



BUAP

Facultad de Ciencias de la Comunicación

**Aprendizaje socioemocional en
los videojuegos: Uso y consumo
de The Last Of Us Parte II en
jóvenes universitarios**

Tesis para obtener el título de

Licenciado en Comunicación

PRESENTA

Fernando García Quiroz

DIRECTOR (es) DE TESIS

Dra. Mónica del Sagrario Medina Cuevas

H. Puebla de Z. Junio 2023

Índice

Introducción.....	3
1. Estado del arte.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1. Videojuegos y la inmersión en narrativa.....	11
1.2. Aprendizaje en los videojuegos.....	13
1.3. Análisis de videojuegos.....	16
2. Marco teórico.....	20
2.1. Constructivismo.....	20
2.1.1. Las miradas de Piaget y Ausubel.....	21
2.1.2. Vygotsky y el aprendizaje social.....	22
2.2. Aprendizaje.....	24
2.2.1. Aprendizaje socioemocional.....	25
2.2.2. Relaciones afectivas.....	27
2.2.3. Aprendizaje lúdico.....	28
2.3. Narrativas digitales.....	31
2.3.1. Storytelling.....	32
2.3.2. Storytelling en el aprendizaje.....	34
3. Marco metodológico.....	37
3.1. Pregunta de investigación.....	37
3.2. Objetivo general.....	37
3.3. Objetivos particulares.....	37
3.4. Descripción del corpus.....	38
3.4. Muestra.....	47
3.5. Enfoque de la investigación.....	48
3.6. Técnicas de investigación.....	51
4. Aplicación y resultados.....	56
4.1. Aplicación.....	57
4.2. Resultados.....	60
Conclusiones.....	75
Anexos.....	79
Referencias:.....	112

Introducción

El videojuego, una industria multimillonaria que cada día se afianza con mayor seguridad como una de las más rentables a nivel mundial, con un crecimiento exponencial de usuarios a lo largo de todos los territorios, desde la clásica consola de sobremesa, hasta juegos móviles, no es un secreto que el juego es una característica innata del ser humano, con los avances tecnológicos hoy en día casi cualquier persona puede ser un jugador. Cada juego tendrá su propio objetivo, vencer a un villano, conseguir la mayor cantidad de puntos, por mencionar algunos, pero con la potencia en hardware que cuentan hoy en día las empresas más poderosas del mundo ha quedado claro que el medio ha buscado dejar enganchados a sus usuarios, ya sea con lo entretenido de sus productos, el notable apartado técnico o en dado caso el impacto de sus historias.

Es aquí donde tiene lugar este trabajo, donde surge la pregunta ¿cómo el uso y consumo del videojuego da cuenta de las dimensiones del aprendizaje socioemocional en las relaciones afectivas? Esto se ve revisado con el ejemplo puntual *The Last Of Us Parte II* videojuego de 2020 desarrollado por Naughty Dog y distribuido por PlayStation, marca de Sony. El presente objetivo es analizar como el videojuego en cuestión puede dar cuenta de estas dimensiones de la inteligencia socioemocional, específicamente en las relaciones afectivas, mismas que serán observadas en una muestra de jóvenes universitarios.

Para la presente investigación las habilidades socioemocionales se entienden como aquellas destrezas de las personas que son de utilidad para relacionarse con los demás, sentir empatía por sus allegados, el establecimiento

de relaciones afectivas sanas, ya sean familiares o de otro círculo social, además del manejo emocional y toma consciente de decisiones. Específicamente en el caso presente se busca un enfoque en el establecimiento de relaciones sanas, ya que es un tema que hace cohesión con el videojuego a analizar debido a su temática abordada por la narrativa.

Esto se responde a través de la recolección de diversas experiencias de usuarios que han jugado el videojuego, dichos testimonios serán de utilidad para conocer en qué medida esto puede ocurrir, en el presente caso no se busca afirmar o negar la pregunta de investigación, sino responder a la interrogante y reconocer las situaciones de cada usuario. Para ello es necesario ahondar en la historia del juego, revisar si la temática abordada es reconocida por los usuarios y si reconocen este ejemplo como útil para el fortalecimiento o el surgimiento de un nuevo aprendizaje para ellos, eventualmente se registra toda la información para llegar a una conclusión y así poder responder al cuestionamiento planteado durante la investigación.

La motivación para estudiar este caso en particular surge del gusto del investigador por la industria del videojuego, teniendo especial interés por la saga analizada en cuestión, no obstante, no sólo del hobby nace esta idea; para el autor le parece un área de estudio sumamente interesante dada la característica del medio. Es necesario reconocer que la interactividad que logra el medio es compleja y tal vez no se puede observar en otros medios mediáticos, entre ellos el cine o televisión dadas sus características de exhibición

Otro motivo que resulta atrayente para investigar este caso es el enfoque que se busca dar a este tipo de videojuegos con historias muy atractivas para los usuarios. En el caso de *The Last Of Us Parte II* cuenta con una historia

sumamente cruda ambientada en un mundo consumido por una pandemia, en esta entrega seguimos la historia de Ellie, protagonista del primer juego, que luego de perder a su amigo y figura paterna Joel emprende un viaje de venganza en contra de Abby quien es la segunda protagonista del título. Durante el desarrollo de la historia se ven reflejadas las consecuencias de los actos impulsivos guiados por el odio y deseos vengativos por parte de ambas chicas, mismo que las lleva a perder gran parte de sus vínculos valiosos en la vida.

La historia de este resulta una escala de grises que se logra a través de la ambientación y el desarrollo de los personajes. Cabe mencionar, que el estudio de esta historia ofrece la oportunidad de analizar la capacidad de aprendizaje del videojuego, que puede ocurrir dadas ciertas condiciones durante el desarrollo de la experiencia del usuario.

La historia puede producir reflexiones que pueden convertirse en un aprendizaje para los usuarios, esto en la medida de las siguientes condiciones: la temática abordada por el mismo, el desarrollo de los personajes con base en sus acciones, entre otros factores, mismos que pueden ocurrir en diversos casos, es importante recapitular que el desarrollo de hardware más potente ha permitido disfrutar de experiencias completas en todo el sentido de la palabra, auditivo, visual y narrativo.

Dada la creciente publicación de estudios año tras año, en torno a los videojuegos, es que se genera la oportunidad para investigar al medio en diferentes facetas, en este caso hablando de la historia del mismo. Para estudiar el juego en cuestión y la capacidad que tiene este con respecto a la inteligencia socioemocional es necesario revisar algunos conceptos, además de autores en particular para comprender la mirada del corpus por parte del investigador. Como

base y de donde parte la investigación en cuanto al apartado teórico viene en el constructivismo, mirada abordada por Piaget y Ausubel pero que para beneficio del trabajo será retomada por parte de Vygotsky con su aprendizaje social, que provee ciertas cualidades que resultan de gran sustento para la teoría, como el involucramiento de los estudiantes para un correcto proceso de enseñanza.

Siguiendo en esa línea, se retoma al aprendizaje desde algunas posturas, desde lo lúdico y como el juego, la actividad como tal es un apoyo importante para quienes buscan enseñar a sus participantes. Entrando al terreno socioemocional se da una mirada completa de lo que hace referencia el término, es relevante abordar ambos conceptos para ver como hacen cohesión al momento de relacionar la actividad del juego con la transmisión de habilidades socioemocionales.

Finalmente se revisa un apartado sobre narrativas digitales, el storytelling y como este se relaciona de igual forma con el aprendizaje. En cuanto a las narrativas digitales se busca generar una comprensión dado que el caso presentado del videojuego se produce en un medio no tradicional, de esa forma se busca explicar a que hace referencia la narrativa digital, mientras que, por otro lado se explica que es el storytelling y cómo esta técnica es efectiva al momento de que generar en las personas emociones que sean benéficas para algún fin en específico, como lo puede ser comercialmente así compren un producto.

Una acción que puede parecer tan simple como contar una historia puede ser determinante en la medida que se busque apelar a las emociones, esto es llevado a cabo por el storytelling y que ha sido retomado en estudios relacionados sobre como aplicar esta técnica en el campo educativo, además de dar cuenta de resultados positivos, con esta dimensión se abordan todos los

temas importantes para la investigación, que son necesarios para analizar al objeto de estudio en cuestión.

Con este sustento teórico se busca recabar información que responda a la pregunta de este trabajo, con un diseño fenomenológico, en específico desde la mirada empírica dada la relevancia que se dan a las experiencias de los sujetos. Con este panorama, la recolección de información se realiza con el apoyo de entrevistas de carácter cualitativo, en específico con la entrevista semiestructurada. Se busca registrar la experiencia de cada usuario respecto al tema para comprender las cualidades del fenómeno de investigación.

Para finalizar, es pertinente mencionar cómo se relaciona la práctica del videojuego con la comunicación, como disciplina de estudio, ya que se trata de la transmisión de mensajes en donde entra en común el usuario con una forma narrativa de entretenimiento. Industrias como el cine, la música, la televisión, entre otras que conforman el escenario mediático cotidiano; todas estas han sido analizadas por la importancia que tiene en la rutina de las personas. De igual forma los videojuegos se han vuelto una actividad cada vez más común para la sociedad, así como disfrutar de una serie, una película o un álbum de música, con fines de recreación, relajantes o simplemente como un hobby, de tal forma, deberían ser objeto de análisis al ser productos culturales que contienen de manera innata un mensaje que vincula a diferentes personas.

1. Estado del arte

Durante el presente capítulo se da un panorama del impacto cultural que ha generado la industria del videojuego desde su resurgimiento durante la década de los ochenta hasta la actualidad, comprender la época en donde se populariza el medio es determinante para dar cuenta de la evolución del medio, tanto en cuestiones creativas como tecnológicas mismas que han sido de utilidad para hacer del medio algo más interesante desde una mirada investigativa, ya sea desde lo estético, narrativo o en una vertiente educativa.

Los avances tecnológicos han otorgado una mayor libertad al momento de presentar una historia en un juego, misma que ha sido empleada por las desarrolladoras para ofrecer mejores experiencias narrativas a los jugadores, esto ha desembocado en un mayor interés en los usuarios en la capacidad narrativa del medio, provocando así una serie de estudios analizando cuestiones técnicas, narrativa e incluso educativa refiriéndose a aspectos escolares, de trabajo en equipo y también de inteligencia socioemocional, a continuación en el capítulo se expondrán algunos ejemplos de estudios relacionados al videojuego y se data de la pertinencia con el objeto de estudio.

Hablar de los videojuegos como industria resulta impactante por la cantidad de ingresos que recibe año tras año, según Marca Claro (2021) para finales de 2021, la industria de videojuegos generó alrededor de 180.3 mil millones de dólares de ganancias a nivel mundial, cifra que representa un 1.4% por encima de las ganancias obtenidas el año pasado. Una locura el poder económico de esta, es por ello que no es de extrañarse el interés creciente de las personas no sólo en jugarlos, sino también en entenderlos o su debido caso, analizarlos.

Más allá de resaltar las cuestiones técnicas que envuelven a un videojuego, es sumamente interesante revisar las cuestiones sociales que rodean al medio, existe una evolución que se ve marcada por la misma evolución tecnológica en pleno siglo XXI, esto es evidente para cualquier persona incluso no conociendo la industria a fondo. Los nuevos juegos de deportes o acción cada vez lucen más realistas, las animaciones de los personajes tienen un mayor detalle al momento de imitar el movimiento humano, entre otros aspectos que demuestran un avance impresionante a nivel técnico que a su vez se está viendo traducido en sus historias.

Comprender el porqué de la popularidad de los videojuegos probablemente se ve sujeto al contexto de la persona que se le pida explicar su preferencia por ellos. Tal vez, durante los años 80 los niños, probablemente, elegían jugarlos por su carácter lúdico sin buscar algún otro objetivo más que el ocio. Por otra parte, con la llegada de Internet, estas experiencias comenzaron a ofrecer un juego en línea que agregaba la posibilidad de jugar con otras personas del mundo, esta fue una práctica que, si bien era posible, no fue hasta la consolidación del Internet que obtuvo una gran popularidad el juego en línea y el porqué en gran parte de la popularidad actual.

El hecho de que el medio esté en constante cambio no sólo a nivel tecnológico, sino en la concepción de este, ha hecho llevar a sus productos a un nuevo nivel. Es indudable negar la diferencia abismal que existe entre *Pong* (1972) o *Tetris* (1984) a los más recientes como *God Of War* (2018) o *Red Dead Redemption* (2018) y no sólo por la cuestión temporal, la concepción de los mismos es sumamente distinta una de otra.

Hay que comprender el contexto histórico en el que juegos como *Space Invaders* (1978) fueron lanzados, las limitaciones de la época evidentemente eran un factor a considerar al momento de desarrollar un videojuego, es por ello que muchos de estos buscaban ser experiencias simples para entretener a los consumidores. Con el avance de la tecnología y algunos años transcurridos surgieron algunas propuestas que buscaron contar con una narrativa, que si bien era sencilla, comenzó con una tendencia por hacer videojuegos con ciertos elementos narrativos, en este caso encontramos ejemplos como *Super Mario Bros* (1985), *Legend Of Zelda* (1986) o *Megaman* (1987).

La narrativa de videojuegos empezó a subir poco a poco de nivel conforme los recursos técnicos les permitían, a principios de siglo a través de cinemáticas generadas por computadora o con el mismo motor de las consolas intentaban contar una historia, sagas como *Grand Theft Auto*, *Metal Gear Solid* o *Final Fantasy*, fueron impulsoras desde su creación en entregar una narrativa bien estructurada, presentando personajes complejos e historias que pudieran conectar con su audiencia.

Es aquí donde comienza el interés de analizar las narrativas de videojuegos, hablar de complejidad en las historias hace 30 años era casi imposible debido a la estructuración simple de ellas. Debido al momento histórico actual se puede disfrutar de experiencias que tienen gran valor narrativo, ya sea por la premisa de sus historias, por la escritura de sus personajes o incluso la evolución de ellos durante la travesía que viven. No se puede que el papel de la inmersión juega un papel determinante para identificarnos con las historias presentadas, ya sea en la literatura, el cine o en este caso en los videojuegos, en este último medio es donde la inmersión brilla por ser explotada de la mejor

manera ya que el jugador es quién escribe su propia historia, evidentemente esto ya estando preestablecido desde la concepción del juego.

Al ser objetos sociales estos buscan comunicar algún mensaje al desarrollar una narrativa incluso de manera inconsciente, tal es el caso de la televisión, el cine o la música ya que estos reproducen arquetipos y estereotipos, como pueden ser en la conformación de las familias en sus historias, en su postura ante temas religiosos e incluso las tendencias políticas que estos defienden.

Es innegable que los productos creados para el entretenimiento forman parte de la cultura social e influyen en el colectivo, pudiendo generar una discusión sobre los temas abordados en dichas historias. Esto se puede percibir en películas, en un primer momento con la literatura y actualmente los videojuegos están formando parte de la conversación social sobre las moralejas o aprendizajes que se quieren impartir en ellos.

Para abordar el estado del arte se hará hincapié en tres apartados relacionados a la inmersión y su peso en la narrativa, el aprendizaje que se produce en los videojuegos y finalmente los estudios en específico en torno a videojuegos.

1.1. Videojuegos y la inmersión en narrativa

Para fines de esta investigación se han revisado trabajos que hayan abordado el tema de videojuegos y narrativas, además de estar relacionados de alguna forma con la relación del jugador y la experiencia del juego. Como primer punto, Campos (2018) realizó un trabajo de titulado “La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador” en donde hace una

revisión a varios títulos a lo largo del tiempo como *Pacman*, *The Legend Of Zelda*, *Dark Souls*, *Final Fantasy*, *Half Life*, *Uncharted* e incluso el juego de interés para este trabajo *The Last Of Us*.

De manera general se lleva a cabo una revisión en la construcción de narrativas en diferentes géneros de videojuegos, exponiendo la evolución de ellas con el avance tecnológico y diferentes visiones por parte de los directores de cada obra. Además de destacar la relevancia de algunos títulos en específico para el progreso de los videojuegos en cuanto a narración en los videojuegos.

Albaladejo y Hernández (2018) con el artículo "Videojuegos: entre la narración y la interacción. Propuesta de una metodología de análisis de la agency y la interactividad." es un estudio que busca tratar la relación que tienen las cinemáticas en los videojuegos, además de su relación con el videojuego, buscan explicar la relación simbiótica que guardan el gameplay de un título y las cut-scenes, es decir las escenas cinemáticas. Ambos aspectos forman parte de cómo construir la narrativa del juego, ya que por un lado las escenas ya preestablecidas buscan generar una tensión emocional, mostrar el conflicto central o explicar la tarea a desempeñar dentro del entorno virtual, mientras que en el gameplay forma parte de la experiencia única de cada jugador para "construir su historia".

Dicho análisis es relevante ya que comprende al videojuego como una obra completa desde las acciones del jugador al momento de jugar su partida, asimismo la narrativa preestablecida por parte de los creadores, haciendo de esta una experiencia personal para cada consumidor a pesar de seguir una historia ya escrita. Aunado a ello, los autores buscan resaltar que existe un vínculo entre juego y jugador, generalmente esto dado por el grado de inmersión

que logre proyectar la obra con su consumidor, esto a través de aspectos como la libertad que se le otorga dentro del entorno virtual y en gran parte por la conexión que logre su narrativa con él, este punto sumamente importante para fines investigativos.

Por su parte, Alegría (2019) realizó un análisis sumamente interesante titulado “El videojuego como medio narrativo” que recorre las discrepancias que pueden existir al hablar de la capacidad del medio en fungir como un medio narrativo, mencionando la evidente cualidad del juego de ser entretenido para su público y como puede ser una condicionante al momento de querer narrar una historia. Lo relevante del trabajo recae en la manera que aborda la problemática que existe entre la mirada narratológica y la ludológica, llegando a la conclusión de que inclinar la balanza hacia alguna resulta complicado dado que, la ludología busca analizar al videojuego de manera muy técnica y por sus mecánicas, mientras que la narratología considera que los videojuegos no se les puede juzgar como un medio adecuado para narrar.

Con algunos ejemplos puntuales como *Beyond Two Souls* (2013) o *Life Is Strange* (2015) defiende la postura de la capacidad para narrar historias, no obstante, dejando claro que no todos cuentan con una intención narrativa, casos como *Tetris* (1984) o *Pong* (1972) donde desentrañar aquellos elementos lo deja bastante en labor del *gamer*. Finalmente, un aspecto notable del análisis es una categorización del tipo de narrativa que ejerce un videojuego, desde una narración primaria, secundaria, emergente motivada y no motivada.

1.2. Aprendizaje en los videojuegos

El siguiente trabajo es un artículo realizado por un grupo de cinco personas para un recopilatorio de ensayos, dicho apartado tiene por nombre “Videojuegos y socialización política: evaluación del potencial de los videojuegos para promover aprendizajes sociopolíticos” (Marengo et al., 2021) en donde postulan que los videojuegos pueden ser potenciales medios que promuevan el aprendizaje en aspectos como las relaciones intergrupales, estereotipos, prejuicios, valores e ideologías. Esto es realizado por medio de un estudio empírico cualitativo donde participaron 750 personas.

En cuanto a resultados, se encuentra que la muestra poblacional respondió de manera positiva en cuanto a adquirir aprendizajes sociopolíticos, esto en un grupo de jugadores casuales, proponiendo que estudiar un grupo de jugadores constantes podría ser un objeto importante de estudio, dejando así un sustento para objetar que los videojuegos pueden dotar de cierto conocimiento sociopolítico.

En uno de los primeros estudios que involucran una metodología cualitativa se puede encontrar que hay sensaciones afirmativas sobre que los videojuegos pueden dotar de algún aprendizaje a través de sus mecánicas, pero aún más importante, en la medida que este pueda presentar mensajes por medio de su narrativa, ya sea con las acciones de sus personajes o propiamente con el relato justamente.

En la misma línea se encuentra el trabajo “La gamificación como estrategia para promover el aprendizaje social y emocional” (Cejudo et al., 2019) en donde se evaluó un programa de intervención dirigido a jóvenes y adolescentes españoles y dominicanos y su experiencia en el tema de aprendizaje obtenido durante el programa. Esto se realizó a través de la

gamificación, es decir, la implementación del videojuego “Aislados” como técnica de desarrollo en el aprendizaje social y emocional.

Los resultados para este fueron positivos ya que según las estadísticas hubo una mejoría de mediana a alta en competencias socioemocionales en los jóvenes de República Dominicana. La conclusión de la investigación es que el uso de videojuegos en la educación emocional resulta motivador para los adolescentes, ya que con esta enfrentan retos de los cuales aprenden y les permite desarrollar aspectos de su personalidad que a la postre son benéficos en cuanto al desarrollo de su ser.

Nuevamente el fruto de esta investigación demuestra que existe un aprendizaje en el tema socioemocional gracias al consumo de videojuegos, es importante recalcar la relevancia de esto debido que estos generan una discusión o reflexión en el consumidor principal, es por ello el hincapié en el análisis y comprensión de sus historias para desentrañar los mensajes que se buscan transmitir, la reflexión en ciertos temas incita al aprendizaje, el crecimiento personal aunado al momento en que estos sean consumidos.

Siguiendo con estudios relacionados con la capacidad de los videojuegos de proveer aprendizajes se encuentra a “La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional” (Horacek et al., 2008) con el sustento de una serie de investigaciones psicopedagógicas desarrolladas en el campo de los videojuegos se demostró la intervención de ellos en los procesos de construcción de la identidad social.

Postulando que este medio en cuanto a las características tan particulares en la forma de su narrativa es único en su especie y como objeto cultural debe

ser analizada con la seriedad que merece. Remarcando nuevamente que las posibilidades educativas son altas si son aplicadas de manera correcta, además de promover la eliminación del argumento que estos propician conductas violentas en sus consumidores.

Si bien, es una realidad que siguen existiendo prejuicios sobre los efectos negativos que tiene consumir dichos productos, paulatinamente esta concepción se ha reformado mostrando el potencial del medio debido a su propia naturaleza tan particular al momento de presentar historias, es ahí donde la inmersión juega un papel vital, comparándolo con el cine, este presenta un nivel de inmersión debajo de lo que se presenta en una obra audiovisual como el videojuego.

1.3. Análisis de videojuegos

Planells de la Maza (2013) con su estudio sobre la emergencia de los Game Studies, hace una revisión del camino recorrido por parte de los videojuegos y su evolución hacia un producto más complejo, retomando el conflicto en los años 90 entre la narratología y ludología que a la postre significaron la creación de nuevas propuestas que buscaron abordar al videojuego más contemporáneo.

Es evidente que no es lo mismo analizar al medio en sus inicios, que en la década de los 80,90 o en la actualidad, no sólo por las limitaciones tecnológicas con las que se contaban en las distintas épocas, sino por las intenciones con las que se producían estos productos por parte de los creativos y empresas. Sería lo mismo que comparar la primera proyección en un cine por los hermanos Lumière, era un hallazgo tecnológico sumamente impresionante que no tenía alguna intención artística, sin embargo, después de un lapso se descubrió su capacidad artística y de entretenimiento, son épocas distintas por

lo tanto no se puede juzgar de igual manera, es por ello el cambio que debe existir al momento de analizar un videojuego.

En lo que refiere a cuestiones técnicas existen estudios como el análisis del lenguaje audiovisual cinematográfico de *The Last Of Us* (Soto Chumpitaz, 2019) donde se repasan temas que corresponden más a cuestiones técnicas sobre escenas propias del videojuego, descripciones generales de los personajes, ambientación, entre otros aspectos de la obra.

Justamente este videojuego será el objeto de análisis a analizar, pero en su secuela estrenada en 2020, así que un estudio dedicado totalmente al videojuego resultará provechoso, si bien, su carácter obedece a otro tipo de cuestiones, se retoman puntos que se tocarán al momento de desglosar la historia de *The Last Of Us Parte II*. El interés de estudiar este videojuego está en sus mensajes incrustados en la historia y sus personajes, temas como la venganza, el duelo, el amor son los que aborda este juego dejando mensajes que pueden ser más sutiles o menos, dependiendo de cuál se hable, además de dar cuenta de si estos generan una reflexión o debate en el jugador que genere un aprendizaje.

Otros estudios en torno a la relevancia de los videojuegos y su capacidad narrativa a partir de las acciones que realiza el jugador (Santorum, 2017) abordan a la narrativa desde el punto de vista más técnico, dentro del entorno virtual que este produce y el consumidor acepta. García (2006) abona al hecho de que no todo juego busca ser narrativo, pero que si la gran mayoría cuenta con un carácter narrativo muy marcado y en medida de la participación del jugador esta se verá beneficiada o no.

Para concluir, es evidente que gracias a la evolución de la industria los videojuegos han cambiado enormemente con respecto a su concepción, llegando a estar en un debate sobre si debe considerarse su carácter artístico o no, ese no es el interés de la investigación, pero da cuenta de la manera en la que se aborda a las obras producidas en años recientes.

Con los trabajos precedentes se puede dar cuenta que los videojuegos a través de su naturaleza lúdica pueden dotar de aprendizaje a los jugadores en aspectos socioemocionales, esto debido a que son productos culturales de consumo masivo a nivel mundial con intenciones comunicativas ya sean intencionales o no, aunado a eso, el género del mismo condicionará el tipo de aprendizaje que tenga el jugador, puesto que en géneros como estrategia o deportivos se exploran aspectos como la creatividad o cuestiones que tienen que ver con habilidades motrices, las personas que tienden a jugar en línea adquieren destreza en el trabajo de equipo y toma de decisiones, con todo esto se puede visibilizar el potencial de la industria del videojuego de aportar al desarrollo de los jugadores en aspectos socioemocionales.

Gracias a lo anteriormente expuesto, queda claro que la industria del videojuego ha levantado interés para ser objeto de investigación, si bien, se han realizado estudios sumamente interesantes sobre las capacidades de este medio, de manera particular no ha existido un interés por analizar la capacidad de aprendizaje desde la parte narrativa, si la exposición a los mensajes de la historia de un título en particular influyen en los usuarios, y de ser así, en qué manera impactan en ellos.

Es ahí donde el presente trabajo encuentra un área de oportunidad para nutrir más a la investigación sobre el videojuego, de hecho todos los estudios

realizados antes en torno a las habilidades motrices, la evolución en la manera de contar historias, la inmersión como factor importante en el juego, la disputa que puede existir entre el propósito del videojuego y la intención de contar una historia al momento de su concepción, la capacidad de aprendizaje del medio de manera académica, incluso con un análisis a la primera entrega de *The Last Of Us*, cada uno de ellos no hace más que dar sustento y dar origen al enfoque que ahora se busca analizar. Resulta difícil concebir un análisis como el presente sin toda la investigación precedente para comprender al medio, su naturaleza y finalmente, cómo puede existir aprendizaje durante las sesiones de ocio de los usuarios.

Es por ello el interés de indagar como aquellos mensajes incrustados en estas obras audiovisuales, conocer si tienen un impacto en los jugadores contribuirá a la discusión sobre si la narrativa del videojuego influye en los usuarios y cómo genera aprendizaje en alguna competencia socioemocional. Analizar un caso como *The Last Of Us Parte II* y los temas que abarca podrán abonar a la conversación del análisis de narrativa de videojuegos, además de poder apoyar a otros futuros estudios en torno al género.

2. Marco teórico

Durante el siguiente apartado se realizará una revisión de conceptos y posturas teóricas valiosas para poder comprender desde que mirada se analiza al objeto de estudio, en este caso se comienza con una revisión a la mirada constructivista, esto con la finalidad de sustentar cómo el papel activo de un sujeto en el proceso de aprendizaje es fundamental para adquirir conocimiento, trasladando dicha afirmación al campo educativo, para adentrarse en la cuestión del aprendizaje socioemocional, así abordando el potencial educativo en el apartado lúdico. Prosiguiendo se revisará lo referente al storytelling y cómo esta técnica es abordada en lo educacional, además de dar cuenta de cómo se hace uso de ella en el mundo de los videojuego, que por su propia naturaleza activa dotará a los usuarios de conocimientos a través de los mensajes introducidos en la narrativa del mismo.

2.1. Constructivismo

El constructivismo se describe como una corriente en el ámbito de la enseñanza que, dependiendo del autor, postulan diferentes métodos y factores en el proceso de aprendizaje para lograr adquirir un conocimiento significativo. Entre otros aspectos, Granja (2015) describe una relación entre docentes y alumnos a través de un intercambio dialéctico de conocimiento, con el fin de una revisión importante de los contenidos para lograr un aprendizaje significativo en el alumno.

Por su parte, Gallardo y Camacho (2016) se refieren al gran avance en el ámbito educativo que significó la enseñanza activa propuesta por Lay, Dewey, Claparède, Kerschensteiner, etc. Esto comparado con el papel pasivo que tenía la parte aprendiz del proceso con acciones como el verbalismo, el memorismo

libresco o la coacción, si bien, no fue derrocado en su totalidad representó un cambio debido a la participación activa de los alumnos, generando en ellos una reflexión crítica que aportaría a su desarrollo cognitivo gracias a métodos de aprendizaje basados en el trabajo de equipo, la observación, la experiencia propia y evidentemente la labor investigativa para obtener conocimiento fue un punto y aparte en el ámbito educacional.

Finalmente como retoma Granja (2015), el constructivismo es una interacción dialéctica entre el conocimiento del académico y alumno que busca una discusión y un dialogo para llegar a una postura más amplia con el fin de lograr un aprendizaje significativo, de igual manera, esta persona concibe la realidad de manera distinta a los demás, busca darle sentido gracias al conocimiento con el que cuenta, este pudiendo ser un proceso más provechoso contando con un espectro más grande al momento de decodificar su realidad.

2.1.1. Las miradas de Piaget y Ausubel

Dos grandes autores de esta corriente son Jean Piaget y David Ausubel, ambos propietarios de relevantes teorías pertenecientes al constructivismo. Por parte de Piaget nos encontramos con su teoría cognitiva, conocida como "*La teoría cognitiva de Piaget*" esta teoría postula que el proceso de maduración biológica conlleva un desarrollo de estructuras cognitivas más complejas conforme el crecimiento del individuo, esto facilitando la relación con el ambiente en donde se ve inscrito, así generando un mayor aprendizaje gracias a las circunstancias del entorno (Granja, 2015). Esta es reconocida como la teoría evolutiva debido a que el proceso de maduración es analizado a través de los años de un niño, un proceso que es paulatino y progresivo.

En lo que respecta a Ausubel es autor de la teoría del aprendizaje significativo, según Granja (2015) los individuos relacionan las nuevas ideas con las que ya contaba, esto resultando en una significación totalmente crítica y personal sobre el nuevo conocimiento, de igual forma se menciona la importancia de tres aspectos que determinan la calidad del proceso de aprendizaje, estos siendo lógicos, cognitivos y afectivos (Lamata y Domínguez, 2003)

La dimensión lógica obedece a que el conocimiento será aprendido desde la coherencia interna del sujeto, debe favorecer a quien se le enseña, por eso tendrá una validez para la persona. El aspecto cognitivo se concentra principalmente en la medida del desarrollo de las habilidades de pensamiento y la manera de procesar la información que se es transmitida. Por último, la dimensión afectiva obedece a las condiciones emocionales, esto en simples palabras se explica como la relevancia del estado socioemocional de los alumnos determina la efectividad que pueda tener el conocimiento y si este será significativo para su desarrollo.

2.1.2. Vygotsky y el aprendizaje social

Aunado al valor con el que cuentan las teorías de Piaget y Ausubel, la teoría que es de mayor relevancia para fines de la investigación es la postulada por el psicólogo ruso Lev Vygotsky, esta conocida como *“El aprendizaje social de Vygotsky”*. La misma concibe al aprendizaje como el resultado de la interacción del individuo con el medio. Esto ya que cada persona cuenta con la conciencia de quién es y a través del uso de símbolos construye un pensamiento mucho más complejo conforme el desarrollo que tenga (Granja, 2015).

Es pertinente detenerse un momento a analizar la visión del aprendizaje desde la postura de Vygotsky, siendo esta una concepción que busca en todo

momento la interacción de los individuos durante el proceso de enseñanza, esto es relevante dado que es un aspecto tomado en cuenta en la actualidad en el campo educativo buscando la involucración de los participantes, ya sea a través del juego mismo, la presentación de algún material audiovisual que pueda servir para comentar, etc.

Existe claridad con respecto a la participación activa como foco de la teoría planteada por el autor ruso, es por ello que como menciona Sánchez Sánchez, la participación constante de cada uno de los participantes en un proceso educativo resulta primordial para el desenvolvimiento y efectividad de mismo (2019). Incluso se menciona que la formación de grupos para desarrollar dichos procesos se traduce en mejores resultados para los fines educativos.

Es innegable ver la influencia del trabajo de Piaget en la teoría de Vygotsky, lo destacable en la apropiación de los conceptos del ruso es el reconocimiento del entorno social que influye de manera importante en el proceso en el que se ve envuelto el sujeto, apoyando de esta manera al propio crecimiento personal que tiene este. Para los fines del presente estudio la teoría postulada por este autor resulta idónea dado el carácter que tiene colocando a la interacción humana con el medio como una parte prioritaria de la apropiación del conocimiento, tomando en cuenta la naturaleza del medio que se busca analizar al videojuego y su relación que puede significar con una persona es sumamente útil para la comprensión del objeto de estudio.

De esta manera, podemos definir a la mirada constructivista como un proceso de aprendizaje que desarrolla las habilidades cognitivas y afectivas a través de los años con la maduración que viene con el tiempo, una característica relevante para aprender de manera significativa es que se requiere de interactuar

con otros sujetos, esto beneficiando al pensamiento cognitivo gracias a la involucración de ambas partes en la adquisición del conocimiento.

Es esta teoría donde bebe mucho el aprendizaje socioemocional y lúdico que se aborda en capítulos posteriores, la mirada de Vygotsky daba los primeros pasos en un aprendizaje significativo a través del papel activo de los estudiantes al momento de ser instruidos en un tema en particular, se puede ver la influencia del aprendizaje social en la actualidad, puesto que, en el modelo educativo actual se busca mucho la involucración de los alumnos para generar un aprendizaje significativo, esto a través de actividades que aluden a cuestiones audiovisuales para una mayor comprensión de los temas.

Con el sustento de la teoría del aprendizaje social es que parte la idea de cómo se puede generar aprendizaje a través de métodos que involucren al partícipe de dicho proceso, más adelante se abarca a través de que medios puede ser posible apropiarse de dicho conocimiento, en que temas una persona puede crecer en inteligencia, aunado al hecho del formato en que puedan ser presentados, evidentemente el fin es comprender como los mensajes en narrativa de videojuegos puede generar un aprendizaje socioemocional, pero para ello es necesario escalar en esta teoría que sustenta los nuevos modelos lúdicos de educación, posteriormente se comprende como el aprendizaje involucrando a sus usuarios se alcanza presentando medios lúdicos y como la narrativa influye en la manera de obtener conocimiento.

2.2. Aprendizaje

Referirse al término aprendizaje es una cuestión un tanto compleja, ya que si bien, es un concepto que en el colectivo queda muy claro a que hace referencia, no existe una apreciación universalmente aceptada, con el fin de

comprender dicho concepto se usará la definición de Gallardo y Camacho (2016) la cual comprende al aprendizaje como una modificación en la conducta de un individuo gracias a la exposición de situaciones estimulantes o bien a una actividad práctica que puede ser física o cognitiva y que no se puede atribuir a comportamientos innatos del sujeto o la maduración de este.

Lo enunciado con anterioridad es de alta relevancia debido a la característica que hace referencia a la actividad práctica como un factor determinante en la adquisición del conocimiento de las personas, tomando en consideración la medida de involucración de un sujeto durante un proceso de enseñanza es evidente que mientras sea mayor el aprendizaje de este será más efectivo. Sin menospreciar los métodos tradicionales de escucha, donde el participante es una pieza pasiva durante el proceso, es perceptible dar cuenta que un estudiante de curso podría generar conocimiento de manera más eficaz mientras este sea partícipe.

2.2.1. Aprendizaje socioemocional

Con el fin de dejar claridad con respecto a este concepto, entenderemos al aprendizaje socioemocional como el proceso de adquirir habilidades para reconocer y manejar las emociones, desarrollar el cuidado y preocupación por los otros, tomar decisiones en forma responsable, establecer relaciones positivas y manejar situaciones desafiantes de manera efectiva (Cohen et al., 2003; CASEL, 2020, como se citó en González-Grandón et al., 2021).

Usualmente se llegan a los mismos puntos que fortalecen la inteligencia socioemocional entre autores, uno de ellos es Booth Church (2018), que abona al concepto describiendo al aprendizaje social y emocional como el desarrollo de habilidades para comprender y gestionar las emociones, busca que sean

conscientes de ellos mismos y se autorregulen, y a mismo tiempo tener la capacidad de comprender a las demás personas, así pudiendo crear relaciones positivas y resolver problemáticas, no hace sino crear una concepto general de lo que hace referencia el aprendizaje socioemocional.

Dichas apreciaciones muestran la visión general que se tiene sobre la teoría abordada, coinciden en puntos como el fortalecimiento de estas competencias ayudan al mejor manejo de las emociones, ejercer una toma de decisiones consciente, sumado al establecimiento de relaciones positivas y sanas en todo momento, todos estos aspectos abonan una mirada muy interesante ya que si bien el aprendizaje emocional es abordado desde la infancia de las personas, es evidente que en todo momento puede existir el aprendizaje por medio de técnicas o métodos de enseñanza que puedan fortalecer la inteligencia de los individuos. Un punto que puede jugar a favor del aprendizaje y que puede funcionar a la par de la dimensión socioemocional es el campo lúdico, esto porque adoptando un método lúdico para transmitir cierto conocimiento, en este caso en el campo socioemocional, podría facilitar la transmisión del conocimiento, de igual forma que esta sea más efectiva.

Más adelante se aborda como el papel activo de una persona toma un lugar muy importante al momento de querer adquirir conocimiento, que bien puede ser meramente académico, como lo es el campo cognitivo, o en este caso refiriéndose a las competencias socioemocionales. Para este trabajo el campo lúdico y el socioemocional pueden funcionar de manera conjunta con el fin de generar, o en dado caso, fortalecer aquellas inteligencias de las cuales busquen dotar a los sujetos.

La utilidad de este concepto es vital para el desarrollo correcto de las personas en su vida cotidiana, ya que con un trabajo adecuado de las competencias socioemocionales las personas contarán con mejores habilidades al momento de desenvolverse en diversos campos sociales, como lo puede ser el escolar, laboral e incluso desde lo familiar, esto debido a que aprender en temas como la empatía, el manejo de impulsos emocionales y el establecimiento de relaciones sanas llevará a las personas a un correcto funcionamiento como individuos de sociedad, sirviendo a conllevar la frustración, enojo, entre otros, desde los compañeros de trabajo hasta la relación que puedan llevar con padres o hermanos.

2.2.2. Relaciones afectivas

Si bien existe una idea general sobre a que hace referencia aquellas relaciones afectivas, es importante dar cuenta del concepto de los vínculos afectivos para que exista claridad en capítulos posteriores sobre que se refiere el término. Es pertinente tomar en cuenta el concepto de las relaciones afectivas dado que en múltiples estudios estas son vistas como relaciones de pareja en su mayoría de ocasiones, en este caso se comprenderá como aquellos vínculos que forma una persona con su familia, sus padres, hermanos, abuelos, tíos, etc. De igual forma las amistades que se forman a través de los años en el ámbito escolar, laboral o social, sin olvidar evidentemente a las relaciones amorosas.

Así lo aborda la Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano (CINDE) (s.f.) describiendo a las relaciones afectivas como un lazo de amor, empatía y cuidado mutuo que une a las personas entre sí. Es un sentimiento amoroso que proporciona bienestar y seguridad y es la base y el motor del desarrollo de los seres humanos (El vínculo afectivo ¿cómo se

construye?, s. f.). Para fines de la investigación la definición dada por el CINDE resulta de suma utilidad para comprender a que clase de vinculo afectivo se refiere el trabajo al momento de analizar las dimensiones socioemocionales.

2.2.3. Aprendizaje lúdico

Una vez abordado el concepto de aprendizaje socioemocional, resulta provechoso abordar este capítulo sobre a que hace referencia el aprendizaje lúdico, con el fin de no causar confusión en la terminología, se concebirá a la cuestión lúdica como toda actividad que tiene que ver con el juego, la recreación o el ocio, muchas veces entendida como aquellas actividades realizadas durante la infancia que pueden ser llevadas a cabo con el único fin de entretenimiento para sus participantes.

Es menester comprender que si bien, referirse a lo lúdico se suele concebir como una actividad realizada sólo por niños, que puede atribuirse como su primer acercamiento al mundo de la socialización con otros individuos, no son acciones que carezcan de sentido en el crecimiento individual de una persona. El campo del juego cuenta con un potencial educativo sumamente alto tomando en cuenta que las partes involucradas al encontrarse motivadas gracias al papel activo que estos desempeñan, los beneficios que tiene la implementación de un aprendizaje lúdico son de tomar en cuenta, debe aprovecharse en cuestiones académicas, sociales, incluso familiares.

Como lo aborda López Arciniega et. al (2018) la implementación de las nuevas tecnologías de la información en el ámbito educativo dota de un carácter único al tocar las emociones de los sujetos, además de repercutir en el proceso cognitivo gracias al alcance de la tecnología hoy en día. Dicho esto, es pertinente

subrayar el punto mencionado como “tocar las emociones” quizás enunciado de esta forma apoyará en la comprensión de uno de los argumentos de este trabajo.

¿Cuál es la relevancia del anterior punto sobre tocar las emociones? Bien, como se había mencionado, al intentar transmitir cierto conocimiento a un individuo o un grupo de personas es comprensible que formar un vínculo con aquellos aprendices beneficiará en el interés de los partícipes del proceso, y como mencionan Gallardo y Camacho (2016) los profesores buscan llegar a sus alumnos a través del aspecto afectivo de la motivación, además de buscar la realización de actividades que no resulten repetitivas para su alumnado. La anterior afirmación sobre la relevancia del aspecto emocional en el estudiante y la motivación a través de actividades más estimulantes, no hacen sino abonar al punto que se busca llegar del papel vital que tener el aprendizaje lúdico.

Ahora bien, de acuerdo con Bacigalupe y Mancini (2014) el aspecto emocional y su peso en la toma de decisiones es un tema que interesa en demasía al sector catedrático, dicha preocupación surge del hecho que existe una búsqueda en generar un pensamiento crítico e independiente. La relación existente entre los procesos cognitivos y las emociones es una área de oportunidad para dar lugar al aprendizaje lúdico, pudiendo explorar, así como explotar, las capacidades de conectar emocionalmente con aquellas personas que están siendo partícipes de un proceso formativo.

Retomando a González-Grandón et al., (2021), establece una relación de gran provecho entre el campo lúdico y la dimensión socioemocional, al concebir al juego, como un entorno propicio para la interacción, permitiendo a sus involucrados movilizar y experimentar recursos socioemocionales, conductuales

y actitudinales, detonando en ellos un proceso de aprendizaje a través de la creatividad y la imaginación lúdica, el conocimiento y las creencias preexistentes.

Abordar la dimensión socioemocional y lúdica en el campo del aprendizaje dota una visión de como se relacionan ambos conceptos para el beneficio de los partícipes en un proceso de enseñanza, de modo que, existe claridad respecto a cómo la involucración de la actividad lúdica desemboca en la adquisición de conocimiento o, en dado caso, el fortalecimiento de conceptos previamente revisados para una persona. Con los puntos anteriormente abordados se puede dar cuenta que, si se busca generar un crecimiento en la inteligencia socioemocional de un sujeto a través de la actividad lúdica se puede generar este nuevo conocimiento, este hecho no hace sino dar sustento a lo propuesto por el presente trabajo, además de mostrar la relación que guardan ambos conceptos del aprendizaje.

Para concluir, más que definir al aprendizaje lúdico, que de una manera simplista podría definirse como la acción de aprender jugando, los anteriores autores buscaron denotar la capacidad que tiene el incluir la actividad lúdica dentro del proceso de aprendizaje, sobre todo hablando del ámbito académico, ¿esto quiere decir que fuera del aula no existe una capacidad de aprendizaje en el campo lúdico? Para fines del presente estudio, el aprendizaje lúdico se concebirá como la capacidad que tiene la actividad del juego, a través del aspecto emocional y la involucración de sus usuarios, de dotar conocimiento además de fomentar su desarrollo cognitivo, esto aplicado con el objeto de estudio, da cuenta de porqué y cómo se aborda al videojuego como un medio de aprendizaje.

2.3. Narrativas digitales

Para comprender de manera general el espectro referente a la narrativa digital, se comprenderá como aquellas narrativas presentadas en medios digitales, estos son básicamente los que son decodificados por un dispositivo electrónico, algunos ejemplos son los vídeos, revistas digitales, páginas web, blogs y videojuegos, por mencionar al objeto de estudio de interés, esto evidentemente excluye periódicos, libros, revistas o medios analógicos como los casetes o las cintas de vídeo.

Una concepción muy acertada es la realizada por Acosta (2018) que comprende a las narrativas digitales como una suma de lenguajes que no están atados a hacer referencia a bloques de texto, de igual manera se incluyen imágenes y sonido, estas pueden tener la característica de ser interactivas y dinámicas para ser más atractivas para sus usuarios, una clase de discurso audiovisual es el resultado final de toda esta suma. Es relevante el concepto enunciado por Acosta, ya que engloba los aspectos de imagen y sonido como partes fundamentales de una narrativa realizada en el ámbito digital, además de mencionar la interactividad como una característica innata, bien parece que con las cualidades descritas esta modalidad narrativa alude a la participación de los individuos como una parte fundamental de la misma.

Echeverri (2011) describe los inicios de las narrativas digitales a raíz del hipertexto hasta la convergencia mediática, misma que estudia conceptos como el storytelling, descrito como una herramienta que cuenta una historia y puede conectar emocionalmente con el público. Los conceptos de narrativas digitales y storytelling se encuentran en constante roce debido que en los años recientes se han aprovechado los medios digitales para establecer una narrativa que

pueda impactar en los usuarios y pueda despertar en ellos sensaciones que cumplan alguna meta en específico.

Las anteriores concepciones dan cuenta que, de manera simple el empleo de los medios digitales con cualquier intención narrativa y expresiva se establece como una manera de narrativa digital (Echeverri, 2011). Esto quiere decir que si bien existe un espectro amplio de lo que abarca el concepto, queda claro que emplear medios digitales, con el objetivo de narrar algo a otra persona se establecería entonces como narrativa digital, de igual forma el storytelling se ve inmerso en dicho proceso, sobre todo cuando se busca conmover a través de los mensajes que pueden tener distintos motivos de ser.

2.3.1. Storytelling

El storytelling no es un concepto extraño ya que está incrustado en diferentes aspectos de la vida cotidiana, de manera general, el storytelling es conocido como el arte de contar relatos (López-Hermida & Vargas 2013). Este concepto viene directamente del tema narrativo, ya que es el acto de contar una historia a través de un medio en específico, esto con una intención, es indudable que toda acción de comunicación se le atribuye un propósito, un para qué, como se afirma en el modelo de Lasswell, dicha acción es realizada día a día por la sociedad incluso sin darse cuenta del acto realizado.

Una concepción del término sumamente interesante es que el storytelling es una herramienta de comunicación estructurada en una secuencia de acontecimientos que apelan a nuestros sentidos y emociones (Nuñez, 2007, como se cita en Robledo-Dioses et al., 2020). Dicha afirmación agrega la dimensión emocional del ser humano a la discusión sobre el concepto, es menester ahondar en dicho aspecto ya que apelar a las emociones de las

personas generalmente significará una involucración de los mismos al momento de contarles una historia. Como a menudo se presenta en el cine, el storytelling sirve como un vehículo en el cual los guionistas buscan generar empatía, inmersión e identificación por parte de la audiencia con la historia presentada.

Narrar una historia que pueda impactar emocionalmente con un individuo o un grupo, según sea el caso, puede ser la diferencia para lograr el cometido final por el cual se realiza esa narración por parte del autor, si el objetivo era alertar a su público, dejar un aprendizaje, causarles éxtasis o la meta que se haya propuesto. Dicha afirmación no queda encasillada para aquellos infantes y adolescentes que se encuentran en pleno desarrollo mental, creer que las personas que se encuentran entrando en la adultez no son capaces de aprender mediante dichas técnicas sería minimizar a este sector poblacional, ya que en todo momento se puede adquirir conocimiento siempre y cuando los individuos lo busquen además de aprovechar las técnicas que más funcionen, como en este caso podría ser con el storytelling.

Finalmente, como mencionan López-Hermida e Illanes (2013), dicha técnica de narración puede ser transmitida a través de palabras, imágenes y sonido. Esto no es más que una confirmación de que una narración que impacte a un sector de personas puede ser contada de persona a persona, a través de una novela visual, una historieta, un vídeo, películas o en el caso del objeto de estudio, un videojuego. Entonces, existe claridad con respecto al storytelling como una técnica narrativa que busca conmover a los usuarios, esta puede tener un propósito muy variado con respecto a los fines que busque la narrativa, además de que puede ser presentada por cualquier medio audiovisual o de manera tradicional de persona a persona, no obstante, en la medida que esta

pueda impactar emocionalmente a su público generará una reacción pudiendo ser benéfica para el narrador de esta historia.

2.3.2. Storytelling en el aprendizaje

Con una mirada al potencial del storytelling como una herramienta comunicativa, que podría bien funcionar como una técnica mercadológica que podría colocar productos de manera sumamente eficiente, o bien, como es realizado por la parte religiosa, conmoviendo y llenar de fe a los seguidores a través de un sistema de propaganda con historias que puedan ayudar a los fieles de una religión en específico. Un instrumento tan eficiente para llegar a las personas deja el siguiente cuestionamiento, ¿será posible dotar de conocimiento a las personas a través del storytelling? Bien, en el pasado esta pregunta se ha realizado y demostrado que es plausible.

Como lo afirma Quijada (2014) el storytelling se usa muchas ocasiones como un recurso instruccional en el ámbito educativo, este es utilizado como un apoyo en la promoción del conocimiento además de servir como una apropiación de valores en los estudiantes. El campo de la educación es evidentemente uno en constante cambio gracias a los avances tecnológicos, en el pasado los procesos educativos solían ser de escucha por parte de profesor a alumno, con el paso del tiempo se buscó realizar actividades de mayor variedad para generar aprendizaje significativo en los alumnos, esto a través de presentar documentales, vídeos, incluso películas acorde a las temáticas abordadas en el programa escolar, una práctica que a día de hoy sigue siendo bastante efectiva para poner ejemplos palpables de lo que se buscaba transmitir.

Obviamente el storytelling no es un concepto nuevo para el campo educativo, el relato de historias a los alumnos no es una extrañeza, lo que puede

ser novedoso es la manera de presentarlos, el formato audiovisual puede ser más llamativo para la mayor parte de un grupo, despertando en ellos un interés genuino por lo presentado en clase. Más adelante, Quijada (2014) reitera que la reacción del estudiante ante emociones y sensaciones resulta de gran apoyo para la conexión que puede establecerse entre profesor y alumno, así existiendo un desarrollo de sus competencias.

Dada esta visión se puede dar cuenta del sustento de la mirada constructivista con respecto al storytelling, es visible que este guarda un potencial de alto valor con respecto a la capacidad de aprendizaje que puede dotar a sus lectores, oyentes, televidentes o usuarios en el caso de ser una narración digital. Tomando en cuenta que la involucración de los usuarios al momento de presentar una narrativa ya sea por la interactividad de esta, aunado al mensaje que puede buscar apelar a las emociones de las personas, significará entonces que en un proceso de aprendizaje puede resultar ser más efectivo para quien esté siendo partícipe de este.

Para concluir, tomando en cuenta los temas tocados en la teoría constructivista, aprendizaje, narrativas digitales y storytelling que se busca dar sustento a la hipótesis de que los mensajes inmersos en la narrativa de los videojuegos pueden significar en un aprendizaje de carácter socioemocional para los usuarios que juegan un título en específico. Dicho conocimiento podrá ser transmitido de manera más efectiva dada la naturaleza inmersiva del videojuego actual, misma que empapa al jugador de contexto histórico ocurrido en el entorno virtual establecida por la narrativa, aunado a ello, el carácter emocional al momento de contar una historia impactará en sus usuarios que podrían captar de manera efectiva el mensaje del título, significando así, que

puede crecer en inteligencia emocional para tomar mejores decisiones, por poner un ejemplo, basado ahora en su experiencia que fue dotada gracias al consumo del videojuego.



3. Marco metodológico

En el siguiente capítulo se revisa al objeto de estudio, una descripción de lo que trata el videojuego aclara la idea de cómo se relaciona con lo abordado en el marco teórico, además de esto, se menciona el proceso metodológico a seguir para analizar al corpus de trabajo, mismo que sigue una mirada fenomenológica y con una recolección de datos cualitativos dada la naturaleza de lo que se busca investigar.

Una vez comprendida la mirada teórica con la que se analiza al objeto de estudio se tendrá mayor claridad sobre la dirección que sigue la presente investigación, el propósito de este estudio de tipo fenomenológico es analizar si los videojuegos tienen la capacidad de generar aprendizaje socioemocional considerando los mensajes inmersos en la narrativa del mismo, se realizarán entrevistas a jóvenes de 18 a 26 años que hayan jugado *The Last Of Us Parte II* en la ciudad de Puebla.

3.1. Pregunta de investigación

¿Cómo el uso y consumo del videojuego *The Last Of Us Parte II* en jóvenes universitarios da cuenta de las dimensiones del aprendizaje socioemocional en las relaciones afectivas?

3.2. Objetivo general

Analizar cómo el uso y consumo del videojuego *The Last Of Us Parte II* da cuenta de las dimensiones del aprendizaje socioemocional en jóvenes universitarios específicamente en las relaciones afectivas

3.3. Objetivos particulares

-Conocer las experiencias de los usuarios que jugaron el videojuego

- Ahondar en el aspecto emocional del videojuego y las temáticas que aborda
- Registrar las experiencias de los individuos para poder analizar los testimonios
- Dar cuenta de cuáles fueron las dimensiones en las que existió un mayor grado de aprendizaje
- Registrar la opinión de los sujetos participantes con respecto a la pregunta de investigación
- Dar cuenta de los resultados obtenidos en torno a la pregunta de investigación
- Responder la pregunta de investigación

3.4. Descripción del corpus

Naughty Dog el estudio a cargo del desarrollo de la secuela de *The Last Of Us* es una empresa de origen estadounidense que surge en el año 1984 bajo el nombre JAM Software, desarrolló algunos juegos para computadoras de la marca Apple y en el año 1996 lanzó al mercado uno de sus juegos insignia *Crash Bandicoot* para la PlayStation, empresa con la cual trabaja de manera exclusiva desde su adquisición por parte de Sony en 2001, durante su existencia han desarrollado algunas de las sagas más emblemáticas en la historia del videojuego tales como la mencionada *Crash Bandicoot (1996)*, *Jak and Daxter (2001)*, *Uncharted (2007)* y *The Last Of Us (2013)*.

Con una vasta experiencia en el medio se puede dar cuenta que el estudio desarrollador con cada una de sus sagas ha experimentado diferentes facetas al desarrollar juegos, mientras que *Crash Bandicoot* y *Jak and Daxter* pertenecen al género de plataformas, es decir mayormente aptos para todo público, las entregas *Uncharted* y *The Last Of Us* buscaron ser experiencias para un sector

más maduro, entrando más en un género de acción y supervivencia respectivamente, incluso a nivel narrativo los plataformeros ofrecían una premisa sencilla de una lucha del bien contra el mal.

Incluso durante los años de existencia de la saga *Uncharted* seguía una estructura del camino del héroe sencilla de comprender para la mayoría del público, con el lanzamiento de *The Last Of Us* el estudio buscó ofrecer a sus consumidores una experiencia narrativa más compleja desde los conflictos morales a los que son expuestos durante el transcurrir la historia, este sin lugar a duda se posicionó como la obra definitiva para Naughty Dog siendo multipremiada como juego del año en 2013.

Luego de alcanzar un nivel de reconocimiento increíble la opinión popular era que su obra maestra debía quedarse como una obra única sin secuelas, hecho que no ocurrió dado que en 2016 se reveló de manera oficial el desarrollo de la segunda parte del aclamado título de la PlayStation 3, *The Last Of Us Parte II* salió de manera oficial el 19 de junio de 2020, siete años después de la primera entrega dejando muchas facetas por aplaudir como su increíble apartado técnico, banda sonora memorable, actuaciones sobresalientes tanto en captura de movimiento como en el apartado de voz, para resumir una obra casi impecable en todo aspecto analizable, cosa que valió para convertirse en el videojuego más premiado de la historia con 261 galardones entre críticos y medios especializados.

Después de mencionar todo el contexto del estudio y cómo surge la obra que se analiza en el presente trabajo es pertinente mencionar su historia, la premisa de *The Last Of Us Parte II* que no ha dejado frío a ningún jugador y es que esta no buscó ser nada convencional al tratarse de una secuela desde las

acciones de sus personajes, cuestión que hizo envolverle en una polémica bastante intensa, incluso dejando amenazas de muerte para creadores, directores y principalmente actores de voz.

La mecánica del juego es sencilla *The Last Of Us Part II* es un videojuego del género terror y supervivencia, en él encarnamos a Ellie y Abby las dos protagonistas del título, esto debido a que la campaña esta dividida en dos partes, aquellas en las que controlaremos a cada una con eventos y retos diferentes a lo largo de 3 días en la historia. ¿Cómo se juega? Para completar el título tendremos que superar los diferentes niveles superando algunos puzzles y acabando con los enemigos que tendremos a lo largo de la historia entre ellos humanos, infectados y animales.

Podremos sobrevivir dichos enfrentamientos atacando a los enemigos con diferentes armas de fuego, objetos como botellas, ladrillos, incluso enfrentándonos cuerpo a cuerpo con cuchillos, bates, palos, tubos, etc. De igual forma podemos evitar las peleas superando los niveles de manera sigilosa hasta llegar a nuestro objetivo, ya sea acabando con los enemigos en silencio o simplemente ignorándolos, en el caso de ser descubiertos y estar bajo ataque enemigo también se puede recurrir a una retirada corriendo hasta encontrar la salida del sitio. A nivel narrativo el juego no sufre cambios con respecto a lo que se haga en el mismo, la historia será siempre la misma, cambiando únicamente la manera en cómo resolver los enfrentamientos, ahí es donde se encuentra la variedad de opciones más amplia para cada jugador.

Dejando fuera las mecánicas, ¿de qué trata *The Last Of Us Parte II*? Esta es una experiencia para un solo jugador del género terror, acción-aventura y disparos en tercera persona, siendo una secuela en toda regla se exponen las consecuencias de los eventos ocurridos en el primer título, a manera de resumen, en la primera entrega los jugadores encarnaban a Joel un hombre de aproximadamente 47 años, sumergido en amargura debido a la muerte de su hija Sarah de 12 años hace 20 años.



Muerte de Sara, hija de Joel en *The Last Of Us*

El juego se ambienta en un mundo postapocalíptico ocasionado por una pandemia ocurrida en el año 2013 por el hongo cordyceps, que consume la mente de los infectados convirtiéndolos en una especie de zombie, el día del brote fue cuando la hija de Joel muere, esta situación lo mantiene en depresión y amargura durante veinte años hasta que conoce a Ellie, una chica de 14 años que le encomiendan llevarla con un grupo de científicos ya que parecía ser la única persona en la tierra inmune al virus, durante el trayecto de ambos parecen haber formado una relación de padre e hija inconscientemente, donde para el protagonista es imposible no ver reflejada a su hija fallecida.

Al llegar finalmente con los luciérnagas, el grupo de científicos que encontrarían la cura para el virus, Joel decide acabar con todos los involucrados ya que no puede ver morir a la chica que le ha devuelto una razón para vivir. Después de acabar con todos, escapa con la niña inconsciente explicándole que ha decidido sacarla de ahí porque existían más personas en su condición y no ha sido de utilidad para crear una vacuna, esta básicamente es la culminación del primer videojuego, resulta pertinente mencionar los eventos importantes ocurridos durante esta entrega ya que son retomados por la segunda parte y que son temas relevantes para el desarrollo de la historia además del estudio presente.

La primera entrega se puede definir como la causa, mientras que *The Last Of Us Parte II* se puede entender como la consecuencia, a diferencia del juego anterior, en este el personaje principal es Ellie, ya con 19 años y una relación deteriorada con Joel, esto a raíz del descubrimiento de la mentira de su figura paterna, cosa que afectó en demasía a la protagonista sintiendo un total rechazo por él. Lo anterior es un punto central para la narrativa, ya que al inicio se desconoce la razón del distanciamiento de este par, dicho acontecimiento es contado a través de un flashback que explica la molestia de Ellie.



Ellie descubre la mentira y Joel le cuenta la verdad sobre los científicos

Entre las consecuencias del acto realizado por Joel Miller, ocurre la de mayor peso al haber asesinado al doctor Anderson, un hombre muy respetado dentro del grupo de las luciérnagas, encargado de desarrollar la cura y padre de la segunda protagonista del juego, Abby Anderson. Esta chica forma parte del grupo en el que se encuentra su padre sirviendo como soldado para la asociación, gracias a la visión del doctor Anderson dota una pizca de esperanza a Abby de encontrar una cura, lamentablemente para ella esto no ocurre al morir su padre a manos de Joel, presenciar el cuerpo sin vida de su progenitor deja



Abby descubre a su padre muerto

traumatizada a la chica prometiendo desde ese día encontrar y matar al responsable de su desgracia, cosa que consiguió cinco años después capturando a Joel, y Ellie en el proceso pero dejando viva a la chica.



Abby acaba con Joel enfrente de Ellie

Dicho evento desencadenó un sentimiento de venganza en Ellie insaciable que la llevó a recorrer toda la ciudad de Seattle para encontrar a Abby, en este momento cada una vivió diferentes acontecimientos con una campaña para cada personaje pasando por situaciones sumamente complejas y crudas en sus respectivas historias. Todo esto culmina con un primer enfrentamiento donde Ellie termina malherida y con una infructuosa búsqueda de venganza que la impulsa a buscar de nueva cuenta a la asesina de su figura paterna.

Llegando el final de la aventura se puede dar cuenta de lo afectadas que se han visto ambas mujeres en su búsqueda de venganza, en una última encrucijada por terminar su promesa Ellie encuentra a Abby terminando con un enfrentamiento final que termina con la primera como vencedora, pero a punto de matar a su rival esta revive un recuerdo en particular con el difunto Joel. Este recuerdo despierta en ella una tardía reacción y a la postre reflexión de que acabar con la vida de su agresora no se traduciría en un sentimiento de paz, ni

tranquilidad, sino todo lo contrario seguiría vacía por dentro y todo a razón de su propia ruptura en la relación con su figura paterna.

En el final del juego Abby es perdonada y huye del lugar mientras Ellie revive su última conversación en donde expuso todo el coraje en contra de Miller, donde le reclama no permitirle morir por una buena causa, mientras este replica que de revivir todo una vez más haría exactamente lo mismo. El diálogo concluye con ella exclamando que desconoce si podrá perdonarlo pero que quisiera intentarlo para recuperar su vínculo y él aceptando lo dicho por la chica.



Última conversación entre Ellie y Joel

Toda la secuencia antes mencionada es sumamente relevante para comprender la obra en su totalidad, aquí es donde se descubre todo el conflicto que vive Ellie no sólo con la homicida de su amigo, sino consigo misma, realmente a la única persona que no puede perdonar es ella misma por no haber aclarado su sentir y dejando su relación a la deriva que significó en nunca reconectar con Joel, todo siempre se trató de una búsqueda por el perdón, por encontrar resignación y paz ante su propia culpa pero topándose con el lado más oscuro de su ser terminó perdiéndolo todo.



Ellie decide dejar atrás el pasado después de perderlo todo

En síntesis, aquellos usuarios que deciden jugar esta experiencia para un jugador se encuentran con una historia llena de mensajes sobre el perdón, los traumas, la venganza, el duelo, los conflictos familiares, entre otros. Principalmente en la relación entre Joel y Ellie es donde podemos dar cuenta de la mayoría de mensajes importantes no sólo para la narrativa, sino también para el aprendizaje de los jugadores. En la misma podemos ver como la dinámica que construyeron termina por ser dañina, en el caso de Joel al crear una red de mentiras en torno al gran propósito que tenía la chica sobre ayudar a la sociedad con su inmunidad, esto desembocando en resentimiento de Ellie a su amigo.

El duelo otra temática que envuelve a la protagonista, ya que pierde a uno de los pocos seres queridos que tenía hasta ese momento, además no cualquier persona, sino su figura paterna, esto hace que empiece una búsqueda de venganza contra Abby emprendiendo un camino que espera la lleve al perdón de Joel y hasta de ella misma, cosa que a la postre termina consiguiendo pero perdiendo lo poco que le quedaba. Es sumamente interesante el personaje de

Abby ya que funciona como un paralelismo a lo que vive Ellie, la diferencia es que ella ya vivió todo eso años atrás cuando acabaron con la vida de su padre.

Es una especie de reflexión anticipada sobre que pese a haber conseguido vengar la muerte de su padre, esto no fue satisfactorio ni le trajo paz en ningún sentido, de hecho esto trajo consigo muchas consecuencias viendo morir a todos sus amigos debido a la ira de Ellie. Es donde cabe la pregunta ¿el mensaje es que la venganza es mala? En un primer momento la respuesta puede ser sí, pero más allá de ello, esto se ve envuelto en el trauma de perder a un ser amado y como las personas enfrentan el duelo, incluso se muestran las consecuencias de conseguir tu objetivo aunado a la inexistente satisfacción de la venganza.

Estos mensajes son los que interesan para este estudio, evidentemente este es un caso ficticio con situaciones llevadas al extremo dada la naturaleza del videojuego, aquí el punto relevante para la investigación es cómo estas situaciones pueden resultar algo cotidiano para muchas personas, temas como la venganza, lazos afectivos, el perdón y cómo afrontar el duelo. Este ejemplo resulta bastante interesante en la manera que aborda las relaciones afectivas, es por ello el interés de dar cuenta del impacto en los usuarios además de si representa para ellos un aprendizaje en la manera de relacionarse afectivamente.

3.4. Muestra

La muestra elegida para el estudio fue seleccionada debido a la cercanía del investigador con el sector universitario, sumado a la cercanía del grupo con el medio a analizar, el tema de la edad termina siendo relevante dado que la obra *The Last Of Us Parte II* se encuentra clasificada por la Entertainment Software

Rating Board (ESRB) en Mature 17+ (Maduro 17+), esta es una organización autorreguladora que se dedica a asignar calificaciones de edad y contenido en el sector de los videojuegos, mismas que aplican en las regiones de Norteamérica y Latinoamérica.

La clasificación del mismo da cuenta que el título debe ser jugado preferiblemente por usuarios mayores de los 17 años dado que muestra principalmente violencia y temáticas moralmente controversiales, es por ello el interés en la búsqueda de un sector que cumpla con los requerimientos de edad, pero de igual forma comprendan los mensajes del juego de manera clara. De tal forma, la muestra elegida para la recolección de datos constará de nueve jóvenes universitarios entre 18 a 26 años que hayan jugado *The Last Of Us Parte II*.

3.5. Enfoque de la investigación

El presente estudio es realizado con un diseño fenomenológico, este es definido por Sampieri et al. (2014) un método que busca explorar, describir y comprender las experiencias de los sujetos con respecto a un fenómeno en concreto y descubrir los elementos en común de dichas vivencias. Tomando en consideración el objeto de estudio que es la capacidad del videojuego como un medio donde puede desarrollarse el aprendizaje socioemocional, resulta sumamente importante abordar esto desde una mirada fenomenológica debido que las experiencias de las personas serán las que determinen si existe este aprendizaje o no.

Específicamente el enfoque empírico de la fenomenología será tomado en consideración al momento de realizar el análisis de las experiencias de los sujetos, esto debido a que esta se enfoca más en la descripción de las

experiencias de los sujetos y no tanto en la interpretación del investigador (Sampieri et al., 2014). Dado que se busca comprender el nivel de aprendizaje generado en los sujetos a través del juego, es importante tomar este enfoque gracias a la característica empírica, que por la naturaleza del estudio es relevante ya que de ser comprobado este conocimiento sería un aprendizaje empírico que nace de la experiencia, este es el sustento adecuado para comprender las experiencias de los sujetos.

Como fue abordado en el capítulo anterior, el aprendizaje se ve favorecido en la medida que se incite al alumno a formar parte del proceso por medio de actividades estimulantes para él, esta es una cuestión determinante y que ha sido aprovechada de manera correcta generando actividades lúdicas que instan al estudiante a involucrarse generando una reacción positiva dada las emociones que experimenta. De esta forma, es como se busca un lazo entre las competencias socioemocionales y su fortalecimiento a través de jugar títulos con un enfoque narrativo importante, como en el caso presente.

No obstante, sería anticipado afirmar que el aprendizaje lúdico es una muestra suficiente para sentenciar que puede existir una enseñanza en el tema socioemocional, si bien, existe evidencia sobre los beneficios de la actividad lúdica como un medio de enseñanza eficaz, esto dada la naturaleza interactiva del medio audiovisual, resulta pretencioso creer que todos los individuos están sujetos a aprender sobre el tema socioemocional sin tener la afirmación de las personas, es por ello la pertinencia de recabar información en jugadores tanto casuales como fanáticos del medio en cuestión.

Retomando el concepto de aprendizaje socioemocional abordado en el marco teórico, definido como un proceso de adquisición de habilidades útiles

para el reconocimiento y mejor manejo de emociones, el desarrollo de empatía, además de una toma de decisiones responsable, aprendiendo a manejar situaciones complejas de manera efectiva y finalmente el establecimiento de relaciones positivas con otras personas. Es importante recordar a que hace referencia el concepto ya que, las características mencionadas serán tomadas en cuenta al momento de analizar si el usuario consumidor de un videojuego considera que ha fortalecido sus habilidades socioemocionales gracias a lo presentado a nivel de mensajes dentro del juego.

Aspectos como una mejor toma de decisiones en situaciones complejas, el manejo de emociones, la empatía, además del establecimiento de relaciones sanas con otras personas son relevantes para el estudio dada la naturaleza de del videojuego que forma parte del estudio, que toca algunos de estos temas durante su desarrollo narrativo, es ahí donde se buscará dar cuenta si después de haber jugado esta experiencia de principio a fin existe un cambio en el usuario en la temática socioemocional.

Gracias a las vivencias de los sujetos se responde a la pregunta ¿cómo el uso y consumo del videojuego *The Last Of Us Parte II* en jóvenes universitarios da cuenta de las dimensiones del aprendizaje socioemocional en las relaciones afectivas? Es por ello el interés en abordar este trabajo desde la fenomenología empírica, ya que con este enfoque se podrá abordar la pregunta de investigación desde la experiencia de los sujetos involucrados. De tal forma, esta investigación será abordada con una metodología cualitativa con el fin de sacar el mejor provecho para los fines investigativos, para la recolección de datos se realizarán una serie de entrevistas a personas entre 18 a 26 años que hayan jugado *The Last Of Us Parte II* en donde se indagará por su experiencia al jugar este título,

sus sensaciones, además de su opinión acerca de los temas abordados por la narrativa de este.

3.6. Técnicas de investigación

Para fines de esta investigación se hará uso de la entrevista semiestructurada como herramienta de recolección de datos, en este caso, con un enfoque cualitativo, este método se define como un tipo de conversación entre dos o más personas en un espacio específico para hablar sobre una temática en particular, haciendo uso de la comunicación verbal para recoger información en concreto con una determinada finalidad (Grawitz, 1984; Aktouf, 1992; Mayer y Ouellet, 1991, como se citó en López y Deslauriers, 2011).

Naturalmente las entrevistas serán de tipo cualitativo dada la construcción en conjunto de significados a través de las preguntas y respuestas respecto a un tema en concreto (Janesick, 1998, como se citó en Sampieri et al., 2014). Debido al objetivo del presente trabajo que busca analizar la capacidad de los videojuegos de generar un aprendizaje socioemocional en usuarios que hayan jugado *The Last Of Us Parte II*, las entrevistas serán realizadas a personas que hayan jugado el título para comprender con base en su experiencia si obtuvieron algún aprendizaje en inteligencia socioemocional debido a los mensajes expuestos en la narrativa del juego.

Teniendo claridad sobre a que hace referencia la técnica de la entrevista, es pertinente mencionar la utilidad de las mismas durante el desarrollo metodológico de la investigación, el beneficio de emplear esta técnica investigativa es que, gracias a los testimonios de los diferentes entrevistados se podrá dar cuenta de la percepción que tienen sobre *The Last Of Us Parte II* y los

mensajes que transmiten a través de su narrativa, será relevante conocer su opinión con temáticas muy puntuales abordadas por el videojuego.

El juicio que tengan sobre los asuntos socioemocionales abordados por el título como las relaciones interpersonales, el largo proceso del duelo ante la muerte, el perdón, serán aspectos que determinarán la postura que guardan después de haber jugado el videojuego, es ahí donde se podrá revisar al finalizar las entrevistas si estos han obtenido aprendizaje en las competencias ya mencionadas, al analizar los datos será donde se podrá dar cuenta de si la industria del videojuego tiene la capacidad de dotar conocimiento que logre incrementar la inteligencia socioemocional de sus usuarios, evidentemente esta conjetura está sujeta al estudio de un título en particular, pero que posteriormente podría abordarse con otras experiencias o géneros del medio.

La muestra de este estudio constará de 9 personas entre 18 a 26 años de la ciudad de Puebla, que hayan jugado *The Last Of Us Parte II*. La entrevista será de tipo semiestructurada con el fin de tener una guía de preguntas a realizar, pero se mantiene en un carácter semiestructurado debido a que durante la sesión podría surgir alguna cuestión pertinente y relevante para el entrevistador, de modo que se cuente con la libertad de anexar esa información al análisis de esta. Finalmente, estas serán realizadas de manera digital a través de la plataforma en línea Google Meet, las mismas serán grabadas para su posterior vaciado de información además de análisis e interpretación de respuestas.

Al realizar una entrevista cualitativa semiestructurada se seguirá una serie de preguntas para dar cuenta de las temáticas que interesan al estudio, de igual forma, podrán surgir nuevas preguntas al momento que sean de provecho para la investigación, (*revisar instrumento en anexos*).

Con la presente guía de preguntas, se podrá recabar la información necesaria para analizar la capacidad del videojuego de generar aprendizaje en sus usuarios. El anterior formato servirá para registrar todos los testimonios de los participantes de manera textual, además de anotar observaciones al momento de realizar la entrevista, como si alguna pregunta les causa confusión, si dudan en dar alguna respuesta o cualquier observación de utilidad para fines investigativos.

Mientras que, para registrar de manera preliminar el tipo de aprendizaje surgido en las personas se usará una tabla muy sencilla donde se marcará la dimensión donde han notado un cambio en sus competencias socioemocionales, se muestra a continuación:

Dimensiones de aprendizaje					
Nombre del entrevistado	Manejo emocional	Desarrollo de empatía	Toma de decisiones	Manejo de situaciones	Relaciones positivas
W.S	X				X
J.T					X
T.C					X
L.T	X	X		X	X
L.A					X
CHICA 1					
CHICA 2					

Tabla 1: Elaboración propia

Al momento de terminar cada entrevista, los participantes serán anotados en la tabla 1 donde, de manera preliminar, se anotará la dimensión del aprendizaje socioemocional donde han encontrado un aprendizaje debido a los

mensajes que los sujetos identificaron durante el curso del videojuego y que sirvieron para su crecimiento en competencias socioemocionales.

Mientras que en el primer formato se anotará de manera textual las respuestas de los entrevistados, en el segundo se podrá anotar si los participantes dan cuenta sobre un cambio en la dimensión socioemocional, además de anotar sus concepciones sobre cómo han dado cuenta de este aprendizaje, en qué circunstancias, bajo qué efectos, además de ser posible que ejemplifiquen puntualmente sobre este cambio o crecimiento en estas competencias.

Una vez recabada la información y declaraciones de los participantes se podrá dar cuenta de si se necesita algún cambio o agregar alguna cuestión que el estudio ignora hasta el momento, de igual manera, se documentarán las respuestas de los sujetos entrevistados para encontrar la relación entre lo propuesto en el marco teórico y la recolección de información. Con el sustento teórico previamente enunciado en la mirada constructivista que sustenta los beneficios de la actividad lúdica, además de cómo puede ser abordado desde el campo socioemocional es que se busca generar la evidencia en el campo, con los testimonios recabados se podrá dar cuenta de la experiencia de los sujetos ante la pregunta planteada al inicio sobre si los videojuegos tienen la capacidad de dotar un aprendizaje socioemocional.

Como se abordó durante el estado del arte, existen estudios sobre videojuegos y sus beneficios en capacidades motrices, algunos que abordan al videojuego como una herramienta sumamente útil para las aulas para fortalecer el aprendizaje en algún área de conocimiento en específico, incluso, existiendo estudios de aprendizaje socioemocional en videojuegos, en particular, no existe

alguno que aborde a los videojuegos narrativos como una herramienta fortalecedora de inteligencia socioemocional. Con la evidencia obtenida al recolectar la información podría existir el sustento suficiente para futuros trabajos que puedan surgir en análisis sobre la industria de los videojuegos, en específico aquellos que tengan un enfoque narrativo importante, como el abordado por esta investigación *The Last Of Us Parte II*.



4. Aplicación y resultados

Durante este apartado se desarrolla la aplicación de los instrumentos de investigación para recabar información relevante para fines del estudio presente, en este caso se da a conocer el resultado de las entrevistas realizadas durante el periodo de abril a mayo del 2022, estas fueron realizadas apoyándose en la plataforma de videochat zoom, mismas que fueron transcritas para tener un registro de las respuestas, se analizaron con respecto a lo propuesto por la metodología investigativa del capítulo anterior.

Es con la recolección de datos de campo, donde podrá darse cuenta de la capacidad del videojuego como un medio de aprendizaje socioemocional a través de los mensajes expuestos y a su vez identificados por los usuarios. Prosiguiendo con la presentación de resultados por áreas de inteligencia socioemocional donde los individuos han encontrado un aprendizaje, además de dar cuenta de si ha sido útil para la vida cotidiana de cada uno, pudiendo aplicarlo a su rutina diaria, será de mucha utilidad los diferentes testimonios de los individuos participantes para buscar algún patrón de respuestas que nutra a la pregunta de investigación.

Finalmente se presentan las conclusiones por parte del investigador, cuales fueron los hallazgos más relevantes de las entrevistas, algunas puntualizaciones con respecto al estudio, ciertas particularidades del método de recolección de datos elegido, en qué porcentaje el objetivo del estudio se cumple con respecto a lo que enuncian los diferentes sujetos partícipes del estudio. De manera general, se concluye mostrando los frutos de la investigación realizada al momento del corte para la entrega de fines académicos.

4.1. Aplicación

Incluso antes de comenzar con la aplicación de los instrumentos de investigación, en el caso del presente estudio la entrevista, se hizo una valoración de las variables del problema de investigación para verificar que se estuviera incluyendo lo necesario para analizar al objeto de estudio. Una vez realizada la valoración del instrumento se comenzó con la aplicación, esta fue llevada a cabo por medio de la plataforma de videollamadas *Zoom*, esto con el fin de poder documentar cada entrevista con la opción de grabación que ofrece la plataforma en cuestión.

Para fines de la investigación se tomó en cuenta a 9 personas para entrevistar, cabe mencionar que originalmente se planeaba entrevistar a 7 personas y estuviera equilibrado entre ambos sexos, al final esto por cuestiones de tiempo y complicaciones para agendar reuniones mayormente con participantes mujeres terminó en 5 participantes, todas las personas debían cumplir con algunos requisitos entre los cuales debían tener entre 18 y 26 años, haber jugado *The Last Of Us Parte II* y que sean de nacionalidad mexicana, en un inicio se contempló sólo tomar en cuenta personas que residan en el estado de Puebla, pero dada la limitación de respuestas que eso generaría se optó por ampliar el margen de búsqueda a todo el país con el fin de obtener una pronta respuesta.

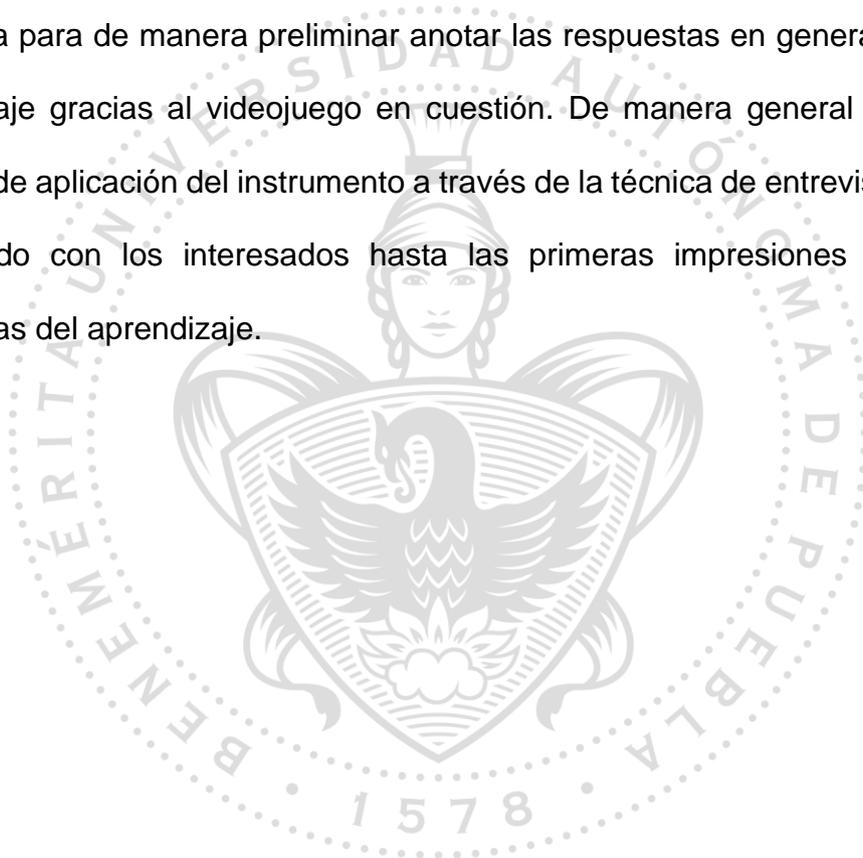
Las mismas fueron contactadas por redes sociales, principalmente en Facebook por medio de grupos dedicados a comentar sobre la saga, compartir información y todo tipo de contenido relacionado al videojuego. En general existió una buena respuesta por parte de la población total, quedando únicamente la explicación a cada uno del carácter de las entrevistas a realizar, aceptando todas

las condiciones sólo se acordaron horarios, con una preferencia por realizar las entrevistas por la tarde es que se llevaron a cabo. Todas las personas se encuentran cursando la universidad así que de manera preliminar la escolaridad de todo el grupo es universitaria, sería interesante para un futuro contar con mayor diversidad en el grado académico de los entrevistados para dar cuenta si existe algún cambio en los testimonios o se mantiene la tendencia presentada por el grupo en cuestión.

Como se ha mencionado, las entrevistas fueron realizadas a través de la plataforma de videoconferencias Zoom, esta fue elegida dada su disponibilidad para todos, su interfaz amigable para los usuarios, además de contar con la opción de grabación para poder documentar cada evento. El proceso para aplicar el instrumento en esencia era muy simple, a los entrevistados se les explicaba el carácter de la entrevista que tenía un único fin académico, se informaba y pedía consentimiento para la grabación de las sesiones que sería usado con el objetivo de documentar lo dicho por cada persona, una vez enterados de las normas se procedía con las preguntas, el estilo de la entrevista intentó ser como un conversatorio para la fluidez de las respuestas de los individuos, en caso de no quedar clara alguna pregunta el entrevistador la formulaba de manera distinta o explicaba a qué hacía alusión la pregunta en cuestión.

Una vez concluidas las preguntas se procedía a detener la grabación, el entrevistador agradecía al entrevistado por el tiempo otorgado, se le informaba que era todo y daba finalizada la reunión. Ahora bien, dada terminada la sesión con cada integrante las respuestas fueron transcritas con el apoyo de software y la grabación a un documento Word, esto con el fin de tener todos los testimonios listos para su recuperación en cualquier momento y no recurrir a las grabaciones.

Posterior a ello, se enlistó a cada uno en la tabla 1 donde se anotaron las dimensiones de la inteligencia socioemocional donde han notado un aprendizaje gracias a los mensajes expuestos durante el transcurso de la narrativa del videojuego, basados en las experiencias que relatan, si estos han llevado a cabo dicho aprendizaje de manera personal en su vida cotidiana son aspectos que se consideraron para que de primer momento se diera cuenta que existió dicho aprendizaje, cabe resaltar que este fue un postproceso justo terminando cada entrevista para de manera preliminar anotar las respuestas en general sobre el aprendizaje gracias al videojuego en cuestión. De manera general así fue el proceso de aplicación del instrumento a través de la técnica de entrevista, desde el acuerdo con los interesados hasta las primeras impresiones sobre las respuestas del aprendizaje.



4.2. Resultados

Para comenzar con la explicación de los resultados generados por las entrevistas es importante primero dar cuenta de los resultados preliminares al momento de finalizar cada entrevista, aquí se puede mostrar cuantos participantes formaron parte del estudio que realizó un corte al contar con 5 participantes por cuestiones de tiempo:

Tabla 1: Anotaciones del investigador sobre las dimensiones de aprendizaje socioemocional

Nombre del entrevistado	Manejo emocional	Desarrollo de empatía	Manejo de situaciones	Relaciones positivas
W.S	X			X
J.T				X
T.C				X
L.T	X	X	X	X
L.A				X

Elaboración propia

Cuando se concluyó con el proceso de aplicación, de primer momento los sujetos reconocen haber obtenido un crecimiento en la dimensión socioemocional, particularmente todos lo reconocen en el establecimiento de relaciones positivas, mientras que, por otro lado dos individuos reconocen aprendizaje en el manejo emocional, finalmente los aspectos de empatía y manejo de emociones sólo cuentan con un individuo que comenta una mejora en esas competencias.

4.2.1 Datos sociodemográficos

Antes de entrar al terreno del estudio particular se muestran los datos sociodemográficos recolectados para la investigación, en este caso sólo se indagó por la edad, grado escolar y lugar de procedencia de cada persona. En este caso, todos los participantes cuentan con escolaridad universitaria, gran parte aún cursando dicho nivel académico, las edades son diversas, desde la edad mínima requerida para participar en el estudio hasta los 26 años de edad en un caso. Finalmente se encuentra bastante diversidad en los lugares de procedencia, sólo dos sujetos repiten entidad federativa, proviniendo de Puebla.

Tabla 2: Datos sociodemográficos

Entrevistados	Sexo	Edad	Escolaridad	Lugar de procedencia
W.S.	F	18	Universidad	Edo. de México
J.T.	M	22	Universidad	Coahuila
T.C.	M	18	Universidad	Puebla
L.T.	M	23	Universidad	Puebla
L.A.	M	26	Universidad	CDMX

Elaboración propia

4.2.2 Frecuencia de juego

Entrando al terreno de la industria, la mayoría de personas afirmaron ser jugadores constantes de videojuegos, la frecuencia variaba entre semanal y diariamente, en su mayoría eran usuarios que juegan diariamente, la duración de sus partidas oscila entre 1 y 2 horas. De primera impresión podría parecer un dato sin relevancia para el investigador, sin embargo, con el fin de tener una apreciación amplia de los usuarios se pretende mirar si la frecuencia con la que

realizan esta actividad lúdica influye en las percepciones que tienen sobre los títulos que juegan, como lo es en este caso *The Last Of Us Parte II*

Tabla 3: Frecuencia de juego de los entrevistados

Entrevistados	Frecuencia
W.S.	Diaria
J.T.	Diaria
T.C.	Diaria
L.T.	Semanal
L.A.	Semanal

Elaboración propia

4.2.3 Aprendizaje y mensajes personales

Durante las siguientes preguntas se abordaron cuestiones reflexivas que les deja el videojuego en sí. De manera personal, esto para dar cuenta de alguna dimensión de aprendizaje que en un principio el investigador no se planteó, pero pueda considerarse a futuro. Puntualmente, en un caso ocurrió lo mencionado con el tema de la empatía que no se planteó en un inicio el autor, pero posterior a ello se pretende incluir al instrumento de una manera orgánica para no forzar tampoco una respuesta por parte de los participantes.

Durante la pregunta número 2, correspondiente a ¿si consideran que los videojuegos pueden dotar de algún tipo de aprendizaje?, los participantes reconocen que puede ocurrir, esto aunado al tipo de juego que consuman. La participante W.S. enuncia 00:01:17: *“Creo que mejora mucho tu concentración y este, por ejemplo, en cuestión de TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e*

Hiperactividad) que yo tengo, me ayuda mucho a este a no divagar en los temas tanto.” Un aspecto relevante para el investigador fue la mención de ciertas condiciones o trastornos como el TDAH por parte de los entrevistados, ya que dan un panorama más amplio de las cualidades del medio para generar en sus usuarios aprendizaje, en este caso como apoyo para personas con problemas de concentración.

En términos generales, los demás participantes destacaron la capacidad reflexiva del medio presentado gracias a la historia que les deja esta debido a ser un producto cultural, como lo menciona el entrevistado L.A. 00:01:12: *“Es un medio al fin y al cabo, es un medio cultural, o sea, como lo podría ser el deporte, como lo podría ser el cine, como lo podría hacer muchos medios y esos te dan reflexiones hay películas, no sé, de la Segunda Guerra Mundial, hay películas de arte que te enseñan de cierta manera y creo que los videojuegos pueden hacer eso.”* Una apreciación de provecho al poner al videojuego en una comparativa con otra industria como el cine. En cuanto a otros tipos de aprendizaje se menciona la capacidad de aprendizaje motriz, cuestión innata al videojuego debido a las habilidades que se ven envueltas al desempeñar esta actividad y en general los demás participantes señalan a la historia del mismo como un detonador de aprendizaje.

Prosiguiendo con un cuestionamiento particular al título *The Last Of Us Parte II* se preguntó a los participantes cuales eran los mensajes que identificaban en la obra, el tópico mayormente abordado por los entrevistados fue el mensaje de las relaciones familiares y la relevancia que tiene no guardar rencores con tu familia, así como lo expresa T.C.R. 00:02:16: *“Llévate mejor con tu familia, apreciar lo que tienes y no apreciarlo ya hasta cuando no está,*

debemos de siempre considerar lo que tenemos, apreciar lo que tenemos, porque cuando lo perdemos muchas veces ya es tarde y ya no está un ser un ser querido o hay una persona que nos importaba. También creo que, en cierta parte como controlar tus emociones en el sentido de la ira.” Esto es abordado por el videojuego con la relación de Joel y Ellie, protagonistas del videojuego, aspecto que parece haber quedado muy claro para la mayoría de los participantes. En este sentido, algunos abordaron el tema de las relaciones familiares desde no guardar rencores a las personas más cercanas a ti, en casos particulares se habló de la empatía, el control de las emociones y la cuestión negativa de la venganza.

Es aquí donde se comienza a recabar información relevante para el estudio, ya que al parecer el juego deja muy claro en sus usuarios el tema de las relaciones familiares, en el caso del videojuego una relación parental que no es biológica, sino más bien de crianza, pero que ha impactado en la mayoría de los jugadores sobre la importancia de llevar relaciones familiares sanas, destacando que el hecho de guardar rencor con las personas no dejaría nada bueno para ellos, como se mostró en *The Last Of Us*.

De igual manera, el hecho de que se identifiquen mensajes relacionados con el control de las emociones y la empatía es un buen indicio de que la obra busca transmitir esos mensajes a través de su narrativa, con tales aspectos abordados por los participantes sin haberlos mencionado aún, da cuenta de que los mensajes sobre aprendizaje socioemocional son visibles para los participantes, posteriormente se verá si son de utilidad para los sujetos.

Entrando a otra cuestión, se preguntó a los usuarios por la reflexión que les dejan los mensajes que justo acaban de mencionar, siendo nuevamente el

aspecto familiar el que se repitió una mayor cantidad de veces, como lo aborda T.C.R. 00:03:47: *“la familia, lo veo reflejado yo, en cierto punto en mi familia, que debo estar más concentrado con mi familia a conocer a mis seres queridos y que no se me haga tarde, no al final, cuando ya no los tengo. Pues ahorita que los tengo y que puedo convivir con ellos, apreciar esos tiempos”*. Quedó en evidencia que este fue mensaje el que más impactó en los entrevistados ya que les dejó una reflexión más profunda a los entrevistados, por otro lado, otro de los mensajes que encajó justamente con el tema de las competencias socioemocionales fue la empatía señalado por L.A.T.R. 00:04:49: *“la empatía, en lo personal siento que es algo importante, en cualquier conflicto o en cualquier tipo de decisión del día a día, con más peso, es importante siempre tener en cuenta el punto de vista de la otra persona, siempre es importante el tener en cuenta alguien más”* el videojuego aborda este tema con la relación de las dos protagonistas Ellie y Abby y el conflicto en el cual se ven envueltas debido a la venganza que quiere realizar cada una.

Si bien, el hecho de que mensajes relacionados con la inteligencia socioemocional son identificados por los usuarios, significa que se encuentran expuestos de manera adecuada por la narrativa del juego, no obstante, quedaría dar cuenta de si estos han sido de utilidad para los jugadores del presente estudio, hablar del beneficio individual radica en la medida que lo llevan a cabo en su vida diaria, para lo cual se preguntó si los mensajes que reconoce cada uno han servido en su vida cotidiana y de ser así, ejemplificar como les ha sido de utilidad, a continuación se presenta lo respondido por los participantes:

Tabla 4: Utilidad de los mensajes identificados en el videojuego

Participantes	Mensajes identificados	¿Fue de utilidad en la vida cotidiana?
W.S	“Buscar tu felicidad antes de la infelicidad de otro, en mi caso yo he guardado muchos rencores anteriormente, entonces creo que me sirvió”	“Sí, en el tema del resentimiento o rencores”
J.T	“Diré que sí, sí me han servido para la vida, lo del perdón creo que sí funciona muchas veces, porque a lo mejor hay muchas personas que no saben perdonar a tiempo, como que se quedan con el coraje. Y pues no está muy bien porque pues todos cometemos errores.”	“Sí, sobre todo el ámbito familiar”
T.C	“Sí, realmente sí, sí me han ayudado, debo estar más concentrado con mi familia, conocer a mis seres queridos y pues que no se me haga tarde, apreciarlos ahora no al final, cuando ya no los tengo.”	“Sí, en el caso de las relaciones familiares
L.T	“Volviendo estos mensajes, sobre todo de la redención sobre practicar el perdón a mí mismo ¿no? Al	“Sí fue de utilidad, en este caso temas relacionados al perdón”

	menos siento que eso fue lo que más... el mensaje que lleve a cabo.”	
L.A	“No sé, creo que me han servido mucho, pero como que los haya llevado a la práctica de alguna manera no, me han servido para reflexionar, pero siento que no ha cambiado en tanto mi relación con mis padres, por ejemplo. Aunque puede que haya llevado a la práctica de manera inconsciente, no lo había pensado”	“No se llevan a la práctica, pero sí han servido de manera reflexiva, aunque pudo haber ocurrido de manera inconsciente”

Elaboración propia

Abordando el tema de los personajes que están envueltos en la historia de *The Last Of Us Parte II* y las consecuencias de los actos que estos emprenden guiados en mayor parte por sus emociones e impulsos, se cuestionó a los participantes que aprendizaje les dejaba lo que le ocurre a dichos personajes al final del título.

Tabla 5: Aprendizaje obtenido por parte de los actos de los personajes

Participantes	¿Qué aprendizaje rescatan de lo ocurrido con los personajes?
W.S	“Mi aprendizaje sería que primero está mi felicidad antes de la infelicidad de alguien más, aunque esa persona ya te haya causado infelicidad”

J.T	“Lo que te comento la venganza pues que no es buena, tampoco como caer en la furia o el enojo”
T.C	“Creo que los aprendizajes pues fueron el manejo de emociones entre Ellie y Abby, el control de sus emociones ¿no? De su ira”
L.T	“Como te comentaba, el perdón, no saber perdonar a tiempo, justo por lo vivido entre Joel y Ellie, saber sobrellevar este tipo de fricciones. Por otro lado, regreso con la empatía, lo ocurrido entre Ellie y Abby, la historia de venganza, creo que esos serían los aprendizajes más grandes que me llevo”
L.A	“Los traumas y la venganza, esta te puede dejar vacío, en el caso del juego, obvio son situaciones muy extremas, así que el aprendizaje es triste, de cierta forma se asemeja a las personas que están en guerra, difícilmente sales bien librado de ahí”

Elaboración propia

Como se vio en los testimonios de los entrevistados, es claro que existe un aprendizaje en las consecuencias de los actos de protagonistas y secundarios del juego en cuestión, lo más destacado entre todas las respuestas fue la mención del manejo emocional y la empatía como ausentes en el conflicto que se desarrolla en la historia del videojuego.

Entrando puntualmente a la relación paternal de Ellie y Joel se buscó conocer la opinión de los usuarios sobre si consideran haber obtenido un aprendizaje sobre la importancia de llevar relaciones sanas, además de si lo han llevado a cabo en la cotidianidad de su rutina. Es pertinente conocer si el

conocimiento que están recibiendo por parte del videojuego se lleva a la práctica en este caso con sus relaciones interpersonales.

Tabla 6: Habilidades socioemocionales abarcadas por la narrativa y su utilidad

Participantes	Relaciones sanas	Manejo de emociones	Manejo de situaciones
W.S	Sí existe el aprendizaje y es puesto en práctica con la familia	Acepta encontrar un aprendizaje de la importancia de manejar bien las emociones y no actuar impulsivamente	El enfoque narrativo particular del videojuego ha sido útil para dar cuenta que el tipo de juego sirve como apoyo para manejar mejor situaciones donde las emociones podrían rebasarla.
J.T	Existe el aprendizaje y es llevado a cabo en relaciones en general	No considera el caso de Ellie como un ejemplo útil que genere aprendizaje en él sobre el manejo emocional	El participante niega que este tipo de videojuegos sean de utilidad para aprender a manejar situaciones complejas

T.C	Existe el aprendizaje, pero no es llevado a cabo en la mayoría del tiempo, sólo ocasionalmente	Confirma que existió el aprendizaje de la relevancia de controlar emociones e impulsos	Considera que si bien no ayuda a manejarlas, pero muestra de manera reflexiva las consecuencias de no manejar de buena manera esas situaciones
L.T	Si existe el aprendizaje y es llevado a cabo en general	Afirma que la ejemplificación del juego sirvió para dar cuenta las consecuencias de los impulsos emocionales	Declara que el juego abarcado, además que en general los videojuegos son favorables en el manejo de situaciones complejas
L.A	Existe el aprendizaje sobre relaciones familiares sanas y relaciones en general, además si	Considera que el caso del videojuego con la protagonista no significó un aprendizaje debido a la poca	Niega que en particular este videojuego ayude al manejo de situaciones, en cuanto a la narrativa, pero

	se lleva a la vida diaria	identificación con el caso	abordando aspectos de ambientación sí le son útiles, al igual que otro tipo de juegos.
--	------------------------------	-------------------------------	---

Elaboración propia

Durante las últimas tres preguntas de la entrevista se buscó obtener información que diera cuenta de aquellas habilidades socioemocionales citadas en González-Grandón et al (2021), en este caso haciendo hincapié en aquellas que tienen que ver con el manejo emocional, el establecimiento de relaciones familiares sanas y la efectividad al momento de manejar situaciones complejas.

De manera general, parece haber un reconocimiento en cuanto a la capacidad del videojuego de generar un aprendizaje en la inteligencia socioemocional, cada individuo reconoce de manera personal algún conocimiento nuevo, mientras que algunos no reconocen dicho aprendizaje, particularmente en los temas de manejo de situaciones y manejo de emociones son los menos reconocidos por los entrevistados. En ambos casos estos testimonios en ambos aspectos vienen por parte de los mismos sujetos, no obstante, estos comentan que existe un aprendizaje en el tema de las relaciones familiares sanas y relaciones en general.

Es interesante ver como en el tema de las relaciones familiares parece que el mensaje ha sido transmitido de manera clara para sus usuarios, de tal forma que lo han llevado al campo de la cotidianidad, volviéndolo parte de sus

rutinas, aunado a ello es interesante ver cómo un videojuego puede ayudar a las personas a dar cuenta de las implicaciones negativas que pueden presentarse al guardar sentimientos negativos en contra de las personas que forman parte de tu círculo social más cercano como lo es la familia. Retomando a Granja (2015), mencionaba que los individuos relacionan el nuevo conocimiento con el que ya cuentan, esto derivando en una significación totalmente crítica y personal sobre el nuevo conocimiento, es evidente que los mensajes están inmersos en la narrativa del videojuego, la identificación dependerá de cada usuario, ya que algunos podrán identificar este mensaje, mientras otros no. No obstante, la decodificación de los mismos es donde se encuentra el apartado interesante a analizar, ya que todos terminan relacionándolo con una postura personal, en el caso del ámbito familiar suelen proyectarlo sobre los lazos afectivos del participante que más estiman y deja una reflexión en ellos que les genera un aprendizaje significativo.

Una pregunta pertinente por realizar sería ¿Por qué la historia del videojuego está generando este aprendizaje en los usuarios? Como se mencionó en capítulos anteriores, la narración de este videojuego en particular aprovecha las características del storytelling, definida justamente como una herramienta de comunicación estructurada en una secuencia de acontecimientos que apelan a nuestros sentidos y emociones (Nuñez, 2007, como se cita en Robledo-Dioses et al., 2020). Es evidente que presentar una historia que pueda servir para que los usuarios se identifiquen de manera personal y emocionalmente ayuda a transmitir de manera más eficiente los mensajes que busca emitir el autor.

Hablando de la capacidad del storytelling en el aprendizaje, Quijada (2014) menciona al storytelling como un recurso instruccional en el ámbito educativo, este utilizado como un apoyo en la promoción del conocimiento además como una manera de apropiación de valores en los estudiantes. Si bien en el presente estudio no se aborda un tema de transmisión de valores, queda claro que las herramientas correctas con los mensajes correctos generan en los individuos un aprendizaje efectivo con la enseñanza que buscan emitir.

Regresando a la teoría del aprendizaje social de Vygotsky como esta base, menciona el papel vital que juega el involucramiento de los participantes en un proceso de aprendizaje para que se vuelva efectivo además de significativo. Trasladándolo a un plano más pertinente, en el caso del campo lúdico no cabe duda que las características del medio potencian de manera importante los mensajes que se buscan transmitir debido a la inmersión que cuenta el videojuego en general, como lo señala López Arciniega et. al (2018) la tecnología en el ámbito educativo lo dota de un carácter único al tocar las emociones de los sujetos repercutiendo en el proceso cognitivo de este. En el presente caso no se habla de un contexto educacional, se habla del contexto cotidiano de cada persona, un sujeto puede estar recibiendo mensajes que generen un aprendizaje sin siquiera estar enterados de ello, justo como menciona uno de los participantes del estudio.

Para concluir con este capítulo, queda en evidencia que si bien el estudio en lo cuantificable cuenta con pocos participantes es relevante dar cuenta los hallazgos encontrados con las intervenciones de los entrevistados con sus testimonios, en algunos casos al constatar que los videojuegos pueden dotar de aprendizaje socioemocional con los mensajes que se transmiten a través de la

narrativa. Algunas puntualizaciones que el investigador quisiera realizar es que sería sumamente provechoso contar con una muestra de participantes más numerosa, así que contar con mayor participación por parte de la población de estudio podría ser muy benéfica para fines del estudio, contar con una mayor variedad de edades, además de generar un estudio equilibrado en cuestiones de género ya que no busca excluir a ningún género por encima de otro.

La última cuestión interesante para analizar sería alguna contradicción al momento de recibir una respuesta en el estudio negando que este tipo de videojuegos generen conocimiento en el campo socioemocional cuando algunos reactivos antes se afirma que esto es posible, es adecuado revisar este tema para dar cuenta de si se trata de una confusión por parte del participante o una mala explicación del entrevistador. En el caso del investigador, también debería considerar en qué medida los testimonios dados al estudio son auténticos, sino se tuvo algún tipo de presión a contestar positivamente en el tema referente a la entrevista. Finalmente, resultaría sumamente provechoso un análisis de los datos obtenidos, una revisión del instrumento implementado para el estudio, mejorarlo para volver al campo para entrevistar a nuevos sujetos y dar cuenta de los resultados obtenidos esperando obtener información de provecho para el mismo.

Conclusiones

Una vez revisados los resultados expuestos durante el capítulo anterior, se revisará en medida de lo planteado por la pregunta de investigación sobre ¿cómo el uso y consumo del videojuego *The Last Of Us Parte II* en jóvenes universitarios da cuenta de las dimensiones del aprendizaje socioemocional en las relaciones afectivas? En qué medida esto se pudo responder, dadas las experiencias personales de cada integrante del estudio.

Dado que el objetivo de este estudio busca analizar cómo el uso y consumo del videojuego en cuestión puede dar cuenta de dimensiones del aprendizaje socioemocional, específicamente en las relaciones afectivas, con lo revisado en el apartado de aplicación de las entrevistas se puede concluir que existe aprendizaje gracias a los mensajes expuestos en la narrativa del juego. No obstante, de las dimensiones analizadas que abarcan el amplio espectro de la inteligencia socioemocional en donde todos los participantes confirman que existe un aprendizaje es en el ámbito de las relaciones afectivas, por otro lado, en el tema del manejo emocional, desarrollo de empatía y manejo situacional en su mayoría no se reconoce como un aspecto donde haya existido dicho aprendizaje siendo sólo un par de casos puntuales.

Con base en las respuestas de los integrantes del estudio se puede concluir que, se da cuenta de un aprendizaje específicamente en el tema de las relaciones afectivas referente a la inteligencia socioemocional esto con el caso del videojuego *The Last Of Us Parte II*. Un aspecto interesante a lo largo del trabajo fue la revisión de los mensajes expuestos en la narrativa del juego y cómo algunos fueron presentados de mejor manera o en dado caso los usuarios pudieron identificar, significar además de adaptar a sus experiencias propias,

esto convirtiéndose en nuevo conocimiento para ellos, que no sólo queda en un tema reflexivo sino que se lleva a cabo en su vida cotidiana, un aspecto sumamente valioso para el investigador y el trabajo en general.

Ahora surge la pregunta, con la información presentada ¿los videojuegos pueden dotar de conocimiento en la dimensión socioemocional de manera general? Si bien en el presente caso se puede dar cuenta que existió este aprendizaje, sería precipitado enunciar que puede existir en otros títulos, ya que esto se ve condicionado a los mensajes que busque transmitir; además es importante considerar que en la medida, que estos sean puestos en práctica por parte de los usuarios. El estudio aporta una mirada valiosa para estudiar al videojuego desde el proceso de transmisión de mensajes que puede ser benéfica, y que permitió un análisis crítico de los mensajes de la obra. Así como la televisión, el cine, la música, entre otros medios, el videojuego también es un producto cultural está sujeto a análisis, para reconocer su valor en términos comunicativos.

Es con la creación de los mismos que cada autor, en este caso, creadores, desarrolladores, directores, buscarán dejar mensajes que pueden ser útiles para los consumidores, en *The Last Of Us Parte II* un mundo frío, lleno de grises en cuanto a la moral se refiere, una visión bastante acercada al mundo real donde no todo se define en buenos contra malos, es con su historia simple pero cruda que se transmitió de manera adecuada el mensaje principal sobre la familia a sus jugadores, significando en ellos un buen mensaje que ha sido de utilidad para la vida.

Aún con todo lo expuesto, resultaría sumamente interesante para futuras investigaciones un análisis a otros títulos, esto con el fin de revisar si se repite lo

expuesto en este caso o por el contrario resulta un caso aislado. Dada la tendencia en la industria sobre hacer títulos con historias que enganchen a los jugadores, puede existir una oportunidad por realizar otra clase de revisiones para futuras investigaciones. Otra consideración que podría servir en el futuro sería la mayor participación de sujetos al momento de aplicar un instrumento, de realizar algún grupo de enfoque, entre otros métodos de recolección de datos para recabar información de provecho.

Finalmente, es pertinente cerrar mencionando como esto puede ser de utilidad para aquellos que se desenvuelven en el campo de la comunicación, para el investigador resultan interesantes los estudios realizados sobre videojuegos, algunos referentes a aspectos técnicos, mientras que otros con un enfoque primordial en todo lo que ofrecen visualmente, entre otros temas. Sin embargo, no existen muchos trabajos que analicen el aspecto narrativo, una dimensión que interesa al investigador para estudiar *The Last Of Us Parte II* si los mensajes a los que son expuestos durante el transcurso de la aventura individual de cada usuario son significativos para ellos, si fueron transmitidos de manera correcta o fueron indiferentes ante la exposición de los mismos.

Haciendo una comparativa, hay que mirar las campañas antidrogas por parte de diversas instituciones, empresas e incluso gubernamentales, en su mayoría no logran su cometido, ya sea por la manera en como se presenta la información, el formato en el que se presenta, pueden existir diversos aspectos que afectaron la efectividad del mensaje emitido. Es entonces que, cuando esta transmisión resulta exitosa es pertinente realizar una revisión de los elementos que fueron determinantes para ello, de tal forma que sean tomados en cuenta de ser necesario.

Con lo anteriormente expuesto no se busca dar por hecho que el juego *The Last Of Us Parte II* y los creativos de este, tenían el único objetivo de dejar ese mensaje o reflexión al final de la partida de cada usuario. No obstante, al ser un producto cultural de manera innata contiene un mensaje basado en la experiencia y conocimiento de las personas que desarrollaron la obra, este es identificado por los jugadores y, en el presente caso, analizado para dar cuenta si este ha sido provechoso para los usuarios que jugaron dicho título.

Por último, en ningún momento se busca que el videojuego sea una plataforma utilizada para impartir conocimiento en las personas, si bien en algunos casos revisados en capítulos anteriores se demuestra que se pueden fortalecer ciertas habilidades sociales y/o motrices es evidente que estos son casos donde el mismo juego busca mejorar estas competencias, es un objetivo claro para este, no es una cuestión fortuita. Entonces, retomando el campo socioemocional queda claro que este no se trabaja desde la casualidad, sin embargo, como se presentó en la historia del videojuego revisado puede generar en las personas este aprendizaje en esta dimensión; sería irresponsable para esta investigación asegurar que este fue un objetivo para los desarrolladores; sin embargo, el videojuego logra de manera orgánica y natural, un aprendizaje socioemocional en estos usuarios según las experiencias que comparten.

Anexos

Transcripción de las entrevistas:

ENTREVISTA 1: W.S.

Edad: **18 años**

Escolaridad: **Universidad**

Estado: **Edo. De México**

00:00:00 *Entrevistador:* ¿Eres un jugador ocasional de videojuegos o sueles jugar con frecuencia?

00:00:35 *Entrevistado:* Ahhh soy un jugador con frecuencia.

00:00:42 *Entrevistador:* Sueles jugar esto digamos con una frecuencia semanal, mensual diaria.

00:00:55 *Entrevistado:* Más o menos juegos una hora diaria.

00:01:09 *Entrevistador:* ¿Consideras que los videojuegos pueden dotar de algún tipo de aprendizaje?

00:01:17 *Entrevistado:* Sí, este obviamente depende de cada videojuego puedes aprender diferentes cosas, pero creo que mejora mucho tu concentración y este, por ejemplo, en cuestión de TDAH que yo tengo, me ayuda mucho a este a no divagar en los temas tanto.

00:01:39 *Entrevistador:* ¿Cuáles crees que son los mensajes que busca transmitir justamente esta segunda entrega de The Last Of Us, cuáles considerarías tú que son los mensajes que busca transmitir el juegos?

00:01:56 *Entrevistado:* Primero que nada, es creo que cualquier cosa que hagas sea buena o mala para ti puede llegar a tener consecuencias. Y este, que como lo comenté antes a varias personas tienen diferentes enfoques de la situación y nadie es tan bueno ni nadie es tan malo. Y cada quien tiene sus objetivos o su

razón por lo que hacer las cosas y siendo que también mando mensaje, aunque sea algo. Bueno, en realidad no es tan mínimo, pero este. Pero sí como un pequeño guiño de inclusión LGBT entonces yo creo que también es bueno esa parte.

00:02:45 *Entrevistador:* Ahora que mencionas este... Más que nada, como ciertas moralejas que deja la historia. A ti, ¿Qué reflexión te dejan estos mensajes o algún mensaje que te haya parecido interesante? ¿Qué reflexión te dejan estos mensajes?

00:03:13 *Entrevistado:* Pues eso mismo, de que hay veces que personas hacen cosas malas, pero tú no entiendes porque, o sientes que es plenamente mala esa persona, pero todos tenemos esa parte buena y su parte mala y hay acciones que podemos llegar a ser que a nuestra perspectiva puede ser mala esa persona, pero para esa persona está bien. Entonces creo que sí mayormente sería esa enseñanza de cada quien tiene su punto de vista a una acción en concreto.

00:04:05 *Entrevistador:* ¿Consideras que estos mensajes son útiles para tu vida cotidiana? ¿Y si te han servido?

00:04:27 *Entrevistado:* Sí, primordialmente el mensaje de buscar tu felicidad antes de la infelicidad de otro. Creo que me ha servido bastante, ya que yo he guardado muchos rencores anteriormente, entonces creo que me sirvió. En ese sentido de dejar ir y mejor pensar en lo que quiero hacer con mi vida en vez de pensar en cómo arruinar la vida de alguien más que ella me dañó en su momento.

00:05:19 *Entrevistador:* ¿Crees que existe un aprendizaje de lo que les ocurre a personajes como Ellie, Joel, Abby, Tommy o Dina y cuáles serían?

00:05:34 *Entrevistado:* Bueno que cien por ciento la venganza puede ser buena en cierta forma, porque la hizo sufrir. Porque vaya, ya conocíamos a Joel

entonces. Sí, sí era una sensación de enojo y felicidad al mismo tiempo cuando ella estaba como matando a todos sus compañeros, como que sufriera lo mismo. Pero como que llegas a entender la historia de Abby y también te sientes mal en cierta forma, mayormente mi aprendizaje para mí sería que primero esto felicidad antes de la infelicidad de alguien más, aunque esa persona ya te haya causado infelicidad. Pero no ganas nada, de hecho, pierdes todo entonces sí, ese sería más o menos que incluso, aunque la otra persona te llegue a hacer daño. Primordialmente, es tu felicidad antes que la infelicidad te de la persona que te daña.

00:06:50 *Entrevistador:* Retomando un poco de lo que mencionas, en una pregunta atrás de los mensajes que observaste tú mientras se desarrollaba el juego ¿Tú crees que existe un aprendizaje o, en dado caso obtuviste este aprendizaje sobre este tema de las relaciones familiares y crees que es útil para llevar, eh, relaciones familiares, familiares sanas?

00:07:09 *Entrevistado:* Sí, claro que siempre hay que hay que tener la mejor relación posible porque no vas a saber, no sabes cuándo es la última vez que vas a ver esa persona y este que las personas cometen errores, pero hay veces que. ¿Lo hacen por ti o porque te quieren a ti? ¿Quieren estar contigo? Y eso es lo mismo que Joel hizo porque yo siento que él y en ese aspecto no lo percibió que realmente lo hacía porque la quería primero vio como su... no sé si egoísmo llamarlo de esa manera, pero su forma de que necesitaba algo, porque vivir. Y creo que es bastante suficiente las personas que te quieren que sea algo, porque vivir y que siempre hay que tener la mejor relación posible porque no sabes cuándo será la última vez que vas a ver esa persona.

00:08:19 *Entrevistador:* Sí, sí, ¿tú dirías que has aplicado esta enseñanza, por decirlo así, has aplicado esta enseñanza en tu vida, en tu vida diaria?

00:08:29 *Entrevistado:* Ah, yo creo que sí, con respecto a familiares, como a mi hermano, mi mamá creo que ella es relacionada a eso bastante de que incluso aunque salga a la esquina, decirle que la quiero tener una relación sana e intentar pelear lo menos posible. Y creo que, creo que sí lo aplicado, no constantemente, pero sí, sí lo he aplicado.

00:09:22 *Entrevistador:* Viendo las consecuencias de los actos de Ellie consumida por sus emociones ¿Crees que esta ejemplificación te sirvió para aprender a manejar de mejor manera tus emociones e impulsos?

00:09:37 *Entrevistado:* Sí claro, que no hay que actuar con la cabeza caliente, básicamente porque se llegan a hacer muchas cosas que luego te arrepientes. Y este, como Ellie que al final se arrepintió porque ella no quería matar a Abby, porque básicamente no era el odio hacia Abby sino la culpa que ella tenía entonces no lo analizo concretamente y creo que creo que sí me sirvió para para no actuar con... la cabeza caliente, sino que siempre, siempre, hacer las cosas cuando uno ya está calmado y no con la furia.

00:10:30 *Entrevistador:* ¿Crees que este tipo de videojuegos ayudan a que puedas manejar de mejor forma aquellas situaciones donde las emociones podrían rebasarte?

00:10:48 *Entrevistado:* Yo creo que sí, porque además de que te queda en una enseñanza dentro del videojuego como estar disparando, concentrándote con el oído, yo creo que te ayuda como a distraerte también y este y pensar menos en lo que pasa con tu existencia y calmarte un poquito. También dentro de la historia

te maneja varias enseñanzas de que tú, si tú no controlas tus emociones puedes llegar a hacer cosas que luego te arrepientes entonces creo que sí te ayuda a pensar mejor en qué momento hacer cosas, así como a controlar más tus emociones en ese sentido.

Entrevista 2: J.T.

Edad: **22 años**

Escolaridad: **Universidad**

Estado: **Coahuila**

00:00:00 *Entrevistador:* Comenzando con la primera pregunta, ¿eres un jugador ocasional o sueles jugar con frecuencia?

00:00:19 *Entrevistado:* Pues actualmente con frecuencia, con frecuencia. Pues la verdad ahorita todos los días porque, dispongo de tiempo o sea actualmente, pues sí, tengo mucho tiempo para estar jugando.

00:00:59 *Entrevistador:* ¿Crees que los videojuegos te pueden dotar de algún aprendizaje y por qué?

00:01:06 *Entrevistado:* Ehh, sí considero que sí, porque te da juegos que tienen bueno, algunos son de historia. que no necesariamente, o sea, los acontecimientos que cuentan están, o sea perfectamente en el tiempo, o sea, no están todos por decir o sea, pues sí, o sea, no están perfectamente adaptados a la fecha en la que ocurrió originalmente. Pero te enseñé al menos la historia ya sea, pues te la cuente y si aprendes de lo que de lo que lo mejor fue la historia o aprendes otras habilidades en otros juegos o algunos comentarios que hacen,

pero muestran cosas que son reales. Por ejemplo, un juegos del espacio a lo mejor tenía que la gravedad o cosas así del espacio, ¿sabes?

00:02:29 *Entrevistador:* Bueno, ¿tú consideras que el juego transmite algún mensaje? Y si es así, ¿cuáles crees que son los mensajes que busca transmitir el título?

00:02:45 *Entrevistado:* Pues en cuestión del 2 pues creo que sí, transmite mensajes, los mensajes que puedo ver más bien por lo que como que alcanzado a analizar un poco. Mientras juego, pues tal vez podría ser bueno, o sea, te da un mensaje como de venganza pero tú sabes como que la primicia del juegos, o sea, es el objetivo que tienes al principio. Pero al final llegas, o sea en en el transcurso del camino de la historia de Ellie es como que al final. ¿Como que al final encuentra que la venganza, pues no es buena? digo, creo que a nadie le gustó eso, ¿verdad? Pero creo que es lo más, o sea, lo que más común o hemos visto en muchas historias o sea, que la venganza no es buena, pues a lo mejor. Y otro mensaje que podría ser a lo mejor también sería de que. O sea, él y por ejemplo, en el momento estaba con odio, con un cierto odio hacia hacia yo. Y duró así algunos años. Y luego después cuando pierde, como que se arrepiente, o sea, a lo mejor podría ser un mensaje como de no sé amor o de cariñosa de por más que a lo mejor si está. O sea, a lo mejor si te molestas. O sea, no hay que ser tan así porque de un momento para otro, pues ya esa persona no está. Eyyy otro mensaje, pues creo que ya no hay tanto. Después de esto ya creo que esos son los más fuertes en ese en este juegos.

00:05:33 *Entrevistador:* ¿Qué reflexión te dejan estos mensajes principales, qué reflexión te deja cada uno de ellos?

00:06:06 *Entrevistado:* Pues yo creo que lo mejor puede ser o sea, a lo mejor tus seres queridos, a lo mejor aprovecharlos más, o sea pasar buenos momentos con ellos o sea ahí pues sí, creo que sería el mensaje que más encuentro en esto. Por qué, por ejemplo, en el juego pues lo pierde y se arrepiente. ¿Recuerdas las cosas así? Creo que eso sería algo, o sea, a lo mejor y si en la vida tú estás peleado con un familiar o conocido, pues tratar de solucionarlo y pues ya tratar de salir adelante. Creo que esto sería uno sí que podría haber y en cuanto a la venganza, pues a lo mejor la bien personal a veces hay personas que te hacen algo o estás enojado con personas así, pero pues no como que podrían hacer de que al final pues no hay que ser no hay que desear el mal ni hacerle mal a nadie creo que sería eso.

00:08:47 *Entrevistador:* ¿Qué consideras que estos mensajes te han servido en tu vida cotidiana? Y si es así, ¿cómo han sido de utilidad?

00:09:05 *Entrevistado:* Mhm a diré que sí, sí me han servido para la vida o sea, creo que o sea, creo que sí pues lo del perdón creo que sí funciona muchas veces porque a lo mejor. Pues, o sea, en la vida hay muchas situaciones en las que te va mal o personas cometen algunos errores y hay muchas personas que como que ya mejor ya no perdona ni nada sabes o sea como que con el coraje y pues no está muy bien porque pues todos cometemos errores sí pues, ya creo que ya. En cuanto a la venganza, pues creo que fue no hay vengarte de nadie simplemente, pues hay que no sé, pues creo en el Karma y pues ya el karma se encarga de la gente entonces, si eres malo, pues te va a ir mal si eres bueno, te va bien.

00:10:55 *Entrevistador*: ¿Crees que existe un aprendizaje de lo que les ocurre a personajes como Ellie, Joel, Abby, Tommy o Dina digamos, un aprendizaje para ti?

00:11:30 *Entrevistado*: Mhm a pues, de todo no, pues que abarca muchas cosas, pero yo creo que pues en cuestión de lo mismo, o sea que te comento la venganza, la pues que no va más buena lo tampoco querer como que en la puya o en el enojo. Otra cosa podría ser no, pues creo que ya, o sea, creo que es lo que. ¿Se podría decir?

00:12:22 *Entrevistador*: Considerando lo acontecido con el duelo de Ellie y su dolor por no haber llevado una mejor relación con Joel ¿Crees obtuviste un aprendizaje sobre relaciones familiares sanas? En caso de que sí, ¿lo has aplicado a tu vida diaria? ¿Sanas e en cuanto a la familia familiares?

00:12:55 *Entrevistado*: Mhm con tu familia sí, o sea, sí, como que si te sirve, o sea, porque a veces en la misma familia hay pues hay, pues o sea, lo mejor el problema se los estaba muy difícil o sea, son difíciles de perdonar y a lo mejor y no lo perdonas, pero como que los aceptes, recordó que ya llevas vuelta a la página, sigues adelante y pues mínimo, o sea, lo mejor y podrás estar todavía afectado por ese problema o por algo con una acción o algo, pero mínimo, pues ya le das la vuelta y ya como que tratas de vivir con eso y ya al menos, o sea, en cuestión de relaciones como que ya pues tratas de llevarte bien, dejar eso en el pasado. Y pues creo que es lo mejor también, o sea, o estar, creo que es mejor eso a estar enojado siempre o tener problemas con las personas siempre creo que también se puede usar en cuestiones de amistades, muchas veces hay personas, o sea en cuestión de amistades que a lo mejor te dan la espalda y así,

pero a lo mejor puedes perdonarlo o tolerarlo y ya después ya adelante. Creo que ya.

00:15:51 *Entrevistador:* Viendo las consecuencias de los actos de Ellie consumida por sus emociones ¿Crees que esta ejemplificación te sirvió para aprender a manejar de mejor manera tus emociones e impulsos?

00:16:23 *Entrevistado:* Considero que no o sea, yo diré que no porque pues no sé o sea, a lo mejor ahí lo ves o sea, a lo mejor y tú, cómo digamos que jugador o, digamos espectador, o sea, tú lo ves y a lo mejor si piensas la o sea la situación, pero como de o sea, no poniéndote en el lugar de Elizabeth tal vez, o sea, si tú te pones a pensar y dices y yo estoy en el lugar de él y o sea, yo creo que no ah o sea, no me calmaría o tal vez sería lo mismo o sea, creo que no sé, o sea, yo diré que no te ayudó a emociones a lo mejor lo entiendes, pero no, o sea, no te haría cambiar tanto como que las emociones porque al final no es una situación que tú no has vivido si la vives es mucho más diferente.

00:17:57 *Entrevistador:* ¿Crees que este tipo de videojuegos ayudan a que puedas manejar de mejor forma aquellas situaciones donde las emociones podrían rebasarte?

00:18:19 *Entrevistado:* No sé, o sea, pues no sé, es que está raro o sea, por ejemplo, un videojuego tú, pues no lo puedes agarrar como para porque te enseñe a ser alguien buena onda sabes o bueno si sabes o sea, cuestión de que te controle las emociones, yo diría que no o sea, a lo mejor es como una película o sea, pues sí una película, o sea ves la historia y entras como que la atmósfera de esa historia pero al final no o sea, pues no es como que te mejores emociones, ¿sabes? Y el videojuego tampoco, ¿sabes? O sea, es o sea el juego tiene mucha

violencia y no es como que tampoco personas que tengan esa ganas de, digamos, asesino que jueguen el juegos y se controle entrar o de que ah, mira no está bien o así ¿sabes? lo diría que los juegos no deberían de ser, o sea, como pensados como para ayudar a la solución que igual lo que puede servir, o sea, lo que veo algo es de que para a lo mejor desestresarse un poco. Y, pues como pasatiempo diría, y pues también nos conseguiría, pero pues para vivir una historia o ver una historia o contar una historia rusa.

Entrevista 3: T.C.R.

Edad: **18 años**

Escolaridad: **Universidad**

Estado: **Puebla**

00:00:00 *Entrevistador:* Vale la primera pregunta, aquí que te quiero realizar es que si ¿eres un jugador ocasional o sueles jugar con frecuencia? Cualquier tipo de videojuego general.

00:00:31 *Entrevistado:* Sí, sólo jugar con bastante frecuencia.

00:00:40 *Entrevistador:* Vale, ¿con qué frecuencia?

00:00:49 *Entrevistado:* Diariamente unas ¿2 horas más o menos al día?

00:01:06 *Entrevistador:* ¿A consideras que los videojuegos pueden dotar de algún tipo de aprendizaje? Si es así, dime el por qué.

00:01:23 *Entrevistado:* Yo creo que sí porque bueno, en cada videojuego, en su historia, normalmente les gusta poner algún tipo de aprendizaje o alguna lección, te puedes llevar sobre esa historia.

00:01:55 *Entrevistador:* ¿Tú cuáles crees que son los mensajes que busca transmitir este título? ¿Cuáles? ¿Cuáles son los mensajes que tú detectas en la obra?

00:02:16 *Entrevistado:* Bueno, los mensajes que llegue a detectar o fueron el relacionar temas o al llevarte mejor con tu familia, de apreciar lo que tienes y no apreciarlo ya hasta cuando no está, no sé si me doy a entender de que pues debemos de siempre considerar lo que tenemos apreciar lo que tenemos, porque cuando lo perdemos muchas veces ya es tarde y ya no está un ser un ser querido o hay una persona que nos importaba. También creo que en cierta parte, cómo controlar tus emociones en el sentido de la ira, no que llevaba el y en este, en este caso, y controlar que no es bueno ¿Llevar esa venganza?

00:03:24 *Entrevistador:* ¿Qué reflexión te dejan estos mensajes de manera personal que te llevaste de estas lecciones, por decirlo así?

00:03:47 *Entrevistado:* Pues la reflexión más fuerte, al menos eso es lo de la familia, no que bueno lo veo reflejado yo, en cierto punto, en un caso similar que tengo en mi familia, no es similar al juegos, pero sí es similar, pues que debo estar más concentrado con mi familia a conocer es queridos y no que no se me haga tarde, pues que no al final, cuando ya no los tengo. Pues ya los empieza a apreciar, si no ahorita que los tengo y que puedo convivir con ellos, apreciar esos tiempos, esos momentos que pasó con ellos.

00:04:39 *Entrevistador:* ¿Dirías que estos mensajes te han servido en tu vida cotidiana?

00:04:55 *Entrevistado*: Sí, realmente sí, sí me han ayudado y me he dado cuenta, no a lo mejor fue tiempo después de que lo jugué, pero recordando sí los veo en mí, en mi vida diario.

00:05:34 *Entrevistador*: ¿Crees que existe algún aprendizaje de lo que les ocurre a los personajes? ¿Este de lo que vivieron en este?

00:05:49 *Entrevistado*: Bueno, retomando, creo que los aprendizajes que se llevaron a esos estos personajes y cómo tanto como yo entre Joel y Abby, pues fueron el manejo de emociones, no también. Yo, aunque pues, como sabemos en el juegos pues, entre Ellie y Abby y el control de sus emociones, no de su ira de que deberían controlarse porque ambas, si lo pensamos bien, buscaban venganza, ¿no? Y pues Joel sobreproteger a Ellie no querer que le pasara nada, pues también sucedió lo que sucedió entre Tommy bueno, se metió en esta en esta venganza también ¿no? Ah, pues se trataba de su hermano y con dina, pues una relación con Ellie no igual al meterse, creo que se destruyó un poco ese lazo o su vida la puso en riesgo un poco.

00:07:07 *Entrevistador*: Considerando lo acontecido con el duelo de Ellie y su dolor por no haber llevado una mejor relación con Joel ¿Crees obtuviste un aprendizaje sobre relaciones familiares sanas? En caso de que sí, ¿lo has aplicado a tu vida diaria?

00:07:38 *Entrevistado*: En cuestión de relaciones sanas, creo que sí obtuvo ese aprendizaje y si lo he aplicado realmente creo que no, o sea por motivos de que se llega a olvidar o que a veces el aprendizaje no lo tomamos en cuenta hasta tiempo después de qué sucede. No lo he tomado o no lo he aplicado en mi vida diaria. No es que lo haya aplicado al 100 por ciento, por eso es que considero

que no lo ha aplicado así en mi vida diaria, como que en ciertos momentos no es que sea siempre.

00:08:44 *Entrevistador:* Viendo las consecuencias de los actos de Ellie consumida por sus emociones ¿Crees que esta ejemplificación te sirvió para aprender a manejar de mejor manera tus emociones e impulsos?

00:09:10 *Entrevistado:* Sí, yo creo que esa parte sí me ha servido, me ha ayudado a ver cómo son las personas cuando no manejamos nuestras emociones, no cómo me platicabas con él y pues al ver sus consecuencias lo que pasó, lo que hizo también pues si te das cuenta lo que puede llegar a ser un ser humano, no, si no controla sus emociones o si se deja llevar por ellas. Así que si diría que sí, que sí me ha ayudado a haber nobelio a controlar, pero sí a ver lo que puede hacer una persona no y a lo mejor pues si no ser tan impulsivo no tratar de ser hacer las cosas y cuando estás enojado o cuando estás triste y hacer toda la primera lo que se te venga a la cabeza. Sí, sí, sí, como te ayuda a de cierta forma, eh por decirlo así a repensar un poco más las cosas exacto, sería repensar a sí, sí, repensar porque pues no tomar la decisión al instante o de querer hacer algo así dará el impulso.

00:10:58 *Entrevistador:* ¿Crees que este tipo de videojuegos ayudan a que puedas manejar de mejor forma aquellas situaciones donde las emociones podrían rebasarte?

00:11:17 *Entrevistado:* Bueno, en lo personal yo creo que no te ayuda tal cual a manejar, sino como yo lo veo, es que nos da o nos enseña mejor a ver lo que podemos hacer, no como seres humanos, al momento de ser impulsivos eso es lo que yo creo que nos quiere tratar de dar a entender o que nosotros vamos no

tanto que nos ayude a manejar, pero sí que veamos lo que puede hacer un ser humano ya que muchas veces, pues no lo vemos en la vida diaria y pues lo intentaron implementar en este juegos para que nosotros lo veamos y recapacitemos en cierta parte para que no nos dejemos llevar por nuestras emociones, así que para mí yo creo que no nos ayuda a manejar, pero sí nos enseña a ver lo que podemos hacer si somos impulsivos, sí lo daría más como reflexión. Algo más, así que te motive que puedas realmente a recapacitar mucho para que las puedas controlar porque al ver, pues si lo puedes ver o lo observas. Y pues a lo mejor medio tratas de entender al personaje y después, cuando vives una situación similar, te hace recordar, pero no es que controles así al 100 por ciento tus emociones algunas personas lo puedan hacer otras, pues son más impulsivas.

Entrevista 4: L.A.T.R.

Edad: **23 años**

Escolaridad: **Universidad**

Estado: **Puebla**

00:00:00 *Entrevistador:* ¿Listo? ¿OK? La primera pregunta es, ¿eres un jugador ocasional o sueles jugar con frecuencia?

00:00:25 *Entrevistado:* Ah, me considero un jugador frecuente, Sí, sí, sí me podría definir como jugador frecuente.

00:00:42 *Entrevistador:* Ah, ok, bueno, la siguiente pregunta que te quiero hacer es, ¿consideras que los videojuegos te pueden dotar de algún tipo de aprendizaje? Si es así, dime el por qué

00:01:17 *Entrevistado:* Pues sí, creo que sí este los videojuegos pueden detonar pues, ciertos tipos de aprendizajes ¿no? Ahh el primero que se me viene a la mente, tal vez sería el motriz es cuando, pues algún videojuego te pide no sé alguna secuencia de botones o te pide solucionar cierto acertijo o resolver este algún dilema en el mapa, no sé, ya sabes, no moviendo esta cajita de otro lado, se abre tal puerta, ¿no? Entonces creo que es, bueno como para solucionar problemas, acertijos y otro que me suena mucho es que te enseñe a trabajar en equipo no esté en los juegos estos este en línea multijugador pues no, yo no soy mucho de esos, pero veo por ejemplo a mi hermano, que se hacen tácticas, no este un ejemplo en el fortnite así de tú por aquí y por allá o no sé no algo así. Entonces creo al menos esos dos los considero importantes esos aprendizajes.

00:02:56 *Entrevistador:* ¿Cuáles crees tú que son los mensajes que busca transmitir el juegos?

00:03:01 *Entrevistado:* Si, ok en lo personal, para mí, creo uno de los principales es la empatía, o al menos eso es lo que a mí me suena al ponerte, por así decirlo, en la piel de las dos caras de la moneda en una historia no, eso sería la empatía a tal vez un poco la redención no podría ser él al finalizar los arcos de ambos personajes principales. Independientemente si sea bueno o malo o bueno, lo que uno considera como bueno, malo, te agrada, o no, creo que cierran ciertos ciclos, no que se vive o que vive uno como jugador en al pasar la historia.

00:04:16 *Entrevistador:* Tomando en cuenta los mensajes que tú e identificas ¿qué reflexión te dejan estos?

00:04:49 *Entrevistado:* De manera personal oh, ok, bueno, tocando el primero, que es este que la empatía que te comentaba bueno, en lo personal siento que es algo importante, no esté en cualquier conflicto o en cualquier tipo de decisión

del día a día bueno, más que nada, no en las decisiones más ¿cómo llamarlas? más grandes, con más peso creo que es importante siempre tener en cuenta el punto de vista de la otra persona, no si es que involucra a más da más de uno no esté siendo que sí siempre es importante el tener en cuenta alguien más, si es que no se vea algo simple no como porque vamos a comer no solamente yo voy a decir, ah, pues a mí se me antoja tal no o sea, como que tengo que intentar ser lo más amplio y tener en cuenta los demás. No creo que en cualquier tipo de relación eso es algo importante y fundamental aparte de lo que vivimos, no en la época que vivimos creo que el ponerte en los pies de alguien más es súper súper importante. Ahí la redención o bueno, eso crees más profundo, no el buscar tal vez el perdón o eso yo lo que entiendo como redención, el perdón hacia ti mismo, no si cometiste algún error en saber perdonarte. No justificarte no este no no poner una excusa como de acometida esto porque fueron así conmigo o cometido esto porque era lo más conveniente, ¿no? Realmente analizar la situación y decir, OK, yo actúe de esta manera por estas causas y a pesar de que tal vez fue el camino incorrecto tal vez para algunos o para mí mismo. Pues me perdono porque pues siempre uno intenta no crecer yo siento que eso es lo que debería de perseguir cada uno, ¿no? el superarse, entonces creo que para mí eso es lo que significaría más la redención.

00:07:39 *Entrevistador:* Justamente con este tema de las de los mensajes que identificas ¿consideras que estos mensajes te han servido en tu vida cotidiana? Y si es así, ¿cómo te han sido de utilidad?

00:07:57 *Entrevistado:* Yo probé el juego vez que salió en la época pandémica, cuando casi recién estaba brotando este rollo sí, sí entonces es pues al jugarlo y a adentrarme más a él creo que fue más profundo, más que algunos otros

juegos, no que por cuestiones tal vez de la escuela o laborales, pues tal vez si no preste tanta atención como este, entonces sí me resonó más estos volviendo estos mensajes, no de, sobre todo de la redención que si practique el perdón a mí mismo ¿no? En una situación que tuve en donde estaba como dividido entre pero por qué tuvo que pasar esto porque actúa de esta manera no, no era lo más conveniente, pero en ese momento me parecía lo correcto. Entonces, reflexionando y una vez viviendo esta aventura con Joel y con Abby sí, sí, siento que me ayudó bastante en el decir sabes que no, no seas tan duro contigo mismo no seas tan crítico contigo mismo y perdónate, no sé si la riegas va, no hay pedo. Siempre hay una segunda oportunidad al menos siento que eso fue lo que más o más bien eso fue lo que yo lleve a cabo, no el mensaje que lleve a cabo este la enseñanza.

00:10:55 *Entrevistador:* En la misma línea de los personajes del juegos ¿crees que existe algún aprendizaje de lo que les ocurre a los personajes como Ellie, como Joel, como lo puede ser Abby, como lo puede ser Tommy o Dina? ¿Crees que te dejó algún aprendizaje? Y si es así, ¿cuál o cuáles serían aquellos aprendizajes que te dejó?

00:11:32 *Entrevistado:* En principal Ellie y su relación con Joel esa relación como fracturadas o que se van fracturando a través de los recuerdos que vamos viviendo es siento que sí, es muy importante, no hay, hay puede entrar este lo que comentaba en un principio como el perdón no, no recuerdo si lo comenté, pero pues si el perdón, que es difícil, vemos a través de esta, él y como le cuesta muchísimo lidiar con esa mentira gigantesca de Joel y llega un punto en donde ella le dice, es que no creo perdonarte jamás, ¿no? sucede, pues, lo que todos sabemos, no la muerte de este de este personaje y sin, y es hasta ese momento

en el que allí como que abren los ojos. Y dicen, oh dios como que mi mundo ahora se está desmoronando esa persona que tal vez si no me agrada, bueno, no me agradaba lo que hizo, pero pues la acabo de perder entonces creo que que es aprendizaje sería como del perdón, no el saber perdonar, tal vez como tiempo por qué bueno en lo personal, creo, no he vivido algo tal cual así, y como que no, no me gustaría vivirlo, pero sí, siento que es importante es cómo tal vez y aprender a sobrellevar ese tipo de fricciones, ¿no? En cuanto a sus personajes en Abby pues sí, completamente es vuelvo a la empatía eso es este ya contando un poquito de mi experiencia este en cuanto al juego sí, yo en un principio era así de como no este estaba y ya me van a querer como intentar convencer de que no era tan mala, que no sé qué más yo estaba como en contra esto un poco renuente decir no yo, no quiero saber nada de ella, mato a mí, uno de mis personajes favoritos, pero mientras vas avanzando y la humanizan, este mostrándote las relaciones que tienen con sus amigos con ciertas mascotas. Mhm te enseñan cierta nobleza, en cuanto a cuando aceptas, a proteger a esta chica Lev, ajá ella, como que todo ese arco que ella vive, sí me enseñó hacia a la empatía así, tal cual es decir, sabes qué o sea tras en cada historia siempre hay dos partes no, entonces tal vez sí, para mí esas acciones no fueron las que yo quería, las que yo buscaba, pero pues su vida o las decisiones de este yo la orillaron a eso ¿no? Entonces, y al final prácticamente ella busca lo que Ellie viven o lo que vivimos prácticamente en el juegos, es una pelea de egos enorme, tú me mataste a mi papá, pues yo te mato a tu papá, no, tu padrastro, tu figura paterna. Así pues, yo mato a tus amigos y después debo intentar matar a ti a no, pues yo voy a intentar matar a tu novia y no sé, es como una historia sin fin de

venganza. Entonces creo que sí ahí entra muy muy ***** el tema de la empatía y del perdón creo que esos serían los aprendizajes más grandes que me llevo.

00:15:39 *Entrevistador:* Dirías tú que entonces de cierta forma, ¿el juego demuestra un poco de lo que es el no aprender a manejar tus emociones, tus impulsos?

00:15:59 *Entrevistado:* En cierto punto, si a través de la ficción ¿no? de la historia de los videojuegos que te hace estar en los pies o en la piel de ambos personajes creo que sí te enseñan no las consecuencias, sobre todo de lo que sería la venganza y desde en un principio... Ay, es que no sabría cómo definir exactamente las acciones de Joel, ¿tal vez egoístas? Pero ahí como endulzadas, con amor o con querer reemplazar el lugar de una hija es que asuman el juego siento que si te pones a reflexionar, no es tan profundo y puedes sacar tantas cosas. Ahí como que me perdí un poquito, este me dijiste que así de las emociones, del control de las emociones, sí, completamente sí, como que te enseña, te digo las consecuencias de lo que haces. Desde un inicio desde al tomar una decisión todo lo que desencadena, ¿no? que una historia de venganza, cruda entre 2 entre 2 mujeres, pero así a lo extremo, ¿no? ambas mujeres por venganza matan a sus amigos, este, orillan a sus familiares, incluso a llegar hasta lo más extremo, no vemos cómo se muere una mujer embarazada, se muere un perrito. Entonces este creo que si ellos sirven muchísimo, como un ejemplo de lo que te puede arrastrar el tener ese tipo de sentimientos este y son sentimientos encontrados completamente. ¿No? porque en ningún momento bueno, al principio, tal vez si sientes satisfacción de este, recuerdas cómo le estaba esperando con el debate Pues ahora yo te voy a dar un balazo en el servicio, pero pues una vez vives la otra parte es como de Wow me sentí mal

porque lo tengo que matar. Entonces si te digo creo que te obliga a sentir eso entonces pues sí, sí, te enseña muchísimo en cuanto a ese tipo de sentimientos.

00:18:55 *Entrevistador:* Con el duelo de Ellie y el dolor que vive día a día por no haber llevado una mejor relación con Joel, ¿Crees que obtuviste un aprendizaje de cómo llevar relaciones familiares más sanas o en dado caso que no sean familiares, que sean relaciones en general?

00:19:47 *Entrevistado:* Sí, sí, sí, sí, este creo que te enseña eso te digo a través de esta Ellie yo esa esa escena que creo que es de las finales en donde ella está estrangulando está Abby, y justo en ese instante viene a su mente, no este dialogo el último diálogo que tienen entre ellos que incluso Joel dice que si tuviera la oportunidad de hacer todo, lo haría de nuevo, y a pesar de eso ella, como que dice no, pues creo que pueda perdonarte. Entonces creo que sí es un claro ejemplo de que tienes que llevar una relación sana ¿no? con tus cercanos, en lo personal no siento que haya vivido algo así, similar o parecido, pero o sea no creo que sea como tan necesario que lo haya vivido como para que lo pueda entender ¿no? el mensaje, siendo que es bastante claro y creo que puede calzar perfectamente con cualquier tipo de ejemplo, tal vez si una discusión entre padres con un hijo creo que si te ayuda a ponerte en los lugares como tal vez del padre, en el que tal vez sean estrictos o tal vez sean esos métodos no sean los que tú quieres pero al fin y al cabo, es que quieren algo bueno para ti, ¿no? entonces te digo creo que sí te enseña a aprender a aliviar, de una manera más ¿cómo decir? la más amable es decir, me quedo con eso que te digo de tal vez no sea necesario vivir algo ¿tal vez tan extremo? como para que digas ok, entiendo el punto y practicar estas enseñanzas que te comenté anteriormente. Entonces creo que sí, sí, sí, tal vez sí, tal cual no, no he vivido algo, esté en lo

personal así, pero sí, sí, sí me ayudó me ayuda bastante en el punto ese de la empatía, ¿no? que creo que es de lo que también llevó más a cabo, a ver en cualquier tipo de decisión o discusiones, así con okey pensaré en ti, refiriendo a la otra persona que tal vez sí discuto pensar en ti, pensar en tus motivos y podría practicar el perdón o si de plano ya valió, pues igual y te digo, la redención creo que sirve muchísimo, ¿no? para evitar también esos sentimientos de culpa que creo que ese es uno de los mayores detonadores de Ellie el que ella no pudo tener un cierre más, pues, como tal vez se debería o como yo hubiera querido con Joel. Entonces eso es lo que la cierran por completo decirme me quedo con eso.

00:23:27 *Entrevistador:* Sí, claro ah, y con respecto a ello dirías que este aprendizaje sobre las relaciones sanas, ya sean familiares o de cualquier otro tipo ¿dirías que lo has aplicado en tu vida diaria?

00:23:47 *Entrevistado:* Sí, si te digo, intento en cada oportunidad que tengo tampoco te voy a decir que soy una persona tal cual, comprensiva con todos, no, pero sí intento, al menos con las personas que más me importan practicar ese aprendizaje. Pues sí, creo que enfatizó mucho en la empatía, pero creo que eso sí, lo que más me deja porque, pues sí creo es normal que ciertas personas se vayan o se aferren a sus ideas y a sus ideales o a sus creencias y de ahí no salen, ¿no? Entonces creo que sí es uno de los mayores problemas que pueden aquejar a pues incluso una sociedad, o haciéndolo más personal a una relación, como dices no, familiar, sentimental entre amigos, el tener esa idea, pues para mí punto cerrada, creo que si no, no es bueno. Entonces intentas y practicarlo o lo más que lo más que pueda en entender a la otra persona, entender sus motivos y de esa manera tal vez sí comprender un poco el porqué reacciona de

cierta manera que puede que no sea de mi agrado, pero bueno, que esa persona es así, no tengo por qué cambiarla, ¿no? entonces creo que es lo que he practicado, no sé si buscas algo más en específico te digo, creo que no, no he lidiado con tal con un problema, pues como de una magnitud tan grande, más que, pues lo normal, no ciertas discusiones, desacuerdos con familia, relaciones Pero bueno, o sea, creo que en todas esas cosas, pues este estos tipos de mensajes, estos aprendizajes pues sí son muy útiles.

00:26:30 *Entrevistado:* Viendo las consecuencias de los actos de Ellie consumida por sus emociones ¿Crees que esta ejemplificación te sirvió para aprender a manejar de mejor manera tus emociones e impulsos?

00:27:03 *Entrevistado:* Sí, sí considero que me sirvió ahorita haciendo un poco de memoria te digo, un recuerdo de estos tiempos no de inicios de pandemia, un cambio completo en la rutina, pues sí trajeron problemas a una relación que tuve entonces sí como que viví ese duelo de una ruptura, durante la época en la que estaba viviendo durante esta en lo que estaba jugando el juego y al finalizar, sí, sí me dejó muy en claro eso de que no me puedo centrar solamente en mí sentimientos, en mi idea del tal vez el porqué terminó el porqué tomamos ciertas actitudes, no solamente me puedo concentrar en las mías o concentrarme negativamente en la otra persona. Sí me enseñó a ampliar mi criterio y ver más allá de mí y aceptar, no intentar aceptar de ok para esta otra persona era más conveniente o para esa persona era lo mejor en ese preciso momento, entonces sí, sí, me enseñó, sobre todo aceptar el punto de vista de alguien más. Bueno, para no hacerlo tan largo es eso, prácticamente no el no ver solamente en mí, no pensar solamente en lo que yo siento que ejemplificado con Ellie creo que te digo, es lo que la motiva su rencor, su sed de venganza, incluso recuerdo no

exactamente, pero sí como ciertas reacciones cuando pues si vas por ahí, esté acabando con los soldados de los lobos, de estos lobos y esta Dina que era la acompañante, como que reaccionaba así como digo “Ay, güey” ¿no? dependiendo de la brutalidad con la que acababas con cierto enemigo ella reaccionaba y siendo que es como que te intenta dar a entender, no porque tan mal estaba él y porque si no, por más que le doliera lo que sucedió con Joel, pero bueno, lo que estaba haciendo no era precisamente algo que le iba a ayudar y pues podemos ver al finalizar el juego que prácticamente pues, perdió todo, no por dejarse llevar por dejarse consumir, por sus emociones. Entonces creo que sí, sí, sí, fue un aprendizaje, no me debo de centrar sólo en mí, debo ampliar mi criterio, ampliar mi panorama y ver más allá.

00:30:49 *Entrevistador:* Crees que este tipo de videojuegos este en este caso narrativos, como The Last Of Us ¿crees que ayudan a que puedas manejar de una mejor forma que ciertas situaciones donde las emociones se pueden rebasar?

00:31:13 *Entrevistado:* Sí, completamente incluso eso me gustaría abarcar a prácticamente cualquier género de videojuegos a creo que sí son los videojuegos son bastante favorables para canalizar las emociones The Last Of Us 2 siendo que es uno de los videojuegos, al menos en lo personal, más no sé, más intensos, más profundos en cuanto a historia te digo, juega contigo este juega con tus emociones, cañón pero no precisamente, tienen que ser juegos tan serios o profundos. No sé me pongo a pensar, no sé cuando era niño y jugaba a Mario esa sensación de rescatar a la princesa tan al pasar todo ese mundo siento que, si me ayudaba como a ser perseverante, ¿no? y decir sabes que esa pequeña satisfacción que sentí cuando ya estaba ahí acaba el juego si me ayuda

bastante, al menos en mí, a controlar esa emoción de quererlo, acabar todo el prisa o hacer no sé, bueno, no sé qué tan ambicioso podría ser de pequeño, pero bueno, esa sed de quiero jugar, quiero acabarlo todo y que sea fácil, no. Ser paciente juega a cada nivel, aprende sí, y una vez que cumplas con todo eso, podrás tener esa satisfacción y te digo yéndome a un género, pues distinto no de lo que es de las cosas y pienso pues en muchos juegos muchos de los juegos actuales que son online también te digo, retomando el tema de aprender a jugar en equipo, no como un equipo, pues también es satisfactorio, que la coordinación que tuviste con tus compañeros pues les resultó en una victoria. O no se tal vez. un juegos de deportes FIFA, no sé, se me ocurre pasar un torneo y cuando estás ahí estás viendo la cinemática de como tu equipo carga la copa, haciendo que sigues así como bastante satisfactorio y decir a valió la pena el esfuerzo, ¿no? Entonces sigue siendo muy importante en los videojuegos no solamente para un público infantil porque como vemos, pues de The Last Of Us no es para nada un juegos dirigido para niños es un juegos crudo, realista, sí, con mucho drama, pero pues realista. Y sí, sí, sí, en este en esta pregunta si me yo abarcó a todos los juegos en general que sí te ayudan y fomentan esa paciencia y esa dedicación a todo el público.

Entrevista 5: L. A.

Edad: **26 años**

Escolaridad: **Universidad**

Estado: **CDMX**

00:00:00 *Entrevistador:* Bueno, voy a comenzar con las preguntas que primera pregunta, ¿es que si eres un jugador ocasional o juegas con frecuencia?

00:00:38 *Entrevistado:* Ah, ok. Sí, entonces sí sería frecuencia digamos que, si un jugador frecuente nada más que la frecuencia sí sería de, por ejemplo, una vez a la semana.

00:00:57 *Entrevistador:* ¿Consideras tú que los videojuegos pueden dotar? ¿Se pueden dotarse de algún tipo de aprendizaje que si no y por qué?

00:01:12 *Entrevistado:* Sí, sí, sí, es la bueno mi respuesta es sí y por qué. Mhm pues en varios aspectos, o sea, antes como de manera lúdica, cuando no lo veo como un hobby como un hobby y aprendí a no sé, o sea, como de las historias, ciertas reflexiones, eso como a modo de historia. No sé cómo desde ¿La historia que te está contando el juegos, ¿no? Si es para reflexionar al fin y al cabo, a volviendo y ahorita pues es un medio al fin y al cabo, es un medio cultural, o sea, como lo podría ser el deporte, como lo podría hacer el cine, como lo podría hacer muchos medios y esos medios son como, pues si te dan reflexiones hay películas, no sé, de la Segunda Guerra Mundial, hay películas de arte que te enseñan de cierta manera y creo que los videojuegos pueden hacer eso, o sea, entiendo como un nivel un poco más complejo este y desde lo técnico no sé, o sea alguien que se dedica a eso y estará justo en contacto con eso aprendes si sabes de la teoría, entiendo que te enseñan muchos aspectos, hasta desde lo así como ves lo cultural, ¿no? o sea, como historias que se hacen con cierta crítica social o cosas así.

00:03:26 *Entrevistador:* Eh, hablando obviamente de la segunda entrega ¿cuáles crees tú que son los mensajes que busca transmitir el juego?

00:03:35 *Entrevistado:* Sí, sí, creo que sí, creo que transmite un mensaje y como cualquier juegos y los mensajes que, pero queda este no sé, pues mucho saber

de los que menos me llaman. Me llama mucho la atención los serafitas, es que aparte es un justo el juego sale cuando pasa esto, de la pandemia, y como que lo podemos asociar mucho con la realidad en el que los serafitas creo que un discurso como de que le echan la culpa al virus que existe dentro del juegos como con la tecnología no sé qué fue como un castigo por estar usando y jugando a Dios, pero algo así tienen su discurso. Estos personajes ajá y con cuya reflexionó mucho a lo que está sucediendo o lo que sucedió actualmente con el virus del COVID porque justo mucho este cuestionamiento, que donde sale no si es creado, si es no sé quién pero como que se me llama la atención porque se asocia mucho a lo real, a lo que estamos pasando lo de los serafitas pues como o sea, hay personas así, sabes como fanáticas como fanáticos religiosos como eso que se creía que era un castigo de Dios y así no. Sí, sí, sí de hecho otro mensaje me gusta como trata, bueno el mensaje de la homosexualidad, no sé cómo llamarle, pues de la diversidad sexual, mejor dicho, ajá este bueno, es un mensaje que da, no se me hace un mensaje nuevo pero me gusta cómo lo trata, sabes que no es como que siento que muchos se le acusó al juegos de que es este se está utilizando la diversidad sexual para venderse, sabes cómo mercadotecnia, y ya que lo jugué yo siento que no porque tratan como ese tema muy sutilmente, ¿sabes? No se centra en eso, no te la pasan disparando, así como que Ellie es homosexual y no sé, arriba el lesbianismo arriba no, no, o sea, como que es algo que acompaña la historia y me gusta como es manejado ese tema, pero esos son como que los que más destaco.

00:06:19 *Entrevistador:* Entonces, tomando en cuenta.

00:06:21 *Entrevistado:* Ahh bueno

00:06:22 *Entrevistador:* Ajá. Dime, dime, dime, sí, dime.

00:06:28 *Entrevistado:* Perdón viene a mi mente la parte de la paternidad de la figura paterna o de lo que ¿significa un hijo? Ajá porque, por ejemplo, se ve como desde la parte del hijo que es un hijo, ¿no? O sea porque desde o sea, cómo ve el juego se juega ahí la parte del elijo como posesión sabes por qué Joel con tal de no perderla a Ellie como un objeto le mintió y eso le trae consecuencias bien duras a él y no hasta él, y se incrementa cuando lo matan por qué este porque no sé, ahí hay como un como que le cortaron el proceso de perdón y eso que llevaba con Joel y al no lograr perdonar lo hace que se sienta más culpable todavía. Entonces ella le ocasiona como muchos problemas a futuro, como cuando está en la granja y tienen sus visiones y así, siento que todo eso fue por culpa de Joel por la manera en que manipuló a Ellie en el sentido que no le contó la verdad. Para que siguiera con él por temor a perderla como un objeto hizo lo que hizo me gusta el tema de la bueno, está interesante diciendo que un tema de la paternidad, padre, hijo, madre, hija sí está chido.

00:07:57 *Entrevistador:* Y tomando en consideración estos mensajes que me has destacado ahorita ¿qué reflexión te dejan de manera personal estos mensajes que has identificado tú?

00:08:24 *Entrevistado:* ¿Qué me dejan? pues eso, creo que más como la en relación a los padres, por ejemplo, yo soy hijo, no soy padre pero me queda como esa intriga o no sé cómo llamarle ese miedo o me pone a pensar justo de cómo criar un hijo ¿no? hasta qué punto lo vuelves como una imagen de ti, hasta qué punto lo haces libre pero eso quiere decir que lo vas a perder porque es independiente, lo haces dependiente o, si lo haces dependiente lo bueno te comienzas que sigue siendo tuyo, no que está contigo como posesión pero lo malo es que le vas a causar muchos problemas, ¿no? No sé, a futuro si lo

vuelves independiente o si es independiente quizá este esté distanciado de ti todo el tiempo, ¿no? Y tú vas a sentir como ese peso sentimental, pero al mismo tiempo va a tener las herramientas para enfrentarse al mundo, no sé, así como que me es mucha reflexión en cuanto al ser hijo ser padre y así.

00:09:57 *Entrevistador:* Y con respecto a igual a esta línea de los mensajes que identificas durante el transcurso del juego ¿Tú dirías que estos mensajes te han servido en tu vida cotidiana? ¿Y si es así, cómo te han sido de utilidad?

00:10:26 *Entrevistado:* No sé, creo que me han servido mucho pero es que el hecho de que me hayan servido, yo lo veo como que los haya llevado a la práctica de alguna manera no o así. Pues me han servido para reflexionar y ya sabes, o sea, como que siento que no ha cambiado en tanto mi relación con mis padres, por ejemplo, sería o sí lo ha hecho y lo he llevado a la práctica, como que sería un poco inconsciente, ¿sabes? Quizá no me he dado cuenta o no había pensado en eso. Me ha servido también para comparar, comparar, como con otras obras, otras películas o así, como su, como que lo comparó con el de los ojos, no me sirve como punto de referencia, creo, mmm sí, sobre todo para reflexionar. Y dejó la puerta abierta a ver si sí me ha ayudado algo más, que no me he dado cuenta.

00:12:16 *Entrevistador:* Siguiendo en el tema del juego, pero cambiando un poco ahora al tema de los personajes, ¿te deja alguna enseñanza o crees que existe algún aprendizaje?, digamos, eh de manera con lo que les ocurre a los personajes que formaron parte del juegos, o sea ¿crees que existió algún aprendizaje de lo que les ocurrió a los personajes como Ellie, Joel, Abby?

00:12:47 *Entrevistado:* Bueno, pues sí, sí, eh, igual y no son tan positivos, o sea, como que en general me... sí me dejó como con una sensación de un aprendizaje ¿negativo en tanto triste? O sea, como las situaciones en las que pasaron por ellos muy difícilmente sales bien librado, ¿sabes? O sea, los de los traumas esta necesidad de venganza y al no cumplirla caen en la desesperación y aunque la persona que la pudo cumplir aún así quedó vacía ¿por qué? por ejemplo, como Abby, eh, cumplió su venganza, pero su bienestar no lo sacó de su venganza, sino del encuentro con Lev, más bien. Pero eso no impide o yo sea con esta enseñanza es como no, pues la venganza es mala, ¿no? porque no es así, yo creo que si alguien sufre una pérdida de ese tamaño va a intentar hacer eso, ¿sabes? sea como que son situaciones muy extremas, las muy extremas, las que pasaron y yo los veo, yo veo como que no veo mucha salvación, sabes como que estoy siendo un poco de tristeza. En lo que aprendí porque creo que no habría sido diferente, el contexto en el que estaban como un contexto muy complicado y así, pero pues, por ejemplo, yo creo que los que están en guerra en países en guerra o así ahorita difícilmente salen bien, sabes de una u otra manera van a estar afectados. Pero también es un pero, es como una situación límite, no los culpo, o sea, yo creo que la mi reflexión y mi enseñanza no es hicieron mal, obviamente sí, creo que no tuvieron de otra y les fue mal.

00:15:53 *Entrevistador:* Y mientras ocurría todo este desarrollo de la historia y tal, considerando lo que le pasa a Ellie con esto que vive del duelo y este dolor, pues vaya constante por no haber llevado una mejor relación con Joel por no haber quizás intentado antes sanar su vínculo ¿Crees que esto te dejó un sobre las relaciones sanas en este caso?

00:16:22 Entrevistado: Sí, creo que el hecho de intentar aclarar las cosas en el momento en que no se hagan más grandes o así, porque también nunca sabes, no como la situación de la realidad en la que vivimos nada nos asegura que vamos a regresar con esas personas, ¿sabes? con las que apreciamos entonces, si dejamos algo abierto ya sé que te pase a ti, no que tú eres la persona que fallece no de manera, sino que muere sí como dejas a esa persona con la que quizá tuviste alguna pelea o sea, como el hecho de no haber un perdón de no haber una reconciliación y el pensar que nunca se va a poder dar. Como que me hace intentar solucionar las cosas antes de despedirnos, antes de alejarme de esa persona, aunque la vaya a volver a ver después eso nunca dejarlo para después porque no sabemos, no sabemos y me pesa mucho como la culpa o el siglo sentimientos negativos tan fuertes que lo bajar esa persona que no pudo terminar un ciclo conmigo. Y también desde mi perspectiva, no como si esa persona es la que me falta y yo nunca haber podido terminar aquello que solucionar aquello que tenía solución, quizá y quedarme con ese sentimiento toda mi vida porque es lo que va a pasar o sea, yo creo que me lo que le pasa a él y me hace cómo funciona y es intentar solucionar siempre las cosas al momento. En cuanto a lo sentimental, no en cuanto a una pelea. En cuanto a esto, porque no sabemos si va a haber otra oportunidad para solucionar.

00:19:10 *Entrevistador:* Sí, sí, entonces... ah, si notas, si has encontrado este cierto aprendizaje sobre Ellie

00:19:22 *Entrevistado:* Ahora que lo dices ya como reflexionando específicamente en eso sí ya entonces sí, sí creo que si lo he llevado a cabo.

00:19:31 *Entrevistador:* Sí, sí, de hecho, igual la siguiente pregunta que te iba te iba a realizar, era esa que ¿si has aplicado este aprendizaje a tu vida diaria?

00:19:42 *Entrevistado:* Sí, sí, sí, sí, con lo que te lo mencionaba la anteriormente, si lo llevo a cabo.

00:20:27 *Entrevistador:* Viendo las consecuencias de los actos de Ellie consumida por sus emociones ¿Crees que esta ejemplificación te sirvió para aprender a manejar de mejor manera tus emociones e impulsos?

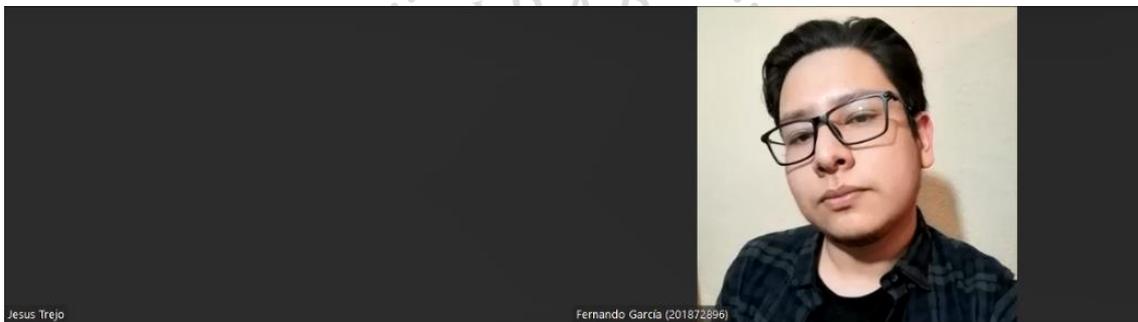
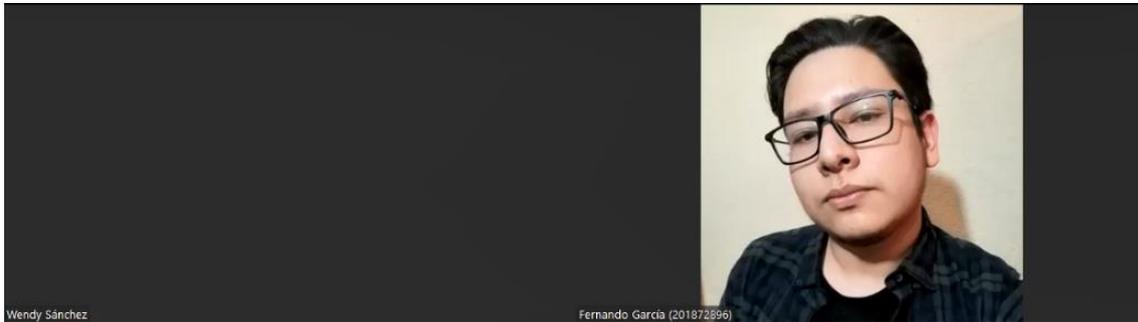
00:20:52 *Entrevistado:* A lo mejor pero más como desde una parte, o sea como que siento que no me identifico tanto con Ellie en el juego, ¿sabes? como que me identifico más con los personajes que la acompañan porque creo que nunca me he visto en la situación por la que le pasa. Por ejemplo, he pensado que ante la pérdida ¿No? Pues sí, obviamente pienso que me desquitaría, no de que me arrebataran algo que aprecio mucho, pero me veo como cumpliéndolo, muy fácil y logrando o sea, no sé, no sé, como que es reflexión más a partir de los personajes que le acompañan, como que el ver una persona que está consumida en eso ¿Y cómo la ayudo? ¿no? O sea, como que sea imposibilidad porque no puedes sí, claro Mhm, sí como que desde Ellie, no tanto no sé por qué, pero me por ejemplo más con Dina, creo más con que con Ellie.

00:22:27 *Entrevistador:* ¿Crees que este tipo de videojuegos ayudan a que puedas manejar de mejor forma aquellas situaciones donde las emociones podrían rebasarte?

00:22:42 *Entrevistado:* Pues a ver, puede ser, pero no sé si me vaya a explicar bien, eh desde los actos no pero si estás bueno, si hablas como la narrativa del juegos, pues es todo, no el todo. Y algo que si me ayuda mucho, son como las imágenes, o sea, como los entornos desolados, y así porque creo que a veces cuando me he sentido un poco mal y voy caminando por la calle o cosas así al

ser un juego que disfrute y no tiene nada que ver con la con sí con la historia, con algo así, sino como desde algo personal. Me gustan mucho esos escenarios y me imagino como que me imagino un poco una calle o no el metro o por lo que este caminando, lo que esté pasando más desolado como que me imagino su entorno, si me da un poco de tranquilidad, no sé si eso entraría en lo que mencionas de si la narrativa del juegos me ayuda a manejar mejor mis emociones. Pues sí, si tomamos en cuenta que las imágenes como los entornos, me gusta mucho los entornos y me transmiten como eso y si lo intento llevar como la vida diaria cuando a veces pasa por una situación complicada no sé si eso entraría, digo como los actos, no, o sea, lo que van sucediendo, la historia y así las relaciones y todo ¿no? ellos, al final se queda con una sensación de melancolía hasta de angustia ¿sabes? como que si me pusiera a comparar eso con lo que voy pasando en la vida? No me ayudaría mucho a solucionarlo, más bien me causaría más angustia porque pues en ese juego todo es como es un poco negativo y así no pesimista, y eso me transmitiría a mí. Entonces, es más como los entornos eso siempre me han gustado y me han dado tranquilidad y es lo que me imagino fuera del juego, porque a mí me gusta mucho en ese sentido, como muy positivo y así sí me trae una reflexión buena, sabes como de no sé las amistades, el apoyar a otro cosas así. No es que le quite mérito al juegos, ¿sabes? o sea, por ejemplo, hay una película que me gusta mucho y que creo que es una obra maestra, y así se llama la mujer que canta, es como muy pesimista, como muy así y me hace reflexionar y yo creo que eso es lo importante, sabes más allá que te ayude, no es película, me causa como angustia, me gusta sentir, o sea, me gusta que la película me transmita eso y es lo que me transmite The Last Of Us.

Entrevistas:



Instrumento de investigación:

Aprendizaje socioemocional en videojuegos	
Entrevistador:	Sexo: Edad:
Entrevistado:	Escolaridad:
Atención La presente entrevista tiene el objetivo de conocer el grado de aprendizaje socioemocional en los videojuegos. Todo es realizado sin fines de lucro, la información recabada será utilizada exclusivamente con fines académicos, lo invitamos a contestar con la máxima sinceridad.	
Favor de responder a las siguientes preguntas	
<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Eres un jugador ocasional o sueles jugar con frecuencia? ¿Con qué frecuencia? 2. ¿Consideras que los videojuegos pueden dotar de algún tipo de aprendizaje? ¿Por qué? 3. ¿Cuáles crees que son los mensajes que busca transmitir TLOU2? 4. ¿Qué reflexión/es te dejan estos mensajes? 5. ¿Consideras que estos mensajes te han servido en tu vida cotidiana? ¿Cómo? 6. ¿Crees que existe algún aprendizaje de lo que les ocurre a personajes como Ellie, Joel, Abby, Tommy o Dina? Sí es así ¿Cuáles serían? 7. Considerando lo acontecido con el duelo de Ellie y su dolor por no haber llevado una mejor relación con Joel ¿Crees obtuviste un aprendizaje sobre relaciones familiares sanas? En caso de que sí, ¿lo has aplicado a tu vida diaria? 8. Viendo las consecuencias de los actos de Ellie consumida por sus emociones ¿Crees que esta ejemplificación te sirvió para aprender a manejar de mejor manera tus emociones e impulsos? 9. ¿Crees que este tipo de videojuegos ayudan a que puedas manejar de mejor forma aquellas situaciones donde las emociones podrían rebasarte? 	
Anotaciones:	

Referencias:

- Acosta, A. H. (2018). Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas. *Killkana sociales: Revista de Investigación Científica*, 2(2), 31-38.
- Albaladejo Ortega, S., & Hernández-Pérez, J. F. (2018). Videojuegos: entre la narración y la interacción. Propuesta de una metodología de análisis de la agency y la interactividad.
- Alegría Alcácer, I. (2019). El videojuego como medio narrativo.
- Bacigalupe, M. D. L. A., & Mancini, V. A. (2014). Contribuciones para la construcción de un enfoque de las neurociencias “de” y “con” la educación en la formación universitaria de pregrado en Ciencias de la Educación. *Profesorado: Revista de curriculum y formación del profesorado*.
- Baselga Masià, J. (2014). La cinemática introductoria como elemento de identificación e inmersión en el videojuego.
- Booth Church, E. (2018). Las habilidades socioemocionales en la primera infancia. Madrid, Narcea Ediciones. Recuperado de <https://elibro.bibliotecabuap.elogim.com/es/ereader/bibliotecasbuap/113173?page=10>.
- Campos Méndez, F. (2018). La narrativa en los videojuegos y su relación con la inmersión del jugador.

Cejudo, J., Losada, L., Garrido, M. P., & Feltrero, R. (2019). Programa " aislados": la gamificación como estrategia para promover el aprendizaje social y emocional. *Voces de la Educación*.

Gallardo Vázquez, P. & Camacho Herrera, J. M. (2016). *Teorías del aprendizaje y práctica docente..* Wanceulen Editorial. <https://elibro-net.proxydgb.buap.mx/es/ereader/bibliotecasbuap/33745?page=24>

García, F. G. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 4(2), 1-24.

González-Grandón, X., Chao Rebolledo, C., & Patiño Domínguez, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(2), 233–269. <https://doi-org.proxydgb.buap.mx/10.48102/rlee.2021.51.2.375>

Granja, D. O. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia*, (19), 93-110.

Horacek, G. A. E., & Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 48-68.

Lamata, Rafael, & Domínguez, Rosa. (2003). *La construcción de procesos formativos en educación no formal*. Madrid: Narcea.

López Arciniega, L. A., Oralía Arriaga Nabor, M., Ramírez Covarrubias, A. C., & Chávez Árcega, M. A. (2018). Aprendizaje Lúdico en La Web 2.0: Un Caso

Con Socrative en La Universidad Autónoma De Nayarit. *Congreso Internacional de Investigacion Academia Journals*, 10(1), 896–900.

López Estrada, R. E., & Deslauriers, J. P. (2011). La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en Trabajo Social.

López-Hermida, A., & Illanes, N. I. (2013). Nuevas narrativas en Comunicación de Salud: El storytelling y la conquista emocional del paciente. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social" Disertaciones"*, 6(2), 47-71.

Marca Claro. (2021). Los videojuegos generaron este año 1.4% más ganancias que en 2020. <https://www.marca.com/claro-mx/esports/2021/12/24/61c61597e2704edca08b45b5.html>

Marengo, L., Imhoff, D., Godoy, J. C., Cena, M., & Ferreira, P. D. (2021). Videojuegos y socialización política: evaluación del potencial de los videojuegos para promover aprendizajes sociopolíticos. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (130).

Pérez Latorre, O. (2010). Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso. *Universitat Pompeu Fabra*.

Planells de la Maza, A. J. (2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998).

Planells de la Maza, A. J. (2013) La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la

Comunicación. Historia y Comunicación Social. Vol. 18 N° Especial
Octubre. Págs. 519-528.

Quijada Monroy, V. D. C. (2014). *Narrativa digital: experiencias y propuestas..*

Editorial Digital UNID. <https://elibro-net.proxydgb.buap.mx/es/ereader/bibliotecasbuap/41185?page=144>

Robledo-Dioses, K., Atarama-Rojas, T., & López-Hermida Russo, A. (2020). El

storytelling como herramienta de comunicación interna: una propuesta de modelo de gestión. *Cuadernos de Gestión*, 20(1), 137–154. <https://doi.org/10.5295/cdg.170755kr>

Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2014). *Metodología de la investigación* (6.^a ed.). McGraw-Hill Education.

Sánchez Sánchez, R. (2019). El pensamiento de Vygotsky y su influencia en la educación. *Latin-American Journal of Physics Education*, 13(4), 1–3.

Santorum González, M. (2017). La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias.

Soto Chumpitaz, J. A. (2019). El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de "The last of us".

Torretti, A., Alcalay, L., Milicić, N., & Berger, C. (2014). *Aprendizaje Socioemocional: Programa BASE (Bienestar y aprendizaje Socioemocional)*. Paidós.