ven los demás, por eso mismo se encuentran en una búsqueda constante de su propia identidad (Quirós y Toleado, 1996).

Por eso mismo, Del Moral (1998) afirma que “se ha podido comprobar cómo es precisamente a partir de la dinámica establecida a partir de los videojuegos o juegos que se generan nuevos modos de socialización”. Del mismo modo, Ferrer y Ruiz (2005) mencionan que el uso adecuado de los videojuegos puede llegar a ser un buen complemento en la formación de los jóvenes, ayudando al reforzamiento de su autoestima, las relaciones sociales e incluso constituye una manera de jugar socialmente. Gómez del Castillo (2007) complementa que los aspectos socializadores que aportan los videojuegos proporcionan un sentido de dominio y cumplimiento, debido en gran parte a que existen recompensas personalizadas.

Sin dejar de tomar en cuenta el proceso de socialización de Levine (1969), ya vimos cómo los video juegos generan una culturización y un control de impulsos, pero para la asignatura de un rol es importante pasar de un entretenimiento a que pueda tener responsabilidades de ahí la importancia de que el videojuego emigre a una actividad reglamentada y competitiva. Razón por la cual surgen los *e-sports* o deportes Electrónicos.

2.3. Socialización en tiempos de COVID-19

El 11 de marzo de 2020 la Organización Mundial de la Salud (OMS) declaró pandemia mundial, consideración sanitaria tomada debido al brote epidémico de Covid-19. Dada la rápida transmisión y gravedad de esta pandemia por todo el mundo, han sido muchas las medidas impuestas a la población para contener el virus, entre ellas se encontraban el confinamiento domiciliario. Uno de los colectivos afectados por las consecuencias de este confinamiento ha sido la población infantil en edad escolar que se han visto privados de la

escolarización presencial y lo que ha sido más importante, del contacto con su grupo de iguales (Borrás, 2020).

Prime, Wade y Browne (2020) mencionan que el bienestar de los niños y las familias puede estar en riesgo durante el COVID-19 por la crisis que se ha generado, por su parte Colichón Chiscul (2017) ha mencionado que la disminución de las habilidades sociales que se presenta actualmente repercute en la conducta disruptiva de los hijos, esto sin tomar en cuenta la crisis sanitaria, por lo que bajo esta perspectiva, Chung, Lainer y Wong (2020), establece que en los primeros meses de aparición de la COVID-19 aumentó la crianza severa y redujo la cercanía de la relación entre padres e hijos.

Siendo así, Joaquín Piedra (2020) señala que las redes sociales entre la población infantil y juvenil, ha modificado y más en esta pandemia la forma de socializar, por lo que estar presente en redes sociales o entornos virtuales, es la clave de la adquisición de capital social. La preocupación es entonces, el poder discernir entre entornos seguros e inseguros para nuestros jóvenes. Por lo que las arenas virtuales en materia de deportes electrónicos comienzan con una reglamentación que puede generar entornos seguros para todas las edades.

Algunos posibles puntos negativos de las redes sociales, es el estado de “acomodador” que es un rol en el cual los jóvenes pueden evitar enfrentarse a las situaciones sociales estresantes y recurrirán, en su lugar, a relaciones menos completas pero más sencillas y accesibles (Kowert y Oldmeadow, 2015), otro punto negativo es el hecho de que se basan fundamentalmente en intereses comunes generando grupos homogéneos en los que la divergencia pueda ser castigada, por lo que se centran en sus intereses sin prestar atención a los demás marginándose de la sociedad (Herrero, Meneses, Valente y Rodríguez, 2004), a este fenómeno se le conoce como *cierbalcanización*.

Por eso el poder generar herramientas como los deportes electrónicos que puedan ayudar a niños y jóvenes a socializar, con respecto a esto, Levine (1969) se enfoca en tres procesos: 1) la socialización como culturización; 2) la socialización como adquisición del control de impulsos; y 3) la socialización como la forma de percibir el adiestramiento de un rol. Tomando en cuenta estos aspectos relevantes y bajo la necesidad de una herramienta que pueda cumplir este proceso, es preciso pensar en los videojuegos como una alternativa

ya que cumple con una culturización, te exige un control de impulsos y te asigna un rol específico. Por eso Goudas (2010) menciona que el modelo *gaming house* (juega en casa) permite a los jugadores desarrollar y transferir habilidades básicas que se observan en los juegos para la vida diaria y viceversa. Siguiendo esta línea de investigación Trepte, Reinecke y Juechems (2012) muestran que existen beneficios en las interacciones sociales, creando nuevas relaciones online y pudiendo fortalecer las relaciones offline, aunque puntualizan la importancia de mantener cierto control con los jugadores más jóvenes ya que tiende a jugar en un tiempo más extensivo, lo que genera que presten más atención a sus relaciones online, generando el fenómeno que ya describimos como *cibervalcanización*.

3. Los *e-sports* como deporte

Está claro que el impacto que ha tenido los videojuegos y su desarrollo los han convertido en otro importante elemento de la cultura popular, como lo es el cine o la música, logrando posicionarse en el ámbito de los deportes debido al incremento de los juegos multijugador en línea, llevándolos más allá del mero entretenimiento, hablamos entonces de los deportes electrónicos, conocidos también como *e-sports* (Carrillo, 2015).

Wagner (2006) define a los *e-sports* como “un área de actividad deportiva en la que las personas desarrollan y entrenan habilidades mentales y/o físicas con el uso de tecnologías de la información y la comunicación”. Los *e-sports* son un juego competitivo que toma forma de deporte.

Al igual que un deporte clásico el juego o partida electrónica depende mucho de la relación que tienen los compañeros de equipo entre sí, en todo deporte se busca una relación sana entre los integrantes del equipo para que así la comunicación sea la necesaria y fortuita para ganar. Es así como se forma lo que se conoce como “experiencia de juego”, la cual depende completamente del contexto en que se produce las partidas, Ravaja (2005, como se citó en Eguia y cols, 2013) menciona que la experiencia de juego se forma de la presencia o ausencia de personas y la relación afectiva entre los integrantes del equipo, los jugadores unidos por lazos afectivos generan una historia de interacciones mayor que un grupo de desconocidos.

Gracias a la interacción que se da en estos videojuegos, la modalidad online y la competitividad, podemos decir que los *e-sports* en la actualidad, son aceptados como una modalidad más del deporte. Aunque, a pesar de todo, algunos autores difieren en si es necesario o no la realización de una actividad física para la aceptación total del *e-sports* como deporte (González y Talavera, 2018). Gómez (2003 como se citó en Pérez, González y Garcés, 2017) menciona que, aunque es cierto que los *e-sports* en su mayoría no requieren de una actividad física en una gran magnitud, si se configura como una actividad lúdica sujeta a reglas fijas y controladas por organismos nacionales e internacionales para la práctica individual y/o colectiva.

3.1. Definición de deporte

Los deportes han acompañado a lo largo de la historia al ser humano, han servido como entretenimiento, religión, aprendizaje, dependiendo del momento, la civilización y la forma en que se utilizase. Como todo, los deportes han sido un fenómeno más que ha tenido que modificarse con los años, en la actualidad son un importante mercado de ocio y entretenimiento que mueve a millones de personas a lo largo del planeta. El fútbol, el tenis, las danzas, las artes marciales, la gimnasia y el atletismo son deportes uno de los muchos deportes que hoy en día se practican, sin embargo, hay uno que en la actualidad está saliendo a la luz y tenido una gran influencia en los jóvenes de todos los continentes, los *e-sports* (González y Talavera, 2018).

Para hablar de los deportes electrónicos o *e-sports* hablaremos primero de que es un deporte. Entendemos por deporte todo aquel juego o actividad física que cumple una serie de requisitos para cumplir un fin, normalmente se encuentra sujeto a normas, reglas y requiere de un entrenamiento. La Carta Europea del Deporte de 1992 lo define como “todo tipo de actividad física que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tiene por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles” (González y Talavera, 2018).

Si bien, hasta el momento se ha dado una definición de deporte consistente, es de mencionar que no existe solo una ya que se trata de un fenómeno sociocultural de carácter global. Sin embargo, vemos que dentro de las definiciones se resalta que el deporte contiene tres elementos claves: es una actividad física e intelectual, de naturaleza competitiva, con motivo de superación a otros y/o a uno mismo, gobernada por reglas establecidas (Cagigal, 1985; García, 1990 como se citó en González y Talavera, 2018). Tiedemann (2004) menciona que los deportes han sido, a lo largo del tiempo, un campo de estudio en el cual se ha podido demostrar que las personas dentro de sus actividades buscan relacionarse al mismo tiempo que buscan mejorar sus habilidades, realizando competiciones sanas en áreas determinadas bajo normas y reglas establecidas y acordadas por un conjunto en particular.

3.2. El ajedrez y los e-sports. Características de los dos

Como se ha mencionada hasta ahora, los *e-sports* son considerados como un deporte que ayudan al desarrollo de diversas habilidades tanto mentales como físicas con el uso de las tecnologías (Wagner, 2006). Para defender el punto de los *e-sports* como deporte haremos una breve comparación con el ajedrez, el cual al igual que los *e-sports* no tienen una actividad física del todo y son considerados como deporte.

Si bien en la actualidad no existe una clasificación consensuada sobre que juegos pueden ser considerados *e-sports* si hay un acuerdo táctico entre los diferentes agentes que participan de este fenómeno, acotando así algunas de las características que ha de tener un videojuego y los jugadores profesionales para considerarlo como un deporte digital (Antón y García, 2014), por el otro lado, tenemos al ajedrez que connotan unas características como deportes muy similares a las de los *e-sports* (Tabla 1).

Tabla 1.
Características de los e-sports y el ajedrez

<i>E-sports</i>	Ajedrez
<ul style="list-style-type: none"> ○ Goza de un amplio público: espectadores, jugadores y productores. ○ Permite el enfrentamiento en línea entre dos o más jugadores. ○ Las partidas de torneos son realizadas en un servidor en común, con condiciones de victorias ya establecidas, las cuales se encientan arbitradas para el cumplimiento del reglamento. ○ Existen niveles de competición: amateur, semiprofesional y profesional. ○ Los jugadores profesionales tienen un entrenamiento diario, para el desarrollo de sus habilidades (Antón y García, 2014). 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Es un deporte reconocido globalmente, teniendo campeonatos mundiales. ○ Es un deporte que puede ser practicado por todas las edades. ○ En cada partida se ve la aplicación de estrategias para llegar a la victoria. ○ Es un deporte que incorpora reglas y normas y ciertos protocolos que deben ser respetado por los participantes. ○ Es un espacio para relacionarse con jugadores de diferentes categorías (Armijos, Galarza y Regueira, 2017)

El conjunto de estas características confiere a un videojuego el estatus de deporte electrónico. Respecto a los primeros puntos, se hace mención que no es necesario un grado de popularidad bastante elevado, solo se necesita una comunidad que apoye al videojuego y unos cuantos jugadores con talento para que las demás personas consuman esté, viendo partidas profesionales (Antón y García, 2014).

Como podemos ver, existen muchas más similitudes entre ellos que diferencias. El ajedrez es un juego de estrategia que supone una actividad reflexiva y, de manera metafórica, se ha de derrotar al enemigo. En los *e-sports* se puede encontrar esta similitud, siendo que la mayoría de los videojuegos son reflexivos (González y Talavera, 2018).

Como hemos visto hasta el momento, los *e-sports* son deportes que ayudan al desarrollo de diversas habilidades sociales, influyen en el comportamiento y actitudes de los jugadores. El ajedrez trabaja en el mismo orden, la práctica de este deporte fomenta en el desarrollo de habilidades como la atención, concentración, razonamiento, resolución de problemas, toma de decisiones bajo presión e incremento de creatividad. El ajedrez como actividad lúdica ayuda a potenciar las habilidades y capacidades que ya tiene el jugador. A pesar de que el ajedrez es un deporte el cual solo consiste en dos personas jugando la partida, igual puede generar habilidades para la integración, socialización y trabajo en equipos (Armijos, Galarza y Regueira, 2017).

En el estudio de Sergio Martínez (2011, como se citó en González y Talavera, 2018), el señala que el ajedrecista igual mente tiene una preparación física, en algunos casos los jugadores tienden asistir a centros de alto rendimiento antes de un campeonato, para su preparación. Del mismo modo, compara que este entrenamiento es igual o más intenso que algunas otras disciplinas olímpicas, como por ejemplo el tiro olímpico. Podemos decir, que los deportes electrónicos tienen similitudes con estos deportes mentales, el ajedrez, dada la resistencia que necesitan los jugadores profesionales para aguantar el ritmo y duración de las competiciones, tanto a nivel físico como mental.

3.3. Los e-sports como una profesión

Como ya se ha mencionado en el apartado de “Formación de los jugadores de los *e-sports*”, son pocas las personas que se dedican a este medio de forma profesional. Los

jugadores lo suficientemente hábiles, son aquellos que pueden recibir salarios, que van ascendiendo conforme a sus habilidades. El mercado de los *e-sports* está prácticamente asentado (González y Talavera, 2018).

Actualmente uno de los promotores destacados es IeSF (International *e-sports* Federation), la cual es una organización que trata de expandir los *e-sports* por todo el mundo, y que unos de los países que contiene son: Corea del Norte, Estados Unidos. Alemania, Suecia, Egipto, Australia, Brasil, Argentina, China, España, México, entre otros. Esta organización crea eventos deportivos en los países miembros con la intención de fomentar la participación (González y Talavera, 2018).

De igual forma México tiene su propia Federación Mexicana de *e-sports* (Femes), de la cual se hablará más adelante, la cual busca expandir y reconocer al jugador de *e-sports* como profesionalista que pueden vivir de los *e-sports* (López, 2019). Tan solo, el sueldo de un jugador profesional de *e-sports* en *LoL* pueden ir desde los 5,000 a los 15,000 pesos mensuales, mientras que jugadores de Clash Royale, en una competencia con proyección mundial y a la que los gamers le dedican tiempo completo, su sueldo oscila entre los 30,000 a 45,000 pesos (Vázquez, 2020).

Y aun con todo esto, sus jugadores en ocasiones siguen sin ser considerados como deportistas o siquiera trabajadores por el público en general, lo cierto es que este sector está viviendo una alta profesionalización, los equipos oficiales cuentan con una gran variedad de profesionistas impulsándolos, como entrenadores y psicólogos, así como fuertes inversiones en infraestructura y publicidad (Pérez, González y Garcés, 2017).

4. *E-sports* en la sociedad mexicana.

Los *e-sports* en México han tenido un gran impacto, la industria mexicana, solo de videojuegos, deja 1.5 mil millones de dólares. No solo los *e-sports* están creciendo en cuanto las comunidades, sino que también crece exponencialmente en cuanto a las cifras que queda a la industria del deporte. Aun con esto, debemos ser conscientes de que estamos un tanto atrasados en comparación al mercado de Corea (López, 2019).

Según The Competitive Intelligence Unit, la cual es una firma de consultoría estratégica, dimensionamiento e investigación de mercados con alcance global, el número de gamers mexicanos en el primer trimestre del 2017 llegó a 59.1 millones, un 12% más de lo que se visualizó en 2016, de esta cifra podemos vislumbrar que el 73% de jugadores tienen entre 21 y 35 años (Reyes, 2019). Actualmente, los *e-sports* han pasado a ser el pasatiempo de 70 millones de gamers en México, de los cuales un 10% ha competido profesionalmente (siete millones), según el presidente de la Federación Mexicana de *e-sports* (Cuento, 2019).

4.1. La influencia de la cultura gamer en la persona

Que un gran número de personas se encuentren en un mismo espacio por mucho tiempo, este caso el medio virtual, hace que comiencen a crear una cultura dependiente de las características de este mismo impulsando a los individuos a desarrollar habilidades sociales para tener una comunicación con otros y el desarrollo de competencias sociales que pueden aplicar dentro del juego. Vemos que las comunidades virtuales surgen a partir de una constante relación con el mundo real, de forma que es necesario utilizar, paradójicamente, delimitaciones espaciales tradicionales, usadas de manera regular en la vida cotidiana (Amaro y Ramírez, 2013).

La evolución de los videojuegos ha influenciado a la creación de una cultura de jugadores sustentada en las comunidades surgidas de esta actividad social, tanto dentro del juego como fuera de él, en fotos, chats, redes sociales, etc. Esta nueva percepción del videojuego ha cambiado la visión de un jugador aislado, a alguien que debe relacionarse con otros jugadores, a veces atrayendo a sus amistades del entorno físico a consumir videojuegos para continuar un contacto a través de este medio (Adamus, 2012).

Riot Games, empresa creadora de uno de los *e-sports* más reconocidos a nivel mundial, *League of Legends*, ha sabido fomentar la creación de una de las más grandes comunidades de usuarios en donde amigos juegan entre sí y conocen a otros jugadores. Además, estos usuarios interactúan entre sí fuera del juego y participan en la expansión de media de este, a través de foros, blogs, videos, aplicaciones, música e incluso productos alimenticios que expanden el universo narrativo de la marca (Jux, 2014).

4.2. Sociedad gamer

Si bien el término “*gamer*” explícitamente significa “jugador”, no hay un concepto teórico de este mismo, son así los jugadores los que se adscriben a las clasificaciones creadas dentro de los propios usuarios de estas comunidades, definiendo “*gamer*” como aquel jugador que se caracteriza por ser determinado y mostrar interés a los videojuegos, caracterizado por tener amplio conocimiento a cerca de los videojuegos (Huerta, 2015).

Dentro de esta misma definición surgen clasificaciones de *gamer*, como el caso de “*gamer casual*”, jugadores que no tiene el objetivo de alcanzar o lograr todas las metas de un determinado juego ni dedicar tiempo completo a mejorar sus habilidades dentro del mismo; “*gamer regulares*”, son personas que juegan de manera más regular con el objetivo de completar objetivos; “*gamer hardcore*”, son los jugadores que le dedican muchas horas del día a los videojuegos buscando ser los mejores, son aficionados a los juegos y lo reconocen como un estilo de vida; “*gamer pro*”, se caracterizan por ser *gamers* con habilidades extraordinarios para jugar, lo cual ayuda a que algunos puedan incluso ganar dinero por sus habilidades dentro de torneos, de manera individual o con equipos, lo que los hace tener grupos de seguidores y fans (Huerta, 2015).

4.3. Federación Mexicana del Deporte Electrónico en México

Actualmente los *e-sports* ya son reconocidos como deporte electrónico en México. Esto se hizo oficial cuando la Federación Mexicana de *e-sports* (Femes) obtuvo el aval de la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (CONADE) a través del Registro Único del Deporte y del Sistema Nacional de Cultura Física y Deporte (SINADE). Este hecho abre las puertas a la formación de jugadores profesionales mexicanos, al igual que a su

crecimiento y participación en eventos internacionales oficiales a través de Femes (López, 2019).

Uno de los principales retos para que consideraran a los *e-sports* como deporte fue convencer a las personas, que están fuera de las generaciones de los deportes electrónicos, que son un hecho, que existen desde el 2006-2007 y que requieren tanto de formación como de entrenamiento, como cualquier otra actividad que demande esfuerzo físico (López, 2019).

Femes busca formar atletas digitales (*ciber atletas*) que puedan dedicarse al cien por ciento a los *e-sports* y que puedan vivir de manera digna representando a México de la manera correcta. Quieren darles las herramientas, si es que el jugador demuestra el potencial, para que pueda ejercerlo de mejor forma (López, 2019).

Se debe resaltar que, a pesar de que los *e-sports* ya son reconocidos con una Federación Mexicana de *e-sports*, el Registro Único del Deporte se renueva de manera anual, por lo cual la organización debe cumplir con los requerimientos que exige la CONADE anualmente y presentar resultados, planes de trabajo, el cómo se ha entrenado y apoyado a este deporte (López, 2019).

MARCO TEÓRICO

Como se pudo observar en el apartado de antecedentes, dentro del mundo de los *e-sports* existe una gran interacción entre las personas, esta socialización puede beneficiar a los jugadores, por esta razón se amerita investigar cómo es que los *e-sports* ayudan al desarrollo de las habilidades sociales.

Tomando en cuenta de primera mano el estudio de Meng, Williams, y Shen (2015), podemos observar como el videojuego *League of Legends* genera relaciones positivas entre jugadores acompañados en cualquier modalidad generando una alta percepción de apoyo social, mostrando que el videojuego ayudaba a los participantes a conocer gente nueva y ampliar sus horizontes sociales, como a sentirse más unidos con sus compañeros, sin importar si éstos eran conocidos o se conocieron en el desarrollo de una partida. En esta misma línea y reafirmando este estudio, Suárez (2019) menciona que la interacción entre los jugadores de e-sports al igual que en los equipos tradicionales, proporcionan un contexto propicio para la creación de nuevas relaciones. Por el contrario, el perfil de jugadores en solitario (recreativos) pueden tener un detrimento en sus relaciones sociales.

Tal es el caso de la investigación de Guerra y Apple (2008), la cual se realizó a un grupo de jugadores del World of Warcraft, que si bien este videojuego está más ligado a la categoría MMORPG (*Masively Multiplayer Online Role Playing*), es decir es un juego de rol, actualmente también se incorpora al mercado con una modalidad competitiva. El objetivo de esta investigación fue el conocer las competencias y habilidades que el jugador desarrolla dentro del juego y si es que el jugador puede aplicar estos conocimientos adquiridos a través del videojuego en el mundo real. Los autores realizaron una encuesta simple a 30 jugadores, la edad de estos jugadores oscilaba entre los 18 a 40 años, con respecto al género en su mayoría (77%) fueron hombres, sin embargo, no se hizo distinción alguna con respecto a esta variante.

Como resultado de este estudio se visualizó que las personas tienen a desarrollar habilidades como tolerancia, comunicación, escucha activa, toma de decisiones, pues son necesarias para los jugadores y su desarrollo dentro del juego. Los jugadores esperan que sus compañeros tengan igualmente estas habilidades y competencias, asimismo confirman que tienen un desarrollo propio de estas. El 88% de los jugadores creen que el videojuego

es útil para hacer amigos y conocer gente. Por lo mismo, las habilidades sociales juegan un papel importante dentro del mundo virtual, ya que sin éstas es muy difícil que el jugador pueda conseguir grupos y potencialmente hacer amigos. Como ya se había mencionado antes, los jugadores que no son capaces de desarrollar estas habilidades no son considerados como buenos jugadores, suelen ser rechazados por los demás, y con el tiempo tienden a abandonar el juego. Por otro lado, la mayoría de los *gamers* consideran que de las habilidades aprendidas el de la comunicación y dialogo con personas que no conocen es una de las que más pueden usar en el “mundo real” (Guerra y Apple, 2008).

Por otro lado, Huerta (2015) realizó un estudio donde su objetivo principal fue el conocer las manifestaciones de patrones sociales de marginación dentro de una comunidad virtual, sin embargo, dentro de sus resultados se puede visualizar la interacción social que tiene los jugadores. Se hizo uso de una entrevista semiestructurada para la recopilación de datos, donde se utilizaron preguntas como: “¿Cómo ha sido el proceso a través del cual te has relacionado en el juego?” “Cuéntame sobre tus experiencias de juego ¿Cómo ha sido tus procesos?”. Estas y más preguntas se les realizó a un total de 15 jugadores activos de “*League of Legends*”, entre los 18 y 25 años. En la investigación, con respecto a la interacción social, concluyo que el efecto que tiene las partidas en el jugador ya sea positivo o negativo, está ligada directamente a las relaciones que establece con el resto de los participantes, siendo esta relación la clave para el resultado de las partidas.

Para terminar, tenemos el estudio de Antón y García (2014) en el cual se ve un acercamiento al consumo de los deportes electrónicos y una reflexión acerca de las oportunidades que se abren en las áreas de conocimiento de la Comunicación Audiovisual y la Publicidad. Corroboran que durante los últimos diez años los deportes electrónicos han crecido de una forma exponencial, llegando al espectáculo del fenómeno, no sólo crece el número de jugadores profesionales sino también el de espectadores que disfrutan presenciando los espectáculos. Señalan que la concepción académica hacia los videojuegos está cambiando y empieza a observarse el análisis comunicativo de los mismos, a la vez que se reinventan los enfoques desde la ludología, la sociología o la psicología. Así pues, la vertiente competitiva ha desarrollado un complejo proceso de profesionalización que está contribuyendo a un cambio en la percepción que la sociedad tiene de ellos. Si bien su

artículo es de un enfoque económico social hacen hincapié en la falta de un análisis científico desde disciplinas como la educación, sociología y la psicología, en las que se busque analizar la influencia y las posibles potencialidades de los *e-sports* en los procesos de socialización.

METODOLOGIA

Planteamiento del problema.

Como ya se ha mencionado, los videojuegos, han creado un gran impacto en la sociedad desde sus orígenes hasta la actualidad. Las investigaciones han demostrado que algunos videojuegos ayudan al desarrollo de habilidades, sin embargo, a nivel competitivo (*e-sports*), son un área joven, y son pocos los estudios que hacen hincapié al análisis científico desde disciplinas humanísticas. Los estudios más sobresalientes son aquellos con enfoque económico/periodístico; dejando así de lado la sociología y sobre todo la psicología. La psicología es un campo que puede estudiar el impacto de los *e-sports* en los procesos de socialización y su formación de habilidades básicas.

Justificación.

Los *e-sports* son un campo poco investigado, sobre todo en México. Como se pudo observar en el capítulo de antecedentes, los *e-sport* se podría considerar una herramienta más para el desarrollo de habilidades sociales de niños o jóvenes introvertido que necesiten buscar este apoyo por la carencia de estas. A través de la sana competencia y el trabajo en equipo que conllevan los deportes electrónicos esto podría aportar a su desarrollo social. Así pues, este estudio identificara cual es la construcción de la persona jugadora de deportes electrónicos, recalcando que los *e-sports* generan habilidades cooperativas y competitivas que ayudan al incremento de algunas habilidades sociales, las cuales el jugador podría reflejar en el mundo exterior, llámese entorno familiar, o entorno sociedad.

Pregunta de investigación.

1. Pregunta primaria.

¿Los deportes electrónicos (*e-sports*) ayudan en la generación de habilidades sociales?

2. Preguntas secundarias.

a) ¿Existe diferencia entre videojuego y deporte electrónico en la formación de habilidades sociales?

- b) ¿El *e-sports League of Legends* y su modalidad competitiva ayuda a la interacción entre iguales?
- c) ¿Es posible transpolar las habilidades adquiridas en el *e-sports* al mundo orgánico?

Objetivo general y específicos.

1. Objetivo general.

Evaluar mediante historias de vida si los deportes electrónicos generan habilidades sociales no solo virtuales sino también orgánicas.

2. Objetivo específico

- a) Examinar si los jugadores de *League of Legends* generan a partir de sus interacciones con su equipo habilidades sociales visibles en una realidad virtual.
- b) Examinar si los jugadores de *League of Legends* utilizan las habilidades sociales aprendidas en el mundo virtual en su entorno social externo al juego.
- c) Identificar si existe una diferencia entre las habilidades utilizadas en el *e-sports* con las utilizadas en entornos sociales externos al juego.

MARCO METODOLÓGICO

Tipo de investigación.

La presente investigación es de orden cualitativo ya que busca describir de una manera más amplia los componentes del jugador de *e-sports*. Se harán preguntas a los participantes y se recabarán datos específicos como nombre, edad, sexo, tiempo que lleva jugando, tiempo que le dedica. Una vez recabada esta información se realizará una historia de vida de cada caso. Para finalizar se hará un análisis de información obtenida por medio de la historia de vida, para así categorizar las habilidades y/o cualidades.

Este método fue el elegido por la razón de que los métodos cualitativos estudian significados intersubjetivos situados, es decir, este método ayuda a entender el pensar del participante en cuanto a la situación, los cuales una investigación cuantitativa no puede abordar. Se prioriza la observación y la entrevista frente al experimento o el cuestionario estandarizado. En consecuencia, se considera que la metodología cualitativa es la más idónea para este proyecto de investigación, ya que permite conocer las experiencias a partir de los mismos participantes, validando sus interacciones con el medio en su contexto.

Diseño.

La investigación al ser de orden cualitativo se basará en un diseño fenomenológico, lo que quiere decir que será una investigación que se enfocan en las experiencias individuales subjetivas de los participantes, a la vez que busca conocer los significados que los individuos dan a su experiencia.

Al ser una investigación de orden cualitativo cuenta con un diseño flexible para así desarrollar conceptos, partiendo de la información recabada de los 3 sujetos, sin embargo, estos datos no son recogidos con la finalidad de evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidas. Por lo cual esta investigación no cuenta con una hipótesis.

Técnica.

Historia de vida.

La historia de vida es una técnica de investigación cualitativa que tiene como objeto principal de estudio el análisis de los relatos de una persona sobre su vida o momentos concretos de la misma, de igual forma considera relatos y aportaciones realizadas por otras personas sobre el sujeto que cuenta su historia de vida. Tiene la característica de que es la historia de una persona contada desde ella misma o con cualquier otro tipo de informantes y/o documentos (Cotán, 2012). En la historia de vida se formula un guion a seguir, un orden. Con preguntas abiertas que dejen lugar a un dialogo abierto y flexible.

Aceves (1999) menciona que, en la historia, el narrador debe de abarcar mediante su discurso toda la existencia memorable y comunicable del participante en la situación de la investigación.

Su análisis e interpretación se realiza con cada sesión ya que se hace una recopilación de la información recatada, al final de la sesión se hace la transcripción en orden cronológico y terminado eso se corrobora con el entrevistado si es correcto el modo en que se está interpretando la información que este proporcione (Cotán, 2012).

Instrumentos.

Se realizo un guion de preguntas, el cual tuvo la función de dirigir la entrevista para explorar los tres focos hablados dentro de la investigación, los cuales son: Videojuegos, *E-sports* y Habilidades Sociales. El guion consistió en un total de 35 preguntas; 11 de la temática de videojuegos, 12 de la temática de *e-sports* y 12 para la temática de habilidades sociales. Sin embargo, en las entrevistas no fue necesario realizar todas las interrogantes ya que, en la narración de los participantes, sin necesidad de ser mencionado, ellos daban respuesta a dichas preguntas.

De igual manera a cada participante se le dio la lista de las dimensiones conductuales que menciona Caballo (2007), como guía para exponer su abanico de habilidades sociales. La lista entregada contenía las siguientes conductas:

1. Hacer cumplidos y Aceptar cumplidos
2. Hacer peticiones y Rechazar peticiones.
3. Petición de cambio de conducta del otro
4. Expresar amor, agrado y afecto
5. Iniciar y mantener conversaciones
6. Defender los propios derechos
7. Expresar opiniones, incluido el desacuerdo.
8. Expresión justificada de molestia, desagrado o enfado
9. Disculparse o admitir ignorancia
10. Afrontar las críticas.
11. Regular la entrada o salida de los grupos sociales.

Población.

El mundo de los videojuegos y de los *e-sports* es muy amplio, por lo que en este trabajo se enfocará únicamente en el *e-sports* MOBA, en específico “*League of Legends*” el cual inicio en el año de 2009 de la mano de Riot Games, empresa joven que fue fundada por jugadores de juegos online, Brandom Beack y Marcus Merrill (Huerta, 2015).

La población se formó de 3 jugadores activos de *League of Legends* los cuales han participado en una o más competencias, del mismo juego, en donde se les ha reconocido con algún premio de tipo monetario, en especie (artículos) y/o patrocinios. Con un rango de edad entre 20 y 30 años, del servidor LAN (Latinoamérica norte).

Por jugadores activos se hace referencia a un jugador que le dedica tiempo a la semana a jugar *League of Legends*. El jugador no requiere de haber ganado las competencias en donde tubo participación, sin embargo, si se le pidió que mostrara alguna prueba de su participación en este tipo de eventos.

ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Antes de presentar los resultados de la investigación, se hará un listado del vocabulario del jugador de *League of Legends* que se manejará a lo largo de este apartado.

Adc: Attack Damage Carry (Jugador de ataque de daño).

Barón Nashor: Objetivo en el mapa del juego *League of Legends* de aspecto monstruoso de color morado y tres cabezas, que parece al minuto 10.

Called: Del inglés Llamado.

Challenger: Rango más alto del *League of Legends*.

Chat: Del inglés Caja de conversación.

Discord: Aplicación de comunicación vía internet para aparato móvil, pc o consola.

Dragon: Objetivo en el mapa del juego *League of Legends* con aspecto de un dragón, que aparece por primera vez al minuto 5 y, a partir de ese momento, 5 minutos después del último dragón eliminado.

Duo: Hace referencia un compañero de equipo.

Gg: Good Game (Buen juego).

Honor: Reconocimiento dado a otro a jugador por su buen desempeño al finalizar la partida.

Manco: Hace referencia a una persona sin habilidad para el juego.

Memes: Texto, imagen, vídeo u otro elemento que se difunde rápidamente por internet, y que a menudo se modifica con fines humorísticos.

Mute: Del inglés Silenciar.

Pingeando: Hace referencia a la acción de señalar o dar alertas de alguna situación dentro del juego.

Ranked: Sistema de posicionamiento del juego.

Season: Del inglés Temporada.

Tilteo: Hace referencia a las emociones negativas que el jugador puede tener, que se puede hacer visible verbalmente o escrito.

Win: Del inglés Victoria.

A continuación, se expondrá la información recabada a través de los 3 discursos de los participantes, jugadores del *e-sports League of Legends* que han participado en torneos. A continuación, describiré el perfil de cada uno, junto con la impresión que han dejado en mi persona.

❖ **Manuel:** Es un joven adulto de 30 años, cuenta con una licenciatura de ingeniero biomédico y con una maestría de ingeniería en operaciones estratégicas. Desde la edad de 8 años se adentró al mundo de los videojuegos gracias a un amigo. El jugar videojuegos fue para él una ayuda, ya que con ellos se entretenía de pequeño y podía él usar el tema para conocer a más personas, quienes posteriormente, en su mayoría, se convirtieron en sus amigos.

El mundo de los videojuegos online llega a él en la adolescencia, cuando Microsoft saca la consola Xbox, sacando su lado competitivo, que si bien menciona ya lo tenía antes, por que aparte de jugar videojuegos siempre estuvo muy metido en los deportes físicos, los videojuegos online le abren puertas a competir no solo con sus amigos, con quienes compartía gusto por los videojuegos, sino también con personas de otras partes del mundo, motivándolo así a siempre ser mejor, practicar sus videojuegos favoritos y ponerse metas que superar. Su llegada a los *e-sports* es con Halo 3 y posteriormente entra a *League of Legends* gracias a un amigo quien le aconseja jugarlo, esto ocurre en la *season 2* en el año 2010. Dentro de este *e-sports* logra entrar con un equipo a algunas competencias donde llevo a ganar premios tanto monetarios como materiales.

En apariencia es un joven extrovertido y platicador, sin embargo, comenta que esto no ha sido siempre, si no que con los años ha cambiado mucho y esto lo atribuye a los videojuegos y la competitividad que estos le han hecho adquirir. Por lo que platica, se puede observar que los videojuegos han sido una gran herramienta para interactuar desde su infancia con otras personas. Los *e-sports* le han ayudado a conocerse más y exigirse mejorar muchas más habilidades para ser mejor en ello, le han abierto puertas para conocer más personas y formar grandes lazos sentimentales, como es el caso de su novia, la cual la conoció por *LoL*.

❖ **Derek:** Es un joven de 23 años, estudiante de la carrera de ingeniería en computación en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), el cual se ve relacionado con los videojuegos a la corta edad de 3 años, esto gracias a sus propios familiares, hermana y primos. Su relación con los videojuegos siempre fue muy cercana, tanto que con sus familiares llegaba a realizar “torneos” para ver quien era el mejor. Su entrada al mundo de los videojuegos online fue solo con minijuegos en plataformas como Facebook y el videojuego de WoW (World of Warcraft), el cual jugo solo durante muy poco tiempo, ya que este juego es de paga.

Su entrada al mundo de los *e-sports* con *League of Legends* fue gracias a uno de sus primos, mismo con quien jugaba WoW. Él comienza a jugar *League of Legends* en la season 2, hace 10 años. En un inicio jugaba del diario con sus primos, esta fue la razón por la que se quedó enganchado con el videojuego, y a pesar de que sus primos paulatinamente lo fueron dejando, él continuó usando *LoL* para divertirse.

El que él jugó *League of Legends* de manera competitiva en diversos torneos se debe a que en su universidad vio que se encontraban haciendo un torneo y a él le dio curiosidad entrar, formando así su primer equipo, con el cual, aunque no gano, tuvo una gran experiencia. Posteriormente se planteó la idea de conformar su propio equipo con conocidos para jugar en muchos más torneos.

Derek es un joven platicador, risueño, con iniciativa para conocer gente que compartan el mismo gusto que él por jugar *League of Legends*, ya que su propósito siempre fue el participar en torneos. Aunque comenta que siempre fue una persona sociable, hace hincapié de que en la adolescencia perdió un poco de estas habilidades y considera que *LoL* ha sido de ayuda para no perderlas del todo. Actualmente se encuentra inscrito en un torneo y comenta que a la fecha lleva ganados más de 20 torneos con el grupo de amigos que ha formado a través de *League of Legends*.

❖ **Aaron:** Es un joven de 21 años, estudiante de la carrera de derecho en la UNAM. Su primer acercamiento a los videojuegos ocurre a la corta edad de 7 años con la PlayStation, esto gracias a su hermano y primos. Su acercamiento a los videojuegos online fue en la plataforma de Disney conocida como *Club Penguin* en la cual se podía interactuar con más personas y al mismo tiempo podías jugar, sin embargo, su interacción era solo con uno de sus primos.

Su acercamiento a *League of Legends* es en la secundaria al cual le agarro gusto al saber que un conocido suyo lo jugaba de igual modo. Durante la secundaria este *e-sports* lo jugaba por mera diversión, para pasar tiempo con sus amigos, sin embargo, al pasar a la preparatoria y perder contacto con sus conocidos, con los cuales jugaba, cambio su enfoque de juego, de solo divertirse a querer ser mejor como jugador. En su cambio de escuela, de preparatoria a universidad, sufre de nuevo cambios (mudarse cerca de su nueva escuela, rompimiento con su pareja, perdida de contacto con sus viejos amigos) lo que ocasiona que entre en depresión y abandonar el juego por 4 meses, su regreso a *LoL* se lo amerita a una amiga, quien le impulsa a regresar y hacer lo que le gustaba, jugar *League of Legends*.

Aaron es un joven divertido, platicador, un tanto bromista. De igual modo, es alguien que demuestra valor, con gran iniciativa, muy perseverante y con ganas de llegar a ser el mejor jugador de LAN (Latinoamérica Norte). Sus esfuerzos lo han llevado a donde está actualmente, a jugar de manera profesional, tener un equipo y participar en varios torneos. Estos torneos han sido organizados por la CONDE, es decir, la Comisión Nacional del Deporte Electrónico, la cual es una rama de la CONADE (Comisión Nacional del Deporte), y a estar entre los mejores jugadores de Latinoamérica Norte, entre el puesto 20 - 30.

1. Análisis de las Habilidades Sociales.

Con las tres narrativas analizadas de manera individual se dará paso a observar las relaciones que hay entre ellas en cuando al desarrollo de las habilidades sociales de los participantes, para esto se utilizará las dimensiones conductuales que destaca Caballo (2007) que debe tener una persona sociablemente funcional.

El hablar de conductas socialmente habilidosas es complejo y problemático, ya que a la fecha existen diversos conceptos que están ligados al contexto en el que se desarrollan las personas, la cual es constantemente cambiante. Las habilidades sociales deben considerarse dentro de un marco cultural determinado y dentro de una misma cultura (Caballo, 2007). Por eso mismo las habilidades que se mencionarán a continuación serán vistas dentro del marco cultural de *gamer* como profesional.

1.1. Hacer cumplidos y aceptar cumplidos.

Los cumplidos son conductas verbales específicas que resaltan características positivas de una persona. Los cumplidos también pueden funcionar como un reforzador social que ayuda a hacer más agradables las interacciones sociales (Caballo, 2007).

El hacer cumplido se trata de expresar de manera honesta los sentimientos positivos a las personas de nuestro alrededor. Expresar a las personas lo que nos gusta de su comportamiento fortalece y estrecha las relaciones (Dongil y Cano, 2014).

El hacer cumplido es una habilidad que se presenta dentro del juego *League of Legends* en varias formas. Puede que los jugadores no se conozcan de nada, sean compañeros solo de una partida y aun así logran comunicarse positivamente viendo y reconociendo lo que sus compañeros hacen bien, lo que puede ayudar posteriormente a formar un lazo de compañerismo más estrecho, tal es el caso de Manuel quien comparte lo siguiente.

“(...) Cada vez que te va bien o le va bien a un compañero suelo decir ‘gg brother te la rifaste, que bien juegas, agrégame como amigo, oye vamos a jugar juntos, oye que te parece si hacemos duo’... ahorita fácil tengo como a 115 o 130 personas agregadas de las cuales en cualquier momento me dicen ‘¿quieres jugar?’ y juego con ellos...” (Manuel)

O puede que sean partidas pre-armadas, es decir, que tus compañeros de equipo sean conocidos tuyos a los que invitas a jugar, esta situación puede hacer más fácil el intercambio de cumplidos.

“(...) Yo siempre que veo algo bueno en alguien se lo digo, así como a mí me gustaría que me lo dijeran...” (Derek)

En general *LoL* es un juego en el que al haber tantas interacciones y acciones por parte de los jugadores se puede reforzar o adquirir fácilmente esta habilidad de hacer cumplidos.

*“(...) Creo que antes se me dificultaba y ahora si los hago con mayor facilidad y creo que si *League of Legends* me ayudo a hacerlos. Me dio más soltura y más confianza, yo creo...” (Aaron)*

Por otro lado, el recibir cumplidos es de igual forma una habilidad necesaria para relacionarnos adecuadamente con los demás. Sin embargo, en nuestra sociedad el aceptar cumplidos a veces es visto como actitudes de una persona engreída, banal, superficial, narcisista, etc. (Dongil y Cano, 2014).

Dongil y Cano (2014) menciona que algo que normalmente puede pasar al recibir un cumplido es sentir vergüenza y uno necesita aprender a aceptarlos y agradecerlos para que la persona sienta esa conexión con uno. Sin embargo, en el juego a veces es difícil aceptar estos halagos debido a la visualización que el jugador tiene con el juego. Derek comenta que se le es difícil aceptarlos por el hecho de buscar la perfección en sus jugadas.

“(...) creo que antes podía aceptar los cumplidos y ahora debido a que estoy mucho en el ámbito competitivo aceptar un cumplido es complicado porque digamos si te dicen ‘ey, que buena jugada’ o ‘que bien juegas’, yo soy mucho a la idea de que no te cases con eso... si no que esfuézzate para jugar aún mejor...” (Aaron)

1.2. Hacer peticiones y rechazar peticiones.

Algunas personas suelen evitar hacer peticiones, debido a que no se sienten cómodos haciendo esto. Caballo (2007) hace mención que el hacer peticiones incluye la capacidad de

pedir favores, pedir ayuda y pedir a otra persona que cambie alguna conducta, este último punto se verá más adelante.

League of Legends al ser un juego de 5 vs 5 depende de una interacción constante entre los cinco jugadores del equipo para lograr objetivos, es por eso que es necesario tomar decisiones en cuestión de segundos para así transmitir las al equipo y lograr la “win”. Los tres participantes están de acuerdo en que hacer peticiones es de las habilidades más importantes de aprender a ejecutar en juego para así ganar.

“(...) cada que quieres hacer un objetivo dentro del juego tienes que pedirles por favor ... para que el sujeto diga ‘sí, vamos’... hacer peticiones dentro del juego a personas que no conoces ‘ayúdame aquí, pon visión aquí, muévete aquí, tira aquí mientras yo hago esto’ ese tipo de interacciones estratégicas las debes tener para poder lograr tu objetivo si no, no la armas ...” (Manuel).

“(...) hacer peticiones considero tenerlo, incluso cuando rankeo solo siempre estoy como escribiendo, siempre estoy pingando, ‘que vamos hacia el dragón’ o ‘vamos hacia el barón’ y de echo casi siempre me dan el honor de buenas decisiones ...” (Derek)

Por otra parte, algunas personas no pueden decir que no y a veces ofrecen excusas por no ser capaces de satisfacer las peticiones de las otras personas (Caballo, 2007). El rechazar una petición es el acto de decir “NO” cuando quiera hacerlo y que al mismo tiempo no se llegue uno a sentir mal por haberlo dicho.

Derek comenta algo muy interesante respecto a este punto, ya que considera que puede decir que no a un mal *called* que haga algún miembro del equipo dentro del juego, sin embargo, le es difícil decir “NO” en su vida cotidiana.

“(...) si siento que algo está mal si digo ‘yo no voy a ir para haya si quieren morir ahí ustedes pues muéranse’ ... pero en la vida cotidiana no puedo decir que no muchas veces...” (Derek)

Por otra parte, Manuel considera que *League of Legends* es un buen lugar para aprender a decir que no, ya que muchas veces las personas en el juego no ven los errores que tienen sus peticiones y que pueden llevarlos a la derrota.

“(...) a mí me costaba decir que no... en los e-sports y en League of Legends creo que aprendes a hacerlo bastante bien... obviamente aprendes a saber rechazarlas elegantemente...” (Manuel)

1.3. Petición de cambio de conducta del otro.

Como se comentó anteriormente el pedir a una persona que cambie una conducta está ligado a la habilidad de poder hacer peticiones. La petición de cambio de conducta es una acción en la cual se trata de resolver un problema o una situación incómoda con otra persona con la que no se quiere romper una relación. Este acto se utiliza para resolver conflictos con una persona con la que compartimos parte de nuestro tiempo, como compañeros de trabajo, pareja, y en este caso, compañeros de equipo (Dongil y Cano, 2014).

Manuel puede ver esa habilidad con su pareja ya que esta la aplica con él. Del mismo modo el suele pedirle cosas para llevar una sana convivencia dentro y fuera del juego.

“(...) ‘deja de molestarte’ mi novia me lo dice mucho ‘deja de desquitarte, no te frustres, trata de relajarte’ ósea por supuesto que abre el diálogo a peticiones de cambio de conducta, incluso con personas que no conoces...” (Manuel)

Por otro lado, Aaron lo hace con sus amigos, compartiendo sus conocimientos para que ellos puedan entender por qué sus acciones no son las correctas y por lo cual deben de cambiarlas o hacerlo mejor.

“(...) en League of Legends lo hago bastante, más que nada porque de mi grupo de amigos soy el que juega mejor, por bastante, entonces es como de que juego con amigos y me dicen ‘voy a entrar por aquí’ y le digo ‘no, no hagas eso, porque es mejor hacer esto’ y ya le explico ‘haz esto, cómprate esto, mejor haz esta jugada, o mejor hazlo así para que sea mejor’...” (Aaron)

Al final, el objetivo es hacer consciente a la otra persona de que sus comportamientos no son los correctos o son de desagrado (Dongil y Cano, 2014).

1.4. Expresar amor, agrado y afecto.

En este punto podemos hacer dos distinciones debido a que las relaciones íntimas con las personas son las experiencias más profundas de nuestra vida. Por eso mismo podemos decir que el amor, agrado y afecto pueden aparecer de dos formas muy diferentes. En primer lugar, tenemos el amor apasionado, este es un estado emocional salvaje un conjunto de sentimientos como la ternura, la sexualidad, el júbilo y el dolor, la ansiedad y el alivio, etc. (Caballo,2007).

En este caso se puede ver que, si bien los participantes no suelen usar *LoL* para expresar sus sentimientos de amor, si lograron encontrar a su pareja actual por este mismo.

“(...) a mi novia la conocí ahí... creo que esa misma interacción que yo tenía con ella fue lo que despertó mi cariño hacia ella y su cariño hacia mí. No nos conocíamos en persona y creo que la interacción propia del juego nos llevó a tener una relación. Y a conocernos más y a darnos la oportunidad de conocernos por videollamada...” (Manuel)

“(...) League of Legends me ha ayudado mucho a conocer amigos, a conocer personas, a relacionarme... y gracias a él conocí a mi novia actual con la que llevo 7 meses...” (Aaron)

En segundo lugar, tenemos el amor de compañeros el cual es un sentimiento más suave, y tiene que ver más con el agrado que tienes hacia una persona. Este lo podemos ver ligado de igual forma con el hacer cumplidos, tal es el caso de Manuel, quien menciona que el recibir un “Te amo” después de una acción en el juego denota una buena jugada por parte de alguien.

“(...) cada vez que a alguien le va bien, o hace algo bien cualquiera... un brother o una chica, no necesariamente mi novia, pueden escribir un ‘brother te amo’ y ni siquiera es un ‘te amo’ genuino, si no es un ‘te amo’ de ‘qué bueno que eres’, pero de todas formas son expresiones de afecto que gustan mucho... (Manuel).

En ambos casos, se puede visualizar que son capaces de mostrar el amor, agrado y afecto. Y es que todos tenemos el derecho de poder expresar los sentimientos hacia las

personas con las cuales tenemos un grado de acercamiento, que al final, el tener expresiones sinceras puede construir una interacción muy agradable y significativa (Caballo, 2007).

1.5. Iniciar y mantener conversaciones.

El principal medio para comunicarnos es por medio de la palabra, o bien lo que conocemos como conversación. Estas conversaciones nos permiten establecer relaciones con otras personas, transmitir información, puntos de vista y experiencias (Dongil y Cano, 2014).

En este punto los participantes hacen notar que el iniciar conversación, más que un gusto dentro del juego es una necesidad, ya que si no se tiene la iniciativa de hablar con el equipo el objetivo de ganar es difícil de conseguir.

“(...) League of Legends, el juego como tal te obliga a hacerlo, no es una opción, seas lo introvertido que seas en algún punto del juego vas a tener que abrir el chat y decirle a alguna persona algo, buena o malo, pero te ayuda a hablar...” (Manuel)

Lo que nos lleva al siguiente punto. Con frecuencia las personas no solo queremos iniciar una conversación, sino mantenerla. Una vez que se establece un tema en común, existen diversas formas de mantener una conversación, una de ellas es decir algo y luego preguntar a la persona su punto de vista sobre el tema en cuestión. Otra forma es revelar información personal, como gustos, actitudes, etc. Para que una conversación funcione los participantes deben de estar interesados en, por lo menos, discutir sobre los mismos temas (Caballo, 2007).

En este punto entenderemos que los temas de conversación o el dialogo interno entre los jugadores será entorno a la partida en sí. Sin embargo, en este punto Aaron hace visible que esta habilidad no solo la pone en práctica dentro del juego, sino fuera de este y la fluides que tiene se la agradece al juego en sí, ya que este le ayudo a desarrollar la habilidad.

“(...) antes me costaba trabajo como mantener un hilo de una conversación y ahora me parece que gracias a League of Legends he tenido esa soltura de que no solamente hablar de League of Legends, si no empezar a hablar de otros temas totalmente diferentes y creo que ha sido gracias a esa confianza o a ese confort que me ha dado para desarrollarme...” (Aaron)

Por otro lado, todas las conversaciones tienen un límite temporal, y una habilidad necesaria en las interacciones sociales implican el terminar conversaciones y la planificación de posibles futuros encuentros (Caballo, 2007). Cerrar una conversación de forma adecuada hace referencia a ser capaces de dar finalizada la conversación que no deseamos continuar, aunque la otra persona intente retenernos (Dongil y Cano, 2014).

Como anteriormente se comentaba, el *chat* del juego se encuentra abierto para todos los jugadores, dándoles la libertad de escribir sus puntos de vista, sus críticas y en ocasiones sus malos comentarios en donde pueden llegar hasta a ofender a jugadores, la manera en que se suele cerrar una conversación con estas personas es silenciando.

“(...) cuando mute a otra persona es porque es toxica y no va a traer nada bueno al equipo...” (Manuel)

1.6. Defender los propios derechos.

Todas las personas tenemos el derecho de ser respetada, siempre que no se vulneren los derechos de otras personas. Esto es el pilar para la construcción de una relación social sana (Dongil y Cano, 2014). Y es que la habilidad de defender los propios derechos no habla en si de menospreciar a alguien más, si no de considerarlo y respetarlo de igual modo, al mismo tiempo que uno se da a respetar por la persona que es.

Caballo (2007) menciona, que las personas tenemos que sopesar las ventajas y los riesgos que puede tener el defender nuestros propios derechos. La posición más deseable es el defender los derechos de manera socialmente adecuada, sentirnos a gusto con uno mismo y exponernos al posible riesgo, antes de reprimir los sentimientos y la autoestima con el fin de evitar la buena voluntad de los demás.

League of Legends por excelencia es el juego en donde al ser de un ámbito competitivo uno debe de aprender a defender lo que uno sabe y los tres participantes dejan en claro que el juego los ha ayudado a ser más decididos a la hora de defender lo que piensan y sienten.

“(...) Antes no recuerdo haberlo hecho y ahora creo que, si lo hago, bastante. Si me ayudo League of Legends a entender ciertas cosas. Digamos dentro del ámbito competitivo a hacerme valer, dar a conocer las injusticias y esas cosas que se generan...” (Aaron)

“(...) por supuesto que sí, ‘que me estás diciendo, yo no soy un manco, yo no soy malo’... uno defiende sus propios puntos y derechos dentro del juego, completamente...” (Manuel)

“(...) cuando creo que algo es bueno y está bien, siempre estoy como firme a lo que creo...” (Derek)

1.7. Expresar opiniones, incluido el desacuerdo.

Todas las personas tenemos el derecho de expresar nuestras propias opiniones de forma adecuada, sin forzar a las demás personas a que acepten nuestras opiniones o incluso a que las escuchen. Por lo tanto, es una habilidad que se ven estrechamente ligada a las habilidades anteriormente mencionadas.

Galassi y Galassi (1977, como se citó en Caballo, 2007) mencionan que la expresión de opiniones hace referencia a la exposición voluntaria de las preferencias personales, al tomar una posición sobre un tema o expresar una opinión que incluso está en desacuerdo, o en potencial desacuerdo con la de otra persona.

“(...) League of Legends es la plataforma por excelencia para aprender a hacer esto. Para expresar tu molestia, para expresar tus puntos y para expresar el acuerdo o el desacuerdo ‘estoy de acuerdo contigo vamos a esto o estoy en desacuerdo contigo que caramba estas diciendo’ hay momentos que lo ameritan y hay momentos que no... (Manuel)

Como lo resalta Manuel en la entrevista, *League of Legends* es un juego en donde se puede desarrollar esta habilidad fácilmente, ya que al ser cinco personas que piensan diferente y actúan diferente es muy fácil estar en desacuerdo con uno o más compañeros de equipo. Lo que se puede ver reflejado posteriormente en el discurso de Aaron.

“(...) Antes recuerdo poder hacerlo, pero no de manera tan buena y creo que League of Legends me ayudó mucho a desarrollarlo porque en el LoL todos tienen su perspectiva entonces todos te empiezan a decir ‘yo pude haber ganado si hubiera hecho esto, tal, tal, tal’ y luego el otro ‘no, no pudiste porque tal, tal, tal’ y luego el otro llega y dice ‘no, sí porque tal, tal, tal’ entonces sí, creo que me ha ayudado a poder dar mi opinión...” (Aaron)

1.8. Expresión justificada de molestia, desagrado o enfado

El expresar el desagrado o la molestia de una situación también va muy de la mano del poder o ser capaz de expresar una opinión, sin embargo, en este apartado también se considera la habilidad de poder describir, expresar y especificar la manera en la que vemos violados nuestros derechos y a menudo va de la mano de poder expresar las consecuencias, ya que esto permite a la otra persona conocer el nivel de frustración al que se puede haber llegado (Caballo, 2007).

En este caso Aaron es el único de los participantes quien ha podido sentirse ayudado en esta habilidad social por el juego.

“(...) antes por ciertas cuestiones más personales era muy difícil para mí expresarme, de echo League of Legends fue una herramienta muy importante que me ayudo a enfocar mi energía por que antes era una persona muy explosiva... cuando era niño hacia rabietas y hacia un show completamente de enojo... mi enfado lo canalizaba en pegarle a cosas, la pared o destruir un juguete y creo que los videojuegos y League of Legends, me ayudo a expresar mi molestia, a decir porque estoy molesto, no simplemente descargar la frustración...” (Aaron)

En el caso de Derek vemos que prefiere mantenerse callado durante la partida una vez molesto. Ciertamente, aunque el *LoL* les presta muchas oportunidades a los jugadores para desarrollar la habilidad de hablar de las molestias no todos pueden aprender o no a todos les es fácil hablar de sus emociones, más cuando estas pueden dañar a sus compañeros allegados.

“(...) no soy una persona que cuando está molesta se exprese mucho, como que simplemente me callo y estoy pensando en mi mente un ‘te odio’ cuando estoy enojado con alguien. Actualmente cuando me tilteo me callo, ósea no digo nada de echo las personas con las que juego ya saben cuándo yo estoy tilteado por que literalmente ya no hablo nada a veces hasta me muteo de discord...” (Derek)

1.9. Disculparse o admitir ignorancia

Al igual que los apartados anteriores, el disculparse o admitir la ignorancia tiene que ver con el poder expresar nuestro sentir. Las personas en si tenemos el derecho de poder decir “no lo sé” o a mostrar ignorancia (Dongil y Cano, 2014).

Los jugadores de *League of Legends* están en un constante aprendizaje de cómo mejorar como jugadores, siendo emparejados con personas que tienen más o menor noción de cómo se debe jugar en ciertas circunstancias, al igual que en cualquier medio natural podemos tener a gente que nos oriente y nos hagan ver lo poco que sabemos.

Los participantes comentan que muchas veces se ven esta situación y esto les ha ayudado a ser mejores jugadores y a pulir al mismo tiempo esta habilidad que consideran ya tenían, pero el juego les ayudo a ser mejor aceptando sus errores.

“(...) League of Legends me enseñó a ver que estaba equivocado cuando estaba equivocado y aparte a aprender de los errores. Yo creo que, si tenía esto antes, pero lo ayudo a fortalecer...” (Aaron)

“(...) cuando juego con mi adc, el men es challenger, me enseña muchas cosas y me dice, así como de ‘no, lo que tu dijiste ahorita por esto, por esto y

por esto' y yo 'ah ok' no es como que yo le diga 'no, es así como yo digo' ..."

(Derek)

1.10. Afrontar las críticas.

El afrontar críticas hace referencia a las acciones de escuchar lo que las demás personas piensan de nuestro comportamiento, aceptando el derecho que tienen ellos de expresarse, y al mismo tiempo actuar para cambiar la conducta. Sin embargo, hay que ser conscientes que las críticas sean validas, es decir, con las que estemos de acuerdo, no destructivas ni mal intencionadas sobre nuestra actuación en general (Dongil y Cano, 2014).

En el medio de *League of Legends* a parte de aprender a escuchar y pedir disculpas cuando uno está mal, uno debe ser capaz de cambiar la manera de juego siempre que nuestros compañeros no lo pidan de manera adecuada.

"(...) hay momentos que debes de decir 'si es cierto, la regué' tienes que afrontar y decir 'tengo que mejorar en este aspecto, tal vez en esta partida no me salga, pero en la siguiente la tengo que demostrar' totalmente debes de afrontar las críticas, si no las afrontas desinstala el juego..." (Manuel)

1.11. Regular la entrada o salida de los grupos sociales.

Por último, la interactividad que sugieren tener los participantes con sus allegados suele ser debido a un gusto en común, el *e-sports*, *League of Legends*. Y es que la capacidad de comunicarse adecuadamente permite el acercamiento a los demás y compartir algo de nosotros mismos con gente diferente y al mismo tiempo aprender de ellos. Sin embargo, se debe ser consciente de que no con todos ellos se establecerá una relación fuerte, ya que no estaremos interesados en todas aquellas personas que conozcamos (Caballo, 2007).

Un aspecto importante para hacer nuevos amigos consiste en saber dónde encontrar gente nueva. Este tipo de información suele hacer falta en personas con pocos amigos. Sin embargo, como menciona Gambrill y Richey (1985, como se citó en Caballo, 2007) se

puede aprovechar situaciones en la que nos vemos envueltos cada día para formar esas amistades. En el caso de los participantes, las partidas del juego y las interacciones en la escuela con gente con el mismo gusto fue motor para conseguir sus vínculos afectivos.

En el caso de Manuel el hablar de videojuegos era algo constante para así tener una primera interacción que posteriormente se convertía en una buena amistad.

“(...) yo no encontraba otra forma de poder decirle a alguien ¡Hola! ¡Mi nombre es Manuel! Creo que fui un chico muy reservado... Creo que en cuestión de hacer amigos los videojuegos han sido un punto de quiebre muy loco... Y actualmente mis amigos con los que socializó más son un grupo de 7 personas y la verdad estas 7 personas no las pasamos jugando...” (Manuel)

Al igual que Manuel, Derek menciona que *League of Legends* fue un medio para conocer personas, que posteriormente serían parte de su grupo de amigos con los cuales actualmente juega *LoL*.

“(...) En la universidad... vi que en mi salón había unos chicos que jugaban LoL, a uno le hable mucho a otro no tanto, al otro le termine hablando mucho después... empezamos a hablar de LoL porque estaba el mundial del 2016... yo publicaba como mis memes y vi que este chico lo estaba como comentando mucho y así me di cuenta yo de que jugaba LoL y le termine mandando mensaje...” (Derek)

Este primer acercamiento que hace Derek con su compañero de clase, gracias a *LoL*, le abre la oportunidad de entrar a un torneo de este mismo juego dentro de su universidad, lo que posteriormente lo acerca a más personas con el mismo gusto, a los que actualmente considera mejores amigos y con quienes compite en más torneos.

Por último, Aaron menciona que si bien para él el socializar por o para realizar trabajos, cuestiones escolares, no se le dificulta, el hacer amigos le es bastante difícil, ya que se considera una persona introvertida hasta con su pequeño grupo de amigos. Sin embargo, durante su narración hace mucha mención de que *League of Legends* le ayudo a conocer a muchas personas y poderlas hacer parte de sus amigos.

“(...) League of Legends me ha ayudado mucho a conocer amigos, a conocer personas, a relacionarme, me da... es mi trabajo, me divierte, es lo que amo, conozco personas y gracias a él conocí a mi novia actualmente, con la que llevo 7 meses ...” (Aaron)

Como se ha visto a lo largo de todo el análisis de habilidades sociales, no todos los participantes consideran tener las 11 habilidades que se consideró en esta investigación. Es por esta razón que se expondrá una tabla (Tabla 2.) en donde de manera visual se puede observar cuantas habilidades los participantes consideran haber adquirido o mejorado a través del videojuego de *League of Legends*. Aquellas habilidades no contabilizadas son por dos posibles razones: 1) el participante considera que ya contaba con esta habilidad antes de jugar *League of Legends* o; 2) la habilidad esta poco desarrollada o aún no se considera capaz de realizarla tanto fuera como dentro del juego.

Tabla 2.

Habilidades adquiridas en los jugadores a través del videojuego League of Legends

<i>Habilidades sociales</i>	Participantes		
	Aaron	Derek	Manuel
Hacer cumplidos	✓	✓	✓
Aceptar cumplidos			✓
Hacer peticiones		✓	✓
Rechazar peticiones		✓	✓
Petición de cambio de conducta del otro.	✓		✓
Expresar amor, agrado y afecto			✓
Iniciar y mantener conversaciones	✓	✓	✓
Defender los propios derechos	✓	✓	✓
Expresar opiniones, incluido el desacuerdo	✓	✓	✓

Expresión justificada de molestia, desagrado o enfado	✓		
Disculparse o admitir ignorancia	✓	✓	
Afrontar las críticas	✓		✓
Regular la entrada o salida de los grupos sociales	✓	✓	✓
	TOTAL	9	8
			11

Nota: En la Tabla 2. se visualizan 13 habilidades debido a que se contabilizo de manera individual Hacer cumplidos / Aceptar cumplidos; y Hacer peticiones / Rechazar peticiones.

2. De League of Legends a la realidad.

Tanto en el mundo real, como en el virtual, se crean relaciones, que intervienen con el desarrollo de las habilidades sociales. Como se mencionaba en el marco teórico, Nicholas Yee (2006) afirma que “nuestras identidades y experiencias virtuales no están separadas de nuestras identidades y experiencias en el mundo materia”. Lo que un jugador aprende dentro del juego, en este caso *League of Legends*, no solo se queda en él, si no que puede aplicarlo en el mundo real.

Los participantes en general consideran que las habilidades adquiridas en el juego las han sabido llevar a su mundo real, tal es el caso de Aaron quien contesto a la pregunta **“¿Consideras que *League of Legends* te ayudado a mejorar no solamente dentro del videojuego, si no también fuera de él, como persona y a desarrollar tus habilidades sociales?”** lo siguiente:

“(...) Si. Me ha ayudado a conocer gente con mismos gustos, buenos amigos, me ha ayudado a conocer un entorno de trabajo que me gusta... considero que sí...” (Aaron)

Por su parte, a esta misma pregunta, Derek contesto de una manera muy efusiva, con una notoria alegría.

“(…) ¡Sí!, Si lo considero…” (Derek)

Por otra parte, a esta misma pregunta Manuel contesto de una manera más extensa, explicando cuales han sido las habilidades que el considera adquirió por el juego, entre estas está el rechazar peticiones, expresar opiniones, pedir a otras personas que cambien y aceptar ignorancia, finalizando con afirmar que ahora puede aplicarlas con más facilidad a su vida diaria.

“(…) Sí, básicamente creo que League of Legends me ayudo a ser más proficiente, no a formarlas como tal, porque desde antes yo tenía unas habilidades, pero las que no si me ayudó mucho a poder llevarlas a la vida real…”

Yo tenía y mejore 7 de las 15 habilidades, las otras las adquirir en el juego, entre esas esta rechazar peticiones, a mí me costaba decir que no; expresar mi opinión, me daba miedo por toda la cuestión del bullying, pero en el juego me ayuda a expresarme; pedir a otras personas que cambie, creo que incluso en casa... creo que esto me ayudó mucho a decirle a mi papá que se estaba pasando de lanza, en el buen sentido... aceptar mi ignorancia, eso me costaba mucho y me sigue costando un poquito, pero creo League of Legends si me ha ayudado…” (Manuel)

Se puede decir que a pesar de que los participantes confirman que *League of Legends* ha sido un videojuego que impacta en el desarrollo de sus habilidades sociales, no solo dentro del juego o en partidas sino también en el mundo real, en la Tabla 2. se puede visualizar que hay ciertas habilidades como: expresar amor, agrado y afecto, aceptar cumplidos, expresión justificada de molestia, desagrado o enfado, son poco ejecutadas dentro del juego o habilidades que no han podido desarrollar de manera correcta al menos 2 de los participantes.

Por otro lado, en la actualidad, nos encontramos en una situación de aislamiento complicando la interacción entre iguales que ayuda al desarrollo de habilidades sociales, *League of Legends* puede ser una herramienta que ayude así a mantener la interacción

impidiendo así la pérdida de habilidades ya adquiridas, al mismo tiempo que desarrolla nuevas habilidades.

“(...) con la pandemia de hecho yo sentí que mis habilidades para socializar disminuyeron mucho, ósea literal con la pandemia y gracias a que seguí jugando League of Legends siento que volvieron, que estoy volviendo a tenerlas, es complicado de mencionar. siento que me ha ayudado bastante, porque desde que empezó la pandemia... la primera ola estuve sin salir de mi casa sin exagerar yo creo que un año, solamente salí en ese año como 8 veces por mandados, a comprar cosas de comer en todo el año... y creo que League of Legends me ayudo a retomar de nuevo mis habilidades sociales que había perdido con ese tiempo.” (Aaron)

Con esta necesidad en puerta y con las condiciones de aislamiento y tomando en cuenta las afirmaciones de Quirós y Toleado (1996), Del Moral (1998), Ferrer y Ruiz (2005), Gómez del Castillo (2007) y Colichón Chiscul Chung, Lainer y Wong (2020), donde afirman que la dinámica establecida en los videojuegos genera socialización, podemos plantear que los *e-sports* son un campo que puede ser usado en investigaciones, sobre todo en México.

CONCLUSIÓN

Desde un inicio este trabajo fue motivado para identificar si las habilidades sociales son fomentadas o construidas en un *e-sports*, en particular, *League of Legends*. Los tres sujetos han revelado en distintas ocasiones que *League of Legends* ha sido de ayuda para el desarrollo de sus habilidades sociales.

Desde las observaciones se puede decir que las habilidades sociales adquiridas o que desarrollan, no son las mismas para todos los sujetos, eso se debe al ambiente en el que se encuentran inmersos fuera del juego. El expresar amor, agrado y afecto es una de las habilidades que no todos son capaces de realizar tanto dentro, como fuera del juego, esta sería una habilidad posible para trabajar en otro videojuego en el cual se pueda hacer más énfasis.

De igual modo, la habilidad de mantener conversaciones, si bien es una habilidad que se puede desarrollar en *League of Legends* se considera que es una habilidad que debe ser practicada fuera del juego, ya que si la partida no suele ser pre-armadas es más complejo el poder tener una conversación fluida dentro del chat de este. Dentro de una partida pre-armada esta habilidad es más fácil de aplicar, ya que el chat de voz facilita la interacción entre los participantes durante la ejecución del juego.

Respondiendo a la pregunta *¿Existe diferencia entre videojuego y deporte electrónico en la formación de habilidades sociales?*, podemos decir que la diferencia radica en la interacción que puede el jugador tener con sus compañeros de equipo. El modo de juego de un *e-sports* es plenamente competitivo lo que ayuda a los jugadores a desarrollar habilidades en las cuales sea necesario expresarse y a ser mejor como persona y como jugador. Esto muestra similitudes a los estudios de Suárez (2019) y de Meng, Williams y Shen (2015).

En el caso de la pregunta *¿Es posible transpolar las habilidades adquiridas en el e-sports al mundo orgánico?*, se puede llegar a la conclusión de que es posible en cierta medida, ya que hay habilidades que, aunque son adquiridas en el juego *League of Legends*, la persona debe de romper esta separación del mundo virtual – mundo real, para así aplicarlas del mismo modo en ambos ambientes. Este punto puede ser importante para

futuras investigaciones, el saber cómo un jugador puede romper esta barrera. Esto muestra también similitudes a los estudios de Trepte, Reinecke y Juechems (2012)

Por otro lado, actualmente en México y todo el mundo estamos pasando por una situación de pandemia la cual nos ha obligado a un confinamiento. A partir del 30 de marzo del 2020 se declaró en México la Fase 3 de contingencia sanitaria que impedía a la gente salir de sus casas a menos de que fuera estrictamente necesario lo que represente aproximadamente 639 días en los que niños, adolescente y jóvenes han restringido su interacción física y socialización. Trayendo problemas socioemocionales como puede ser ansiedad, pesadillas frecuentes, tristeza y falta de ánimo, además de todo eso, la deserción escolar. Durante la entrevista realizada a Aaron se puede reconocer que la pandemia tuvo repercusiones en sus habilidades sociales, sin embargo, él considera que de no practicar un *e-sports* como lo es *League of Legends* las habría perdido por completo.

Podeos finalizar así confirmado que *League of Legends* como *e-sports* puede ayudar a adquirir, desarrollar, fortalecer las habilidades sociales, al mismo tiempo que impide que estas se pierdan en una situación de confinamiento, ya que el ambiente virtual que se general ayuda a una interacción constante de iguales.

REFERENCIAS

- Aceves, J. (1999). Un enfoque metodológico de las historias de vida. México: Propositiones.
- Adachi, P., Hodson, G., Willoughby, T., & Zanette, S. (2014). Brothers and sisters in arms: Intergroup cooperation in a violent shooter game can reduce intergroup bias. *Psychology of Violence*. Advance Online Publication. doi:10.1037/a0037407
- Adamus, T. (2012): 'Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framing for a new research field', en FROMME J. y UNGER, A. (Eds.): *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies*, pp. 477-490. Berlin: Springer.
- Amaro, J. y Ramírez, D. (2013). Comunidades virtuales, nuevos ambientes mismas inquietudes: ¡el caso Taringa! *Revista Latinoamericana Polis*. Vol. 12, n° 34. pp. 519-540.
- Antón, R. y García, G. (2014) Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Cuestiones publicitarias*. 1(19), pp. 98-115
- Armijos, L., Galarza, S., Fernández, A. y Regueira, D. (2017) El ajedrez y su relación con el desarrollo del cuarto estadio de Piaget. El caso Latinoamericano. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/322723484>
- Augé, Marc (2017) *Elogio del bistrot*. Ed. Gallo Nero, Madrid
- Bailey, C., Gkatzidou, V., Green, S. y Pearson, E. (2006) *Using Video Games to Develop Social, Collaborative and Communication Skills*. Conference: World Conference on Educational Media and Technology (EdMedia). Orlando, Florida.
- Belli, S. y López, C. (2008) Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*. (14), 159-179. doi: <https://doi.org/10.5565/rev/athenead/v0n14.570>

- Berne, E. (1988). *Juegos en que participamos. Psicología de las relaciones humanas*. Buenos Aires: Jaime Vergara Editor. (co-edición de Editorial Diana de México). Reimpresión
- Borrás, M. (27 de mayo de 2020). Niños que juegan solos: las consecuencias de la falta de socialización. La Nueva España. Obtenido de <https://www.lne.es/sociedad/2020/05/27/ninos-juegan-solosconsecuencias-falta-14562437.html>
- Brooks, S. K., Webster, R. K., Smith, L. E., Woodland, L., Wessely, S., Greenberg, N., & Rubin, G. J. (2020). The psychological impact of quarantine and how to reduce it: rapid review of the evidence. *The Lancet*, 395(10227), 912–920. [https://doi.org/10.1016/S0140-6620\(20\)30140-6](https://doi.org/10.1016/S0140-6620(20)30140-6) Pol. Con.
- Caballo, V. (2007) *Las habilidades sociales: un marco teórico*. En: Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales. Siglo XXI. España.
- Cagigal, J. M. (1981) *Deporte, espectáculo y acción*. Barcelona: Salvat Editores.
- Calka, M. (2005) *Beyond “Newbie”: Socialization in Virtual Game Worlds*. Ball state University.
- Carrillo, V. (2015) La dimensión social de los videojuegos ‘online’: de las comunidades de jugadores a los e-sports. *Idex 1 comunicación*. 5 (1), pp. 39-51
- Chung, G., Lanier, P., & Wong, P. Y. J. (2020). Mediating Effects of Parental Stress on Harsh Parenting and Parent-Child Relationship during Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Singapore. *Journal of Family Violence*, 1–12. <https://doi.org/10.1007/s10896-020-00200-1>
- Colichón Ch., M. E. (2017). Inteligencia emocional y habilidades sociales en la conducta disruptiva de estudiantes del nivel secundario. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/5223>
- Cotán, A. (2012) *Investigación-participación e historias de vida, un mismo camino*. Recuperado el 25 de octubre del 2021. Disponible en:

http://www.fpce.up.pt/iiijornadashistoriasvida/pdf/2_Investigacion-participacion%20e%20Historias%20de%20vida.pdf

- Cuento, J. (2019, 06,28) eSports: el millonario negocio de los videojuegos en México (y qué empresas estás apostando por él). *BBC Nerws*. Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-48757937>
- Del Moral P., M. (1998) Reflexiones sobre nuevas tecnologías y educación. Universidad de Oviedo. Servicio de Publicaciones.
- Dolgov, I., Graves, W., Nearents, M., Schwakr, J., & Volkman, C. (2014) Effects of cooperative gaming and avatar customization on subsequent spontaneous helping behavior. *Computers in Human Behavior*, 33, 49-55. doi: 10.1016/j.chb.2013.12.028
- Dongil, E. y Cano, A. (2014) Habilidades Sociales. Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS). Disponible en: https://bemocion.sanidad.gob.es/comoEncontrarmeMejor/guiasAutoayuda/docs/guia_habilidades_sociales.pdf
- Durán, C. (2014) El mundo del videojuego competitivo como nueva especialización periodística (Trabajo fin de grado). Universidad de Sevilla, España.
- Eguía, G., Contreras E. y Solano A. (2013) Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación.
- Ferrer, M. y Ruíz, J. A. (2005). Uno de videojuegos en niños de 7 a 12 años. Una aproximación mediante encuesta. *ICINO 14: Revista de Comunicación y nuevas Tecnologías*. N° 7, ISSN: 1697-8293. URL: <http://www.icono14.net/revista>. Consultado en junio 2009.
- García F., M. (1990) Aspectos sociales del deporte: una reflexión sociológica. Madrid: Alianza.
- Garfias, J. (Ed.) (2017). *Aportes para la construcción de teorías del videojuego*. Ciudad de México, México: DGAPA

- Gil, S. (2021). Las habilidades sociales en tiempos de pandemia. Flamboyant. Obtenido de <https://www.editorialflamboyant.com/actualidad/entrevista-asofia-gil-las-habilidades-sociales-en-tiempos-de-pandemia/>
- Gómez Del Castillo, M. T. (2007). Videojuegos y trasmisión de valores. *Revista Iberoamericana de Educación*. 43 (6). Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (OEI). ISSN: 16815653.
- González, C. (2014) Las habilidades sociales y emocionales en la infancia. (Trabajo final de grado). Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Cádiz. España.
- González, E., y Talavera, J. (2018) E-sports como modalidad de deporte. Recuperado de: https://nanopdf.com/download/e-sports-como-modalidad-de-deporte_pdf
- Gotarra, R. y Jordan, V. (2017) El patrocinio de los eSports (Trabajo fin de grado). España.
- Goudas, M. (2010). Prologue: a review of life skills teaching in sport and physical education. *Hellenic Journal of Psychology*, 7, 241–258.
- Grosz, E. (2001). *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space*. pp. 75. MIT Press, Cambridge Mass.
- Guerra, L. y Appel, A. (2008) Habilidades y competencias sociales en juegos en línea. *Séptima conferencia Iberoamericana en Sistema, Cibernética e Informática*. pp. 259-263
- Herrero, A. (2011) ‘La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios’, en *Zer-Revista de Estudios de Comunicación*, vol. 15, nº28, pp. 117-132. Recuperado de: <http://ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/2352>
- Herrero, J., Meneses, J., Valente, L. y Rodríguez, F., (2004). Participación social en contextos virtuales. *Psicothema*, 16, 456-460.
- Huerta, A. (2015) Patrones sociales en comunidades virtuales de juegos en línea. La experiencia en League of Legends (Tesis de licenciatura). Universidad de Bio-Bio. Chile.

- Jux, A., (2014) Análisis de la expansión transmedia y la figura del prosumidor en los juegos MMO: El caso de League of Legends (Trabajo fin de máster). Universidad de Alicante.
- Kerckhove, D. (1999): *Inteligencias en conexión*. Gedisa, Barcelona.
- Kowert, R. y Oldmeadow, J. (2013) Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1872-1878. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.003>
- Levine, R. A. (1969) Culture, Personality, and socialization: An evolucionary view. En D.A. Goslin (ed) *Handbooks of socialization theory and research*, 503-54. Chicago: Rand McNALLY
- Levy, P. (2000) *Las tecnologías de la inteligencia. El futuro del pensamiento en la era informática*. Universidad Autónoma Metropolitana: Iztapalapa, México.
- López, A. (2019, 02, 22) México reconoce a los eSports como deporte oficial. *TecReviwe*. Recuperado de <https://tecreview.tec.mx/2019/02/22/uncategorized/mexico-reconoce-los-esports-deporte-oficial/>
- Melchor, V. (2017). *Espors: La nueva era de la competición deportiva*. (Trabajo fin de grado). Universidad de Sevilla, España.
- Meng, J. Williams, D. & Shen, C. (2015). Channelsmatter: Multimodal connectendnnes, typeof co-players and social capital for multiplayer online battle arena games. *Computers in human behavior*, 52: 190-199 recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215004434?via%3Dihub>
- Orús, A. (2021)¹ *Audiencia anual de eSports a nivel mundial 2015-2023*. Statista. Recuperado de: <https://es.statista.com/estadisticas/711557/audiencia-anual-de-esports-a-nivel-mundial/>
- Orús, A. (2021)² *Número de jugadores de eSports activos en el mundo 2007-2020*. Statista. Recuperado de: <https://es.statista.com/estadisticas/714337/numero-de-jugadores-de-esports-activos-en-el-mundo/>

- Payers, M. (2005). Teoría del constructivismo social de Lev Vygotsky en comparación de la teoría de Jean Piaget. Universidad Central de Venezuela. Caracas.
- Pérez, C., González, J. y Garcés. E. (2017) Personalidad y burnout en los jugadores profesionales de e-sports. Cuadernos de Psicología del deporte, 17(1), pp. 41-49
- Quirós, T. & Toleado, A.N. (1996) Los Videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización. Estudios sobre culturas contemporáneas, 2(4), 95-123
- Reyes, E. (2019,07,03) Los eSports en México, más rentables que el béisbol. *Expansión*. Recuperado de <https://expansion.mx/tecnologia/2019/07/03/los-esports-en-mexico-mas-rentables-que-el-beisbol>
- Rocher, G. (1980). Introducción a la Sociología General. Barcelona, Herder. 7ª ed.
- Piedra, J. (2020). *Redes Sociales en tiempos del Covid: el caso de la actividad física*. Sociología del Deporte. 1(1): pp.41-43. Recuperado de: <file:///C:/Users/gravi/Downloads/4998-Texto%20del%20art%C3%ADculo-19305-1-10-20200720.pdf>
- Prime, H., Wade, M., & Browne, D. T. (2020). Risk and resilience in family well-being during the COVID-19 pandemic. *American Psychologist*, 75(5), 631–643. <https://doi.org/10.1037/amp0000660>
- Rivera, M. (2017) *La evolución visual del videojuego*. En Garfias, J. (Ed.). (2017) *Aportes para la construcción de teorías del videojuego*. Ciudad de México, México: DGAPA. Pp 81- 96
- Salinas, J. (2003) Comunidades virtuales y aprendizaje digital. En *Gestion de las Tic en los difererntes ámbitos educativos*. Congreso llevado a cabo en el VI Congreso Internacional de Tecnología Educativa y NNNT aplicadas a la educación.
- Soverón, M. (2018). League Of Legends. Juegos moba: adicción y Ansiedad social. (Tesis de licenciatura) Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

- Suárez, J. G. (2019). Influencia de los deportes electrónicos sobre el apoyo social autopercebido. *Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico*, 4, (6), 1 - 10. Recuperado de: <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a1>
- Tiedemann, C. (2004). Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s). IX international CESH-Congress. Crotone.
- Trenta, M. (2012, diciembre) Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural. Recuperado de: http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/189_Trenta.pdf
- Trepte, S., Reinecke, L. y Juechems, K. (2012) The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832-839. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>
- Vander, J. W. (1990). Manual de psicología social, 126. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Vázquez, F. (2020,07,15) Chivas esports, alcanza nuevas audiencias en la era digital. *EL ECONOMISTA*. Recuperado de <https://www.economista.com.mx/deportes/Chivas-esports-alcanza-nuevas-audiencias-en-la-era-digital-20200715-0125.html>
- Vera, J. (2005) Medios de comunicación y socialización juvenil. *Rev. Juventud*, (68), 19-32.
- Vygotsky, L. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo
- Wagner, M. (2006): 'On the Scientific Relevance of eSports', en Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, pp. 437-442.

Wiroo (2012). *¿Qué es un MOBA? Guía básica para el League of Legends (LOL)*. Extraído el 8 de octubre de 2014 desde <http://www.elnpc.com/2012/09/03/que-es-un-moba-guia-basica-para-el-league-of-legends-lol/>.

Worth, N. (2015) *Players and Avatars: The Connections between Player Personality, Avatar Personality, and Behavior in Video Games* (Tesis de doctorado) BROCK UNIVERSITY St. Catharines, Ontario

Yee, N. (2006) *The psychology of massively multi-user online role-playing games: motivations, emotional investment, relationships, and problematic usage*. Schroeder & Axelsson.

ANEXOS

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Fecha: _____

Por este medio, **ACEPTO** la invitación a participar en el estudio "Los e-sports como medio para construir habilidades sociales" cuya responsable es Aldana Trejo Karla Yanalte egresada de la carrera de psicología de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala (FESI) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), que presentara los resultados para conseguir el título de licenciada en psicología.

Se me ha explicado que el propósito del estudio es identificar la construcción y las características que desarrollan las personas que practican los *e-sports* y las habilidades positivas que el jugador plasma en su mundo exterior, que el procedimiento de investigación incluye la realización de entrevistas las cuales serán audio grabadas, con el propósito de recuperar su discurso íntegro.

Estoy de acuerdo en ser entrevistado una o más veces, de ser necesario, y autorizo que la información que yo proporcioné en dichas entrevistas sea audio grabada y utilizada para su difusión con fines científicos y académicos, siempre y cuando esto sea hecho de manera **CONFIDENCIAL** y respetándose mi **ANONIMATO**, para lo cual acepto proporcionar un **SEUDÓNIMO** o que se me asigne uno.

Se me ha explicado ampliamente en qué consiste el estudio y sé que, si tengo alguna duda que aclarar al respecto puedo comunicarme con el responsable, a su dirección electrónica: karla.aldatre96@gmail.com.

Así mismo estoy consciente de que mi participación en la investigación es **VOLUNTARIA** y que puedo retirarme de está cuando yo lo desee.

Firma y Nombre del Participante:

Habilidades sociales.

1. Hacer cumplidos y Aceptar cumplidos
2. Hacer peticiones y Rechazar peticiones
3. Expresar amor, agrado y afecto
4. Iniciar y mantener conversaciones
5. Defender los propios derechos
6. Expresar opiniones, incluido el desacuerdo
7. Expresión justificada de molestia, desagrado o enfado
8. Petición de cambio de conducta del otro
9. Disculparse o admitir ignorancia
10. Afrontar las críticas.
11. Regular la entrada o salida de los grupos sociales