

# GAMING: Una aproximación crítica desde la narrativa social contemporánea del nuevo orden mundial

*Gaming: a critical approach from the contemporary social narrative of the new world order*

DOI: 10.18041/2619-4244/dl.27.6649

## Resumen

**Objetivo:** El artículo tiene como propósito exaltar la cualidad necesaria del Gaming, como proceso socioevolutivo, ante los escenarios que sobrevienen en el nuevo orden mundial, tras los acontecimientos por los que la humanidad transita a razón del COVID-19. **Materiales y métodos:** La presente investigación estuvo orientada a la profundización teórica y reflexiva del fenómeno referido, ante la nueva realidad social: relativa, controlada, como la única posibilidad de seguir existiendo. Se trata de un artículo documental, con diseño bibliográfico y método bibliográfico, donde la técnica aplicada fue la documentación. **Resultados y discusión:** Luego de analizar los contenidos relativos al contexto contemporáneo, el gaming, así como otros fenómenos con lugar al uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, logró generarse un conglomerado de laudos epistémicos, que le elevan como desafío y alternativa resolutoria en época de cambios. **Conclusiones:** En los últimos meses con el impacto ejercido por la pandemia del coronavirus, las TIC's se erigieron como herramientas necesarias, más allá del ocio productivo, la recreación o el divertimento, en la complejidad itinerante que permea a la sociedad contemporánea.

**Palabras clave:** Gaming, TIC, Nonogamo, Videojuegos, Gamer.

## Abstract

**Objective:** The purpose of the article is to exalt the necessary quality of Gaming, as a socio-evolutionary process, in the face of the scenarios that occur in the new world order, after the events through which humanity transits due to COVID-19. **Materials and methods:** The present investigation was oriented to the theoretical and reflective deepening of the referred phenomenon, before the new social reality: relative, controlled, as the only possibility to continue existing. It is a documentary article, with bibliographic design and bibliographic method, where the applied technique was documentation. **Results and discussion:** After analyzing the contents related to the contemporary context, gaming, as well as other phenomena with the use of information and communication technologies, managed to generate a conglomerate of epistemic awards, which raise it as a challenge and alternative solution in times of change. **Conclusions:** In recent months, with the impact exerted by the coronavirus pandemic, ICTs have emerged as necessary tools, beyond productive leisure, recreation or entertainment, in the itinerant complexity that permeates contemporary society.

**Keywords:** Gaming, TIC, Nonogamo, Videogames, Gamer.

## Josué Nelson Vera Rodríguez

Participante y candidato a grado en el Programa Doctoral de Psicología Industrial-Organizacional de la Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico – Recinto de Ponce/ Maestría en Redacción para los Medios de la Universidad del Sagrado Corazón - San Turse – Puerto Rico/ Maestría en Salud Pública General de la Universidad de Puerto Rico – Recinto de Ciencias Médicas - Río Piedras/ Bachillerato en Comunicación Pública de la Universidad de Puerto Rico – Recinto de Río Piedras/ Presidente Ejecutivo para Consultant and Partnership Alliance For Excellence, Inc./ Investigador Independiente. Enlace ORCID; <http://orcid.org/0000-0002-0721-5069>; Contacto: [jverarodriguez@pucpr.edu](mailto:jverarodriguez@pucpr.edu)

**Cómo citar:** Vera Rodríguez, J. N. (2020). *Gaming: Una Aproximación Crítica Desde La Narrativa Social Contemporánea Del Nuevo Orden Mundial*. *Dictamen Libre*, (27). <https://doi.org/10.18041/2619-4244/dl.27.6649>

Licencia Creative Commons  
Atribución-CompartirIgual  
4.0 Internacional



**RECIBIDO:**  
29 de Abril de 2020  
**ACEPTADO:**  
11 de Julio de 2020



## Introducción

Actualmente, la humanidad ha experimentado uno de los episodios más críticos que haya podido tener en cuenta en los últimos 200 años, el 2020 se convirtió en el periodo más complejo de todos los tiempos, y es que con la aparición del COVID-19 a finales del 2019, la sociedad contemporánea se vio obligada a transformar hábitos tan básicos, como el salir de casa, interactuar de forma física y próxima con sus congéneres e incluso, extremar en sus rutinas de cuidado, aseo e higiene diarios, el lavado de manos, junto al uso de mascarillas, se convirtieron en los nuevos hábitos sociales.

Ante lo descrito en el párrafo anterior, la sociedad encontró en las Tecnologías de la Información y Comunicación, a las que en adelante se hará referencia como TIC's, los nuevos instrumentos necesarios, o más que eso vitales, para el desarrollo de sus actividades diarias. Cuestiones como ir a clases, al supermercado, al trabajo, a la iglesia, resultó necesario, obligatorio, vital modificarlas, tanto en la forma en que se hacían, como en su naturaleza o estilo, para comenzar a hacerse a través de la pantalla: tabletas, ordenadores, teléfonos móviles o cualquier otro dispositivo con conexión a internet.

Así pues, atrás quedaron aquellos días donde el uso de la pantalla, era considerado por algunos actores de la sociedad contemporánea, como un hábito desfavorable, perjudicial, patológico. Durante décadas, psicólogos clínicos, educacionales, sobre todo los humanistas, apuntaban a limitar el aprovechamiento de las TIC's, sugiriendo en ello una suerte de deshumanización en los procesos, que "deberían" ser mucho más orgánicos. El escenario, más allá de ello, el contexto, cambió, la pandemia, la crisis humanitaria, sanitaria, y la posibilidad de contagio por coronavirus, se volvió inminente y quedarse en casa, se hizo la única forma reconocida por todos de evitar el riesgo a morir.

Por ello, llama la atención profundizar en aquellos fenómenos que son consecuencia al impacto de las TIC's en la sociedad contemporánea, tal es el caso del gamer, gaming, eSport, entre otros, que de conformidad con la secuencia de eventos tecnológicos recientes, encontraron su lugar en el estudio constante

de las ciencias humanas, sociales; con el interés de reconocerles, comprenderles y procurar favorecer el desarrollo de los procesos que diariamente emanan de la realidad perenne.

En ese sentido, este extenso refleja lo que desde la óptica de su autor, pudiera el mundo visualizar en fenómenos como los antes mencionados, destacando entre estos al gaming, como la figura que brinde mayores oportunidades, en el desarrollo de cualquier proceso que involucre la voluntad del hombre. Así pues, este se erige como elemento de interés efectivo y fundamental para el éxito profesional, laboral, social, administrativo, mercadotécnico e incluso económico. De allí, que valga la pena auscultarle, contextualizándole en un conglomerado de escenarios comunes, y así favorecer la concertación de cualquier propósito o aspiración.

Ahora bien, para lograr generar el apoyo a las ideas anteriores, resulta fundamental encontrar respuesta a ciertas preguntas: ¿De dónde emerge el gaming?, ¿De qué forma el gaming pudiera convertirse en un elemento provechoso y efectivo en escenarios de naturaleza múltiple?, ¿Por qué en época de emergencia sanitaria por COVID-19 se señala al gaming como herramienta estratégica a nivel laboral?, ¿De dónde surge la idea de promover las estrategias del videojuego en escenarios antípodas a este?, para poder dar respuesta suficiente a las formulaciones previas, conviene rescatar lo siguiente; Tumalie (2018), explica que: "El comportamiento del individuo es un conjunto de conceptos que abarca pensamientos y sentimientos que experimentan las personas acordes al entono en que se desenvuelven" (p. 20)

Igualmente, se infiere que el gaming como fenómeno vinculado al comportamiento humano, refiere un conglomerado de procesos donde quienes en él intervienen comparten: ideas, opiniones, gustos, preferencias, hábitos de consumo, necesidades, intereses y aspiraciones de diversa índole. Así pues, resulta necesario comprender, reconocer que como canon comportamental, el gaming reviste otros procesos: gamer, gamificación, recreación, ocio productivo, socialización del conocimiento, esparcimiento, comunicación efectiva, inteligencia social, motivación laboral, comunicación organizacional y comunicación social, entre otros.

Por ello, se considera a este como un elemento de interés para el estudio transdisciplinario, persiguiendo vincularle con otros procesos sociales y humanos de contenido diverso: tal es el caso de los procesos laborales, educacionales, culturales, deportivos, políticos, entre otros. Ahora bien, ¿Por qué tanto interés en el gaming, si cualquiera que tenga un ordenador con conexión a internet, puede hacer uso de las diferentes plataformas sin necesidad de ser gamer?

Con referencia a lo descrito en párrafos anteriores, sucede que el gaming, reviste cierto o gran interés, porque en su desarrollo se generan diferentes habilidades por parte de los gamers, que no son usuales en los usuarios de la internet en general, estas se relacionan con la destreza visual, alta comprensión lógico-numérica, inteligencia espacial, inteligencia interpersonal, así como otras que surgen desde el perfil psicológico de cada jugador. Ante tantas prerrogativas, se visualiza, desde una óptica futura, aprovechar al gaming como herramienta estratégica evolutiva en el bien hacer de los diferentes procesos sociales, laborales, culturales habituales.

Así pues, entre los propósitos de este manuscrito se cuenta, lograr visibilizar, reconocer en el gaming, la alternativa evolutiva de gestión a procesos de diversa índole, a los que la sociedad haga frente en un cambio de época, como el que por los momentos transita, donde casi todo debe hacerse a través de la pantalla, con el uso de las plataformas digitales y apoyo en el internet, bajo la égida en la que si todos los interesados en superar el escenario contemporáneo, donde el SARS-CoV-2 obligó a la humanidad al confinamiento, procuren adoptar hábitos propios del gaming, sus actividades diarias ante la pantalla, se harían de forma más provechosa, efectiva, promoviendo así el estudio del gaming, gamer, videojuegos en las ciencias humanas, sociales, y por qué no, administrativas.

En opinión de Escamilla y Moril (2017), sucede que: "Son muchos los videojuegos, especialmente de estrategia, que cuentan con conceptos, procedimientos y actitudes presentes en el currículo académico de las Ciencias Sociales" (p. 01). Para De Sanctis, Distéfano y Mongelo (2017), resulta que: "En la era de los

medios electrónicos, la presencia social, cultural y económica de los videojuegos es abrumadora" (p. 01).

Por su parte Gómez y García (2018), refieren que: "La gamificación o ludificación, es la inclusión de elementos de juego en contextos ajenos a los tradicionalmente relacionados con el ocio y el entretenimiento" (p. 125).

Así entonces, resulta cardinal adoptar al gaming como herramienta estratégica en época de confinamiento social forzado, pues con el auge de las redes sociales, el uso de plataformas digitales, el progreso de la web semántica, y el dominio que desde hace varios años ocupan tanto el internet, como los diversos dispositivos electrónicos, se ejercería con efectividad acciones fundamentales para satisfacer las necesidades más elementales: comprar comida, fármacos, ropa, calzado, hasta consultas médicas online, así como aquellas vinculadas al deseo, la aspiración, el ocio productivo, recreación, esparcimiento, divertimento, entre otros.

Por ello, en la contemporaneidad al analizar los diferentes escenarios sociales, económicos, académicos, laborales, recreativos, políticos, entre otros, ha quedado claro que con el aprovechamiento integral, inteligente y efectivo de las TIC's, ha podido cumplirse con un conglomerado de acciones, actuaciones, que por razones de bioseguridad, en los tiempos que corren, no resulta conveniente desde cualquier enfoque hacerlo más que a través de las pantallas. Siendo así, en época de pandemia, es necesario voltear al fenómeno gaming y todo lo que tiene que ver con el, pues con este se pudieran generar espacios de mayor oportunidad a favor de los procesos humanos en un sentido universal.

Al mismo tiempo, cabe señalar el tema de las cuarentenas o confinamientos masivos que por razones de seguridad y Estado, fueron adoptadas como principales medidas de previsión y contingencia, por las diferentes formas de Gobierno de más de 100 países, entre los que según RTVE (2020), se cuentan: Estados Unidos, con más de 4,7 millones de contagios, superando los 156.000 fallecimientos, seguido de Brasil, que sobrepasa los 2,7 millones de casos positivos y más de 94.000 muertos, India, con



1,8 millones de infectados y casi 39.000 decesos, Rusia, con más de 859.000 infectados, superando los 14.000 muertos; Sudáfrica, con más de 521.000 casos; Colombia, por encima de los 327.000; e Irán, que rebasa los 314.000 contagios.

Entre tanto, los indicados en el párrafo anterior así como otros han adoptado las cuarentenas y el confinamiento como medida de seguridad básica, para cortar o intentar interrumpir con la cadena de contagio por COVID-19, visibilizaron la gran necesidad que tienen diariamente las personas por comunicarse entre congéneres, hacerse presentes de alguna forma en la vida de otros, retrotrayendo la idea en la que el ser humano se reconoce como un ser social, lo cual sólo ha podido lograr a través de las pantallas; ante esto, autores como Tumalie (2018), exponen que:

Las subculturas comparten sistemas de valores como forma de entender a la sociedad el cual permiten integrarse por diversos motivos como la edad, la etnia, gustos entre otros, el cual esto permite a los jugadores integrarse a través de los gaming a una subcultura del juego como educación para su desarrollo. (p. 24)

Lo anterior, persigue vincular al gaming con el desarrollo de casi cualquier proceso habitual, que pueda ser completado a través de la pantalla, más aún comprende una forma de subcultura en la que quienes participan, se sientan mucho más compenetrados con los grupos sociales a los que decidieron pertenecer. Tumalie (2018), plantea que: "Los grupos de referencias en los individuos son una unión de personas compuestas por amistades, compañeros entre otros el cual generan fuertes sentimientos de pertenencia al grupo específico de manera directa o indirecta sobre las actitudes" (p. 20).

Finalmente, el gaming se erige como fenómeno estratégico en la consecución de los procesos fundamentales para el ser humano en época de pandemia, donde el confinamiento, distanciamiento social, la utilización de mascarillas, se convirtieron en las acciones necesarias para lograr sobrevivir, así también, el uso de la pantalla como medio de comunicación directa, masiva, exponencial. En ese sentido, el gaming reviste las acciones fundamentales

que potencializarían cualquier proceso que involucre a las TIC's. De allí, que surjan investigaciones como esta, donde se aspira entre otras tantas cuestiones, profundizar en tales fenómenos, formas de comportamiento social, desde la óptica humanista y no detractora, ni anacrónica con la que suelen ser abordado.

## Materiales y métodos

### Diseño

El presente artículo, comprende un estado del arte, donde se muestran los hallazgos logrados tras la auscultación de un conglomerado de contenidos, abordados con el desarrollo de una investigación documental, apoyada en el enfoque crítico, hermenéutico y dialéctico, donde se da cuenta del comportamiento humano durante los últimos eventos sociales que de forma convulsa, vertiginosa e inesperada transformaron la rutina, la normalidad y la realidad.

Sin embargo, es importante destacar y aclarar, que este constructo epistémico se cierce sobre aquello que, generado desde su epoché, el autor consideró válido como estado del arte, sobre el impacto que el gaming pudiera generar en lo que la humanidad contemporánea califica como "nueva normalidad". Ante lo cual autores como Niño (2011), afirman:

*La investigación científica propiamente es un proceso que busca la producción y comprobación del conocimiento nuevo: es decir, que nadie lo ha producido aún en su forma o contenido; en cualquiera de los campos de la ciencia, mediante la aplicación de unas etapas, pasos, técnicas e instrumentos acordes con el método científico aplicado (...) El motor de la investigación se alimenta de la duda y la curiosidad. En el campo de la ciencia, y aún en otros contextos, dudar es lo más sano y es lo que obliga al progreso. La duda despierta y mueve intelectualmente al investigador, hasta el punto de llevarlo a plantearse interrogantes, muchos de los cuales han inquietado a través de la historia, a los grandes hombres destacados en alguna área del saber. Y no se extraña el investigador que al tratar de encontrar respuesta a sus preguntas, le surjan más dudas, que bien llevadas, le obligan a avanzar. (p 25)*

De acuerdo con lo anterior, este escrito refleja los hallazgos de una investigación documental, donde se aprovechó al método bibliográfico, en la intervención de los documentos seleccionados para el enriquecimiento literario, bibliográfico del extenso. Por su parte Gómez, Galeano y Jaramillo (2015), explican: “El estado del arte busca recuperar para trascender reflexivamente. Su interés primario es lograr la comprensión, para ello se apoya en sus fases iniciales en inventarios y análisis bibliométricos” (p 428). Igualmente, Jiménez (2004), expresa: “Dentro del proceso metodológico, el estado del arte representa el primer insumo, y tal vez el más importante, para la iniciación de cualquier tipo de investigación” (p 35). Autores como Achury (2018), plantean que:

*A través de un estado del arte es factible entender la dinámica y lógica que desarrollan otras investigaciones tanto a nivel teórico como metodológico. De igual forma, el estado del arte permite revisar diferentes fuentes documentales que, sin una técnica adecuada, puede resultar en un proceso confuso debido a la diversidad de métodos y resultados involucrados en una investigación de cualquier tipo. (p 46)*

## Documentos revisados

En la elaboración del presente artículo, el autor aprovechó una serie de archivos del naturaleza documental, escrita, científica y de tipo electrónico en su totalidad, los mismos fueron seleccionados desde la base de datos de diferentes plataformas digitales, ofrecidas por las distintas redes de intercambio del conocimiento científico, tales como: Redalyc, Pubindex, Scielo, entre otras... con las cuales se inició el proceso relativo a la recogida de información, que diera cuenta del fenómeno abordado, desde una óptica indubitada.

Al mismo tiempo, es importante y válido recalcar que el proceso heurístico que comprendiera dicha búsqueda, con el cual el autor logró hacerse del mayor contenido informativo, le permitió completar la data concreta, para la elaboración del extenso que se presenta mediante estas líneas... este será descrito en los párrafos siguientes. Igualmente, López, Hernández y Quintero (2018), refieren que:

*La tendencia de los investigadores es publicar los resultados de las investigaciones a través de artículos científicos en revistas indexadas; ésta es una exigencia de la comunidad académica, aspecto favorecido por el apoyo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), lo cual incide en la visibilidad de la producción del conocimiento. También es de resaltar el papel de las universidades para fomentar la investigación en los programas de maestría y doctorado dado que por su naturaleza desarrollan esta función. (p 129)*

## Instrumentos

En el franco desarrollo de la fase hermenéutica, el autor tomó la determinación de intervenir los archivos seleccionados para tal fin, con la aplicación de métodos/técnicas de naturaleza documental y bibliográfica, al completar tal proceso se logró generar un compendio documental exquisito, específico, suficiente, que desde cualquier enfoque permitió el bien hacer de su labor indagativa; reconocida como: estado del arte, en la cual en opinión de Gómez et al., (2015), sucede que: “En el estado del arte, se revisa la literatura, en ocasiones bastante extensa, pero no exponen balances o inventarios puesto que sus objetivos están enfocados en la hermenéutica, la reflexión, la crítica y finalmente la comprensión” (p 427).

Así pues, debe acotarse que la técnica de investigación documental, fue seleccionada para el desarrollo investigativo, pues la también conocida como “documentación” tiende a ser muy efectiva, en estudios documentales como este. Para Buitrago y Henríquez (2019), sucede que:

*La técnica de investigación documental, es considerada como la más utilizada en el desarrollo de la investigación social, consiste en el aprovechamiento de un conjunto de diversas herramientas, estrategias y recursos que favorecen el proceso investigativo, a los fines de sistematizar/generar de forma indirecta un nuevo cuerpo escrito que de cuenta de la información recogida y conocimiento que surgiera con ocasión a esta. (p. 91)*



Con referencia a ello, Lechuga, Leyva y Cazallo (2018), afirman: "En este tipo de técnica se utiliza como instrumento de investigación: las ideas, argumentos y proyectos que fueron interpretados desde una perspectiva analítica y crítica". Por su parte, Niño (2011), explica que: "La técnica de investigación documental aprovecha una gran variedad de fuentes: escritas, auditivas, videográficas, iconográficas, electrónicas, virtuales, cartográficas y de otro tipo" (p 93).

Por ello, en este manuscrito se hizo uso de la misma, teniendo en cuenta el tipo de investigación, el discurso reflejado en el extenso, algunos elementos de interés social, el fenómeno abordado y el contexto señalado. Entre tanto, Buitrago y Henríquez (2019), plantean que:

*La técnica de documentación como también se le llama, suele ser de provecho en la auscultación de fenómenos contextualizados en alguna realidad vivida, partiendo del contenido que reposa en diversos tipos de documentos: escritos, públicos, privados, físicos, digitales, donde se exponen los hallazgos de investigaciones previas o paralelas. (p. 91)*

## Procedimientos

El presente artículo, requirió para su completación el cumplimiento de 2 fases: heurística y hermenéutica, la primera, comprendió la búsqueda y selección de diferentes fuentes bibliográficas, tales como: artículos científicos, ensayos, investigaciones científicas y académicas formales a nivel postgrado, doctorado, para lo cual resultó necesario indagar entre distintas plataformas digitales: Latindex, Redalyc, Pubindex, Scielo, Colciencias; para lograr hacerse con el bagaje documental indicado y necesario, fueron utilizadas como criterios de búsqueda, palabras como: gaming, gamer, TIC, COVID-19, SARS-CoV-2, teoría del caos, resiliencia, emprendimiento.

En opinión de Méndez (2017), lo descrito anteriormente se trata de: "El momento heurístico, el cual se caracteriza por la indagación y la búsqueda de la información" (p 134). En opinión de Barboza, Barboza y Rodríguez (2013), sucede que: "La fase heurística, permite visualizar las etapas y acciones

pertinentes con el desarrollo de la fase hermenéutica; erigiéndose como guía que se estructura a través de protocolos de búsqueda y revisión de fuentes de información" (p 92).

Ahora bien, para el desarrollo del momento hermenéutico: el autor se enfocó en la auscultación y profundización del análisis crítico y dialéctico de los contenidos seleccionados en el momento heurístico, para finalmente generar laudos epistémicos con apoyo a la reflexión. Méndez (2017), plantea:

*El momento o fase hermenéutica que es donde pone los esfuerzos en aras de realizar de manera rigurosa y profunda la comprensión de cada de los estudios analizados, en el cual se empleó un diseño cualitativo con un acercamiento de investigación documental, permitiendo hacer el rastreo en los diferentes documentos sobre las categorías centrales, desde cuatro elementos clave: los objetivos, la metodología, los resultados y análisis y las conclusiones. (p 134)*

## Fundamentación Teórica

### Gaming y gamificación

Ante las aseveraciones hechas en párrafos anteriores, surge la interrogante: ¿De qué forma la gamificación, el gaming, y los videojuegos pudieran favorecer los procesos humanos y sociales en el nuevo orden mundial? En ese sentido, valdría reconocer lo que en palabras de los expertos en la temática resulta ser la gamificación, Gómez y García (2018), refieren que: "Consiste en incorporar dinámicas o mecanismos de juego (puntos, rankings, insignias, reglas de juego, etc.) a procesos que de por sí no son muy "jugables" para reforzar o modificar un comportamiento" (p. 126).

Al mismo tiempo, Gómez y García (2018), explican que: "La gamificación, surge en el 2008 desde el mundo empresarial, extendiéndose especialmente en Estados Unidos a partir del 2010, consiste en la inclusión de elementos de juego en contextos ajenos a los tradicionalmente relacionados con el ocio y el entretenimiento" (p. 125). Desde su óptica, Escamilla y Moril (2017), plantean que:

*Cada vez con más frecuencia surgen estudios y propuestas sobre las posibilidades didácticas de los videojuegos comerciales; no es baladí puntualizar que hablamos de títulos comerciales, que a diferencia de los de carácter educativo, tienen como finalidad entretener durante el tiempo de ocio, por lo que no se han diseñado incluyendo estrategias didácticas. (p. 01)*

Por su parte, al hablar de gamificación Gómez y García (2018), refieren que: “Su propósito es transmitir un mensaje, unos contenidos o cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión” (p. 125). Tras sus labores indagativas, autores como Torres, Romero, Pérez y Björk. (2016), Explican: “El efecto transformador de los videojuegos en el contexto educativo se comprueba en la noción de la alfabetización digital, al ser empleado como herramienta pedagógica” (p. 45). Por ello, Uribe y Ortiz (2015), opinan que:

*Es necesario visibilizar y dar a conocer cómo el uso de las tecnologías, particularmente los videojuegos y las variadas actividades que se puedan generar en torno a la afición por éstos, pueden formar parte del proceso del desarrollo personal y aportar en la configuración del autoconcepto de los individuos. (p. 10)*

Entre tanto Cataluña (2017), explica que: “El sector del videojuego se impone como líder de la industria de ocio y entretenimiento en ventas y crecimiento” (p. 12). Según Venegas, y Proaño (2019), sucede que: “Las nuevas plataformas, canales, modelos, productos, han traído novedosas formas de interactuar (...) y además, ha cambiado consecuente y progresivamente la forma de comunicarse, a través de una nueva expresión de lenguaje, provocando cambios significativos en el idioma” (p. 306). Uribe y Ortiz (2015), opinan que:

*El principal interés por investigar la percepción del autoconcepto en videojugadores/as, surge del poco conocimiento que se tiene de los aspectos no dañinos que se pueden vincular a las experiencias prolongadas y significativas durante la vida de una persona. En el caso de esta investigación, adolescentes y adultos/as jóvenes, relacionados/as con*

*el uso de los videojuegos y la afición a éstos. Es desde lo anterior y desde un punto de vista psicológico que parece importante conocer un tema emergente y que toma fuerza dentro de nuestra sociedad. (p. 11).*

En opinión de Uribe y Ortiz (2015), pudiera plantearse: “¿Es posible relacionar los videojuegos con el proceso formativo del autoconcepto?, considerándolos más como un aporte al individuo y dejando de lado las implicancias negativas que suelen estar vinculadas al uso de ellos” (p. 10). De allí el interés por profundizar en esta temática y su relación con otros procesos que se desarrollan en la contemporaneidad con apoyo a las TIC’S. Para Fernández y Sebastián (2019), resulta que: “La presencia del internet facilita un mejor intercambio de información y promueve el uso de las nuevas tecnologías para realizar compras online, sustituyendo así los mercados tradicionales” (p. 03)

Ante lo planteado, para algunos expertos como Uribe y Ortiz (2015), sucede que: “Existe la necesidad de conocer las implicaciones que puede conllevar este pasatiempo, más allá de un nivel conductual o de desarrollo motriz en sus usuarios, tal como ya se ha planteado en otros estudios” (p. 10). Lo anterior, se vincula con el uso masivo de los dispositivos digitales y electrónicos, que facilitan la gamificación en procesos habituales tanto de gamers como de usuarios. Para Fernández y Sebastián (2019), resulta que: “La frecuencia de compra de los usuarios está aumentando, ya que cada vez más personas utilizan sus dispositivos móviles para realizar transacciones online, incluso cuando se encuentran fuera del hogar, bien por: comodidad, disponibilidad del producto o consecución de descuentos exclusivos” (p. 03).

Lo descrito anteriormente, expone la intervención que hasta entonces han alcanzado los dispositivos digitales en el desarrollo de la vida diaria común, lo que se ha incrementado con la aplicación de cuarentenas sociales y colectivas, así como el confinamiento en casa, todo lo cual ha favorecido el uso de las pantallas para el desarrollo del ser, como el hacer diario de gamers y usuarios, esto se ha traducido, en que no es necesario ser gamer para manifestar el interés por el uso frecuente, constante y continuado de los sistemas electrónicos y la web semántica



Para Fernández y Sebastián (2019), resulta que: “Año tras año, el comercio electrónico experimenta un crecimiento exponencial a nivel mundial, con la aparición de nuevas tecnologías de la información y al incremento gradual del número de personas con acceso a internet, tanto en países desarrollados como emergentes” (p. 03). Con el auge de las TIC’s en la contemporaneidad emergieron fenómenos que no existirían sin estas, tal es el caso de los eSports. En opinión de Chikish, Carreras y García (2019), sucede que:

*La década de los noventa dio un fuerte empujón a los eSports. El desarrollo de los PC (ordenadores personales) y la evolución de Internet mediante la tecnología de red de área local (LAN) cambió el modelo inicial de competición humano-contra-máquina por otro de humano-contra-humano. (p. 294)*

Por su parte, Escamilla y Moril (2017), plantean que: “Debemos también contemplar, no obstante, algunas características propias de la orientación del videojuego hacia el Entretenimiento” (p. 01). Según Guerrero, Guerrero y Muñoz (2017), sucede que: “En los últimos años el mundo cada vez se interesa más en esta nueva forma de enseñar con videojuegos y esto no es ajeno a las empresas desarrolladoras de software, ni a los grupos de investigación de las universidades” (p. 65). En opinión de Chikish, Carreras y García (2019), explican que:

*La reciente evolución del sector de los eSports vislumbra una nueva era para la industria deportiva. Los eSports serán considerados como un deporte más, con relaciones complementarias con el deporte tradicional, lo que abre enormes oportunidades para todos los stakeholders de la industria. Al mismo tiempo, el análisis centrado en los eSports puede contribuir a profundizar en aspectos relevantes, no solo de la economía del deporte, sino de la economía en general. (p. 312)*

Continúan Escamilla y Moril (2017), explicando que: “Es más frecuente encontrar entre los videojugadores hábitos de ocio más saludables que entre quienes se decantan por otras opciones, observándose una reducción en el consumo de alcohol y drogas al ser el juego una experiencia satisfactoria por sí misma” (p. 01). Por ello, se invierte tanta atención en estos fenómenos que surgieron con ocasión al uso y disfrute

con videojuegos, pues dieron un vuelco total a las rutinas diarias de muchos jóvenes y no tan jóvenes, que incluso le consideran como forma de ingreso, al dedicarse a ello en una escala profesional: eSports

Entre tanto, Bastias, Avendaño, Cañadas y Guevara (2017), refieren que: “Actualmente, los videojuegos son fácilmente alcanzables por los niños, jóvenes y adultos jóvenes, tanto en sus computadoras personales como en sus celulares, lo que genera una accesibilidad y posibilidades de aplicación a gran escala de posibles intervenciones educativas” (p. 10). Según las investigaciones desarrolladas por los expertos, Torres, Romero, Pérez, y Björk (2016), sucede que:

*La brevedad del desarrollo teórico sobre la vinculación con la lectura, la simplificación de las tipologías metodológicas, la falta de estudios relacionados con la educación infantil y la omisión de la integración de las actividades lúdicas en el programa curricular, abre un espacio de análisis para futuras investigaciones. (p. 45)*

Por otro lado, autores como Escamilla y Moril (2017), explican que: “De igual modo, los diferentes retos que plantea el videojuego estimulan las capacidades cognitivas, ayudando a alcanzar mayores cotas de éxito escolar” (p. 07). Por su parte Guerrero, Guerrero y Muñoz (2017), refieren que: “Tanto las empresas que desarrollan software y los investigadores de las universidades, tienen la necesidad de brindar al mercado aplicaciones innovadoras y qué mejor que hacerlo a través de aplicaciones que ofrecen beneficios de aprendizaje mediante la diversión” (p. 65). Según las investigaciones desarrolladas por los expertos, Torres, Romero, Pérez, y Björk (2016), plantean:

*Las conferencias indizadas en bases de datos internacionales siguen aún superando las publicaciones en revistas científicas. Este fenómeno se produce como consecuencia a la idealización de los juegos en disciplinas como la informática, cuyo desarrollo imperante se da en este tipo de foros. La tendencia general demuestra que en los próximos años exista una proporción equiparable entre ambas. (p. 45)*

Ahora bien, tras su investigación, con el aprovechamiento del videojuego comercial “Trópico 4”, expertos como Escamilla y Moril (2017), quienes en el V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación celebrado en 2017, (CIVE'17); ofrecieron a la comunidad científica hallazgos de gran interés para las ciencias sociales y humanas, en especial para la educación, pues en sus conclusiones dejaron claro que las dinámicas educacionales, donde se hace uso de estos como herramientas efectivas y favorecedoras en los procesos cognitivos, pueden alcanzarse beneficios de gran alcance, lo cual explican de esta forma:

*Como hemos podido analizar, Trópico 4 ofrece al docente múltiples posibilidades didácticas para aquellos contenidos, procedimientos y actitudes correspondientes al currículo de Geografía de 3º de ESO. Desde la simulación, y de forma lúdica, nos permite trabajarlos y analizarlos en el aula, como si de un laboratorio se tratase, lo que invita a una mayor motivación e implicación del alumnado. Gracias a ello, permite establecer conexiones entre contenidos específicos de la Geografía y otros relacionados (Historia, por ejemplo), a través de las interrelaciones existentes en el contexto más amplio que ofrece la experiencia de juego. De igual modo, invita a la reflexión y obtención de conclusiones desde la identificación y resolución de problemas, potenciando con ello metodologías activas de investigación-acción y estableciendo redes conceptuales útiles. Además, contribuye a la formación de ciudadanos/as conscientes de la necesidad de valorar y respetar el medio ambiente desde su elevada complejidad, promoviendo con ello cambios actitudinales. Se trata, pues, de un instrumento educativo eficaz que permite comprender la Geografía como una materia explicativa, no sólo descriptiva. (p. 06)*

## Resultados y discusión

Ante los planteamientos formulados por este manuscrito, se atiende al gaming como el principio de todo fenómeno vinculado al uso de las TIC'S, lo cual se relaciona con otras figuras, reflejo del comportamiento humano contemporáneo, bajo la influencia de las

transformaciones sociales, culturales, tecnológicas, económicas que arribaron con el evento histórico de la pandemia por SARS-CoV-2: la nueva normalidad, donde cuestiones como cuarentenas que se endurecen y flexibilizan según los eventos del momento, confinamiento y distanciamiento social, cese de operaciones industriales por tiempo indefinido, entre otras cuestiones, deben ser atendidas como lo habitual.

Del mismo modo, se considera de gran relevancia para las distintas ramas de la psicología: Psicología Clínica, Psicología Educativa, Psicología Social, e incluso la Psicología Industrial Organizacional, el desarrollo de contenidos referidos al comportamiento especial que distingue al gamer, y que fuera reconocido, auscultado, y profundizado en su estudio como un fenómeno de interés transdisciplinario, del cual brotan otros tantos procesos humanos y sociales complejos, bien como eje dinamizador o como elemento potenciador de estos; tal es el caso del gaming.

Al mismo tiempo, el comportamiento referido como gamer, configura un arquetipo específico que como tal, debe ser adicionado a otros ya reconocidos por las ciencias sociales y humanas, así como administrativas: Millennials, Centennials, Otakus, entre otros. En ese sentido, es necesario exponer algunos de los elementos esenciales o mejor dicho, fundamentales, que configuran al patrón comportamental entendido como gamer.

Así pues, más allá de los que la psicología social, psicología educativa, e incluso psicología clínica, han tenido por aportar con relación a la temática. En su cruzada profesional por elevar al gamer, como un arquetipo de interés transdisciplinario, el investigador se avocó por exponer contenidos que permitan su profundización analítica, en espacios donde interviene la psicología industrial organizacional, e incluso reconocer en estas variaciones como lo es el nonogamo, patrón de comportamiento especial que en la teoría propuesta por el autor se vincula al gamer.

Ahora bien, esta propuesta epistémica aspira describir al gamer, a los fines de concretar y encumbrar



su desmitificación, diluyendo los estigmas que le han permeado durante mucho tiempo. De conformidad con lo anterior, vale rescatar que en los últimos años se ha procurado lograr un cambio en aras a la humanización en el reconocimiento de la diversidad, recordando que en esta última década, la sociedad ha preferido elegir la diferenciación dejando atrás la estandarización.

Así entonces, generar un cambio de época es parte de la evolución social, donde se reconozcan, amparen y defiendan incluso en el ámbito judicial el derecho de los hombres y mujeres por ser diferentes en sí mismos. Por ello, un orden nuevo, donde ser homosexual, ser una líder, hombres transgénero o intersexual, ser discapacitado, pertenecer a etnias latinas o afrodescendientes, entre otras tantas cuestiones... está bien y no se espere ser agredido por ello.

En ese sentido, se persigue exponer al gamer, no como la persona con hábitos de juego obsesivo, compulsivo, donde se practica con videojuegos de forma constante o espontánea, con el fin máximo de recrearse, entretenerse, divertirse, sin más ni más; lo cual ha sido criticado, espiado, juzgado, analizado, reprochado incluso por la sociedad "productiva" en los últimos años.

Por ello, para el investigador supone este estudio una propuesta provechosa... que en el nuevo orden encuentra lugar, donde se concibe al nonogamo como la persona con mayor capacidad de concentración en las nuevas formas de comportamiento humano especial y con lugar en la contemporaneidad: Millennials, Gamer, Otakus, Centennials entre otros fenómenos que emergieron con el auge de las TIC's, la web semántica, los videojuegos y el internet propiamente dicho.

Así pues, puede afirmarse que el nonogamo, se muestra como una persona con una capacidad de adaptación superior a lo habitualmente observado, con relación a los escenarios propios del nuevo orden mundial, cuyo sentido de humanidad orienta sus formas de actuación, configurando así en su patrón de comportamiento natural, una figura arquetípica definida y distinta a la del gamer, pues este

último se reconoce a sí mismo como amante, fanático, asiduo al uso y disfrute con videojuegos, en cambio el nonogamo, aunque comparte con el gamer habilidades, cualidades, destrezas de un mismo origen, no se reconoce como tal, es importante aclarar que no debe ser confundido con el usuario, quien nunca ha jugado con videojuegos y tampoco muestra interés en hacerlo.

Así mismo, al igual que el gamer, el nonogamo en sí mismo congrega habilidades, cualidades y destrezas obtenidas o potencializadas con el uso de videojuegos; entre las que se cuentan: inteligencia social, espacial, interpersonal, interpersonal, lógico-numérica, liderazgo, resiliencia, entre otras a saber. Resulta interesante que muchos nonogamos que cuenten con estas cualidades, usualmente las desconocen, aunque ello no les limite su aprovechamiento de un modo subconsciente. Todo lo cual favorece actitudes orientadas al servicio, el apoyo y asistencia a otros, sin que sean percibidos como personas obsesivas, demandantes o acosadoras, menos aún arrogantes o con complejos de superioridad.

De acuerdo a lo antes expuesto, es válido rescatar que los nonogamos, tienden a demostrar actitudes con carácter y tenacidad, lo cual implica que mucho de todo cuanto logran, es reflejo de su espíritu luchador y resiliente, pero también decididos, por lo que se entiende suelen lograr aquello que se proponen: tal como ocurre cuando insisten tanto en terminar cada una de las etapas de un videojuego.

Así pues, ante lo descrito en los últimos párrafos, puede plantearse que tales cualidades, pueden ser de provecho para potencializar diferentes procesos con lugar en las organizaciones contemporáneas en Puerto Rico, pues más allá de lo evidente: ¿Qué es lo evidente?, pues que los gamers y nonogamos son personas habilidosas con el uso de herramientas tecnológicas y dispositivos digitales.

Sin embargo, aunque ya haya sido reconocido con la narrativa social contemporánea, recogida en el presente artículo, que los gamers y nonogamos son personas que cuentan con habilidades y cualidades especiales, que les permiten aprovechar de forma exponencial los recursos informáticos; igualmente,

es válido expresar que no se trata solo de individuos con destrezas digitales, sino de personas con un bagaje experiencial, cultural y social edificante, con ajuste más que flexible... maleable, a la transición constante.

En tal sentido, el investigador procurando estatificar su propia narrativa, conviene en expresar con una gramática ligera que de cuenta de estos contenidos... Así entonces lo que antes fuera identificado, agrupado y reconocido totalitariamente como gamer, desde la visión del autor de este extenso, debe ser especificado, descrito y distinguido como el nonogamo, un individuo que cuenta con las cualidades, habilidades y destrezas propias de un videojugador, pero que no es consciente de ello; más sin embargo, logra aprovechar sus múltiples formas de inteligencia, hacia la potencialización de los procesos que integre como actor, al no conformarse con ser un simple espectador.

## Definición del nonogamo

Ante los hallazgos logrados por la investigación original, de la cual se desprende este escrito, se entiende como nonogamo a aquella persona que sin ser consciente de ello, darse cuenta de forma expresa o incluso ufanarse en el ejercicio de su personalidad, cuenta con un conglomerado de características, habilidades, cualidades, destrezas adquiridas y/o desarrolladas, potencializadas, socializadas con la práctica de videojuegos.

De conformidad con lo expuesto, quienes son reconocidos como gamers, suelen ser personas profundamente analíticas en su sentido máximo, por otro lado los usuarios logran desarrollar procesos de análisis superfluos o determinados según su interés sobre una cosa, persona o escenario, en cambio los nonogamos tienden a desplegar cuadros de análisis de cobertura máxima.

Al mismo tiempo, el nonogamo se muestra con un carácter jovial, lo cual les permite avizorar con humor, entusiasmo cualquier escenario que deban encarar, o todo aquel en el que por decisión o por inercia se vean integrados, esto favorece sus acciones en la resolución de conflictos, diatribas o cualquier eventualidad en la que deban intervenir de forma activa y diligente.

Igualmente, los nonogamos suelen ser individuos con intereses múltiples, es decir, manifiestan entusiasmo por entender, comprender, participar en diferentes procesos a la vez, siempre que cuenten con la capacidad suficiente con la que su participación, represente un adelanto en los procesos, ya que se caracterizan por una incipiente atracción por cumplir retos y superar escenarios complejos, promover el desarrollo del conocimiento, su generación y socialización. Sin embargo, no suelen manifestar interés por su monetización, es decir, los nonogamos creen en el intercambio cognoscitivo, más allá de su comercialización.

## Cualidades del nonogamo

Así entonces, los nonogamos, tienden a manifestar cualidades orientadas al hombre nuevo, lo cual se ajusta al orden mundial en ciernes, donde los individuos con mayores oportunidades de adaptación y éxito, son aquellos que cuenten con la capacidad de aprovechar los acontecimientos con inteligencia tecnológica y alfabetización digital, según surjan las oportunidades. Por ello, es importante mencionar tales o cuales son los elementos que se cuentan entre los típicos de los nonogamos, quienes manifiestan un espíritu que socialmente trasciende.

Al mismo tiempo, los nonogamos, exhiben cualidades orientadas a la comprensión del otro, lo cual genera en sí mismos cierto carácter empático e incluso de inteligencia interpersonal, esto facilita el desarrollo de procesos humanos esencialmente: socialización, comunicación, negociación, motivación, liderazgo, emprendimiento, mercadeo, altruismo, filantropía, entre otros. Los nonogamos, no muestran predilección definida por la manera en la que les interese desarrollar diferentes procesos sociales, comunitarios o humanos, esto refiere que saben aprovechar el tiempo y la oportunidad al momento de ejercer o ejecutar acciones o actuaciones bien sea de forma individual o en equipo.

Así pues, por lo general los nonogamos, tienden a manifestar habilidades del tipo social, lógico-operativas, y de orden espacial, por cuanto les es fácil no solo intervenir en procesos donde se haga necesario el desarrollo de operaciones lógico-matemáticas. Al mismo tiempo, reconocen con gran alcance las



dimensiones, volumen e incluso peso de diferentes formas y objetos, lo cual le permite aprovechar los espacios y utilizar de forma inteligente su entorno, apropiándose de los escenarios con facilidad; del mismo modo suelen intervenir en diferentes procesos sociales tales como: educación, música, cultura, deporte.

## Destrezas del nonogamo

Así entonces, por lo general, el gamer manifiesta destrezas visuales y de motricidad fina, aunque pudieran exponer otras tantas. Lo mismo ocurre con el nonogamo, quien en cualquier escenario demuestra una serie de capacidades que relacionadas con el uso de las tecnologías duras y blandas, tiende a manejar de manera muy eficaz efectiva cualquier eventualidad, sobrevenida, abrupta e incluso insospechada.

Igualmente, estas destrezas pudieran variar según el origen social, cultural, geográfico incluso el ritmo de vida del nonogamo, pues incluso sus hábitos de alimentación, nivel de aprendizaje, alcance cultural, nivel académico, grado de instrucción e incluso hábitos de higiene, práctica del deporte o alguna disciplina atlética lograrían influir en la determinación de tales o cuales son las destrezas con que cuenta.

Entre tanto, vale destacar que al hablar del nonogamo como arquetipo vinculado al fenómeno gamer, se trata de un videojugador que no es consciente de las cualidades, habilidades y destrezas que ha adquirido con el uso del videojuego, o que de hecho siendo innatas en él, han sido potencializadas con la práctica del gaming, e incluso más allá de ello, tienden a negar su presencia como elemento entológico de su personalidad, pues no aspiran ser identificados como gamers, ante lo cual se aprecia en tal comportamiento una suerte carácter volitivo dentro del patrón descrito en este manuscrito.

Por ello, es importante profundizar en este tipo de comportamiento, donde el nonogamo de cuenta de un patrón comportamental mucho más selectivo al momento de intervenir en escenarios donde su participación resulta destacada: laboral, cultural, operativo, social, educacional, sobre todo en aque-

oportunidades donde las acciones o actuaciones estén orientadas a las relaciones entre personas, de allí que en opinión del investigador se trata de un fenómeno que debe en principio, ser auscultado por las ciencias humanas, sociales: psicología, sociología, educación, comunicación, y por qué no, antropología.

Ahora bien, esta serie de elementos entológicos específicos, propios del comportamiento del nonogamo, de forma consciente o inconsciente son negados por este, ante la realidad por la que transita, sobre todo, tras décadas durante las cuales el gamer ha sido estereotipado por los usuarios, y no siempre de un modo favorable. Así pues, resulta interesante encontrar respuestas a las diferentes interrogantes que surgen entorno al mismo, aunado al hecho que algunos estudiosos del pensamiento humano le hayan elevado al orden paradigmático.

Igualmente, en la profundización de su estudio, análisis, y comprensión... no sólo se dará cuenta a las respuestas necesarias, también se generaría un espacio para que surjan nuevas investigaciones relacionadas a su entendimiento y en ello, lograr estratificar dicho patrón de comportamiento de forma mucho más especial, disciplinaria, interdisciplinaria y transdisciplinaria. Siendo posible incluso, ofrecer alternativas de abordaje epistemológico como es el caso de este manuscrito, donde se da cuenta del nonogamo como arquetipo que desde lo científico desmitifiquen la figura del gamer.

## Conclusiones

Es importante resaltar que el nonogamo, es la configuración de un arquetipo humano, lo cual implica que su intervención e impacto apunta esencialmente a todo escenario que comprenda el contexto social, es decir: político, económico, educacional cultural, laboral, científico, deportivo e incluso histórico, pues según donde participe, pudieran apreciarse el conjunto de acciones o actuaciones que de algún modo representen el cambio o la transformación de esquemas del nuevo orden mundial.

Ahora bien, ante lo descrito en párrafos anteriores, puede entenderse de forma lógica que este tipo de fenómenos, se ajusta con mayor flexibilidad a cualquier escenario, sobrevenido o no, lo cual permite generar ideas mucho más posibles de realizar y todo ello, tiene mucho que ver con la proyección de un contexto futurible, donde el uso de las herramientas tecnológicas no solamente se haga necesario, sino también fundamental. Con la experiencia que la humanidad ha tenido como consecuencia de la pandemia por coronavirus, se hizo evidente que casi cualquier cosa puede hacerse tras la pantalla de algún ordenador, teléfono móvil, tableta, o algún otro dispositivo conectado a internet.

Por ello, al analizar lo ocurrido es fácil entender cuán necesario es contar con cualidades, habilidades y destrezas que potencialicen el uso de las TIC's, más aún en una nueva realidad relativa, en donde la humanidad ya no pueda permitirse salir de casa e interactuar de forma directa y personal con sus congéneres. Transitar por una cotidianidad absolutamente distinta a la que se había conocido hasta entonces, en la que de pronto por razones de Estado, se prohíba de forma judicial salir de casa, ante el riesgo de fallecer por coronavirus o cualquier otra patología infectocontagiosa.

Así entonces, resulta necesario profundizar en el estudio y aplicabilidad múltiple del gaming en los procesos sociales de ahora en más, ante la amenaza que proyecta el surgimiento de nuevas enfermedades virales e infecciosas mucho más agresivas y letales que el COVID-19, entre otros escenarios catastróficos para la dinámica socioeconómica deseada, para los

que se pronostican cuarentenas de más de 3 años continuos, en donde las mismas sean flexibilizadas o endurecidas según el comportamiento social, así como la respuesta del virus ante tales medidas, cuestión que por lo pronto se considera competencia exclusiva y excluyente de los Gobiernos como representación de cada país.

Así pues, al advertir, que en el año 2020 la humanidad demostró, que aún contando con las herramientas fundamentales para poder hacer frente a casi cualquier catástrofe mundial, no fue suficiente como para controlar y superar de forma absoluta la pandemia por coronavirus, pues hasta el momento en que fuera redactado este escrito se contaron cifras alarmantes de infectados. Según RTVE (2020), más de 18,3 millones de casos positivos y más de 696.000 decesos, en apenas 8 meses, entre diciembre del 2019 a Julio del 2020, bajo la amenaza de experimentar nuevos rebrotes y la multiplicación de los casos anteriores reseñados, resulta necesario entender, comprender, y visualizar que en algún momento el salir de casa sería la diferencia entre morir o no.

Igualmente, atender que el uso de la tecnología lejos de deshumanizar a la humanidad, demostró que podía salvarla, se volvió la nueva realidad... atrás quedaron estas teorías en las que la globalización se erigió como el paradigma del siglo XXI, pues esta no tendría forma de prosperar en un mundo donde las fronteras terrestres fueron cerradas, los vuelos comerciales cancelados y los pasos marítimos altamente regulados, en el que algunos países hicieron valer casi cualquier subrepticio jurídico para sobrevivir: aprovechando su imperio como Estado sobre zonas económicas exclusivas, y así hacerse con insumos médicos y clínicos, esto por mencionar un ejemplo simple.

Finalmente, el autor entiende que los planteamientos descritos en el presente extenso, no constituyen un tratado concreto sobre el comportamiento humano y social ante la pandemia por coronavirus, más allá de ello, persigue generar con su narrativa, bases epistémicas suficientes, con las que brindar apoyo a otras investigaciones que aspiren profundizar en fenómenos como: gamer, TIC's, gaming, entre otros ... para lograr comprender la nueva realidad relativa y hacer una mejor vida en el nuevo orden mundial.



## Referencias

- Achury, A. (2018). Estado del arte de las investigaciones en el énfasis de gestión educativa y evaluación. (Tesis de Postgrado publicada), Universidad Externado. Colombia.
- Barboza, J., Barboza, J. y Rodríguez, M. (2013). Revisión y análisis documental para estado del arte: una propuesta metodológica desde el contexto de la sistematización de experiencias educativas. *Bibliotecológica*, 27(61), 83-105.
- Bastias, F., Avendaño, P., Cañadas, B. y Guevara, H. (2017). El juego hoy: disciplinas, temas y problemas, *Revista Ludicamente*, 6(12), 1-15.
- Buitrago, R. y Henríquez, C. (2019). Humor y Optimismo al Interior de las Organizaciones Públicas Venezolanas hacia una Gerencia de Bienestar. *Latitude*, (12), 82-104. Recuperado a partir de <https://revistas.qlu.ac.pa/index.php/latitude/article/view/50>
- Cataluña, J. (2017). Plan de negocio para la creación de un establecimiento de ocio en Valencia. Trabajo de fin de grado (publicado). Universidad Politécnica de Valencia. España.
- Chikish, Y., Carreras, M. y García, J. (2019). eSports: ¿Una nueva era para el sector del deporte, y un nuevo impulso a la investigación sobre economía del deporte? *Revista Papeles de Economía Española, Deporte y economía*, (159), 294 – 313?
- De Sanctis, F., Distéfano M. y Mongelo, M. (2017). Aspectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos. [en línea] *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina*, 63(2), 115-131. Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/greenstones-obr-bin/librery.cgi?a=d&c=investigacion&d=efectos-positivos-negativos-psicologia> [Fecha de consulta: 24 de Junio de 2020]
- Escamilla, J. y Moril, R. (2017). El aprendizaje de la Geografía a través de la gamificación: Trópico 4. Una propuesta de tarea de evaluación final mediante el uso del videojuego en Educación Secundaria. Ponencia presentada en el V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17). España.
- Fernández, P. y Sebastián, M. (2019). Fusión de gaming y e-commerce para la creación de un nuevo modelo de negocio exitoso: Mystery box. Trabajo de fin de grado (publicado). Universidad Pompeu Fabra. España.
- Guerrero, A. Guerrero, A. y Muñoz, E. (2017). Nuevas tendencias en educación, juegos serios con tecnología móvil en Windows 10 Mobile. *Revista de Docencia e Investigación*, 7(1) 61 – 72, DOI: <http://dx.doi.org/10.15332/erdi.v7i1.1778>
- Gómez-Díaz, Raquel; García-Rodríguez, Araceli (2018). Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro. *Anuario ThinkEPI*, 12, 125-135. DOI: <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>
- Gómez, M., Galeano, C. y Jaramillo, D. (2015). El estado del arte: una metodología de investigación. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 6(2), 423-442.
- Jiménez, A (2004). El estado del arte en la investigación en las ciencias sociales. El estado del arte en la investigación en las ciencias sociales. UPN, Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá.
- Lechuga, J., Leyva, O. y Cazallo, A. (2018). Liderazgo y desarrollo humano sostenible. En J. Lechuga, O., Leyva, A., Cazallo, U., Paz, A. Paz, N., Campo, . . . G. Hennessey, R. Prieto, J., García, e Y., Rincón. (Comp.), *Liderazgo: tendencias emergentes para inspirar la gestión de personas en las organizaciones* (pp.7-30). Barranquilla: Ediciones Universidad Simón Bolívar.

López, L., Hernández, X. y Quintero, L. (2018). Enseñanza de la investigación en educación superior. Estado del arte (2010-2015). *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 14(1), 124-149. DOI: 10.17151/rlee.2018.14.1.8

Méndez, D. (2017). Recorridos del cuerpo en la educación. Estado del arte. *Revista de Investigaciones UCM*, 17(29), 132-147. DOI: <http://dx.doi.org/10.22383/ri.v17i29.93>

Niño, V. (2011). *Metodología de la investigación. Diseño y ejecución*. Bogotá. Ediciones de la U.

RTVE (04.08.2020). El mapa mundial del coronavirus: más de 18,3 millones de casos y más de 696.000 muertos en todo el mundo. Madrid, España.: [www.rtve.es](http://www.rtve.es). Recuperado de <https://www.google.com/amp/s/amp.rtve.es/noticias/20200804/mapa-mundial-del-coronavirus/1998143.shtml>

Torres, A.; Romero, L., Pérez, M. y Björk, S.(2016). Desarrollo de habilidades de lectura a través de los videojuegos: Estado del arte. *Revista Ocnos*, 15(2): 37-49, DOI: 10.18239/ocnos\_2016.15.2.1124

Tumalie, D. (2018). Análisis de la influencia de los gaming en el comportamiento de la influencia de los gaming en el comportamiento de niños de 6 a 11 años en escuelas particulares del Cantón Milagro en el 2017. Trabajo de fin de grado (publicado). Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Ecuador.

Uribe, G. y Ortiz, C. (2015). Acercamiento a la experiencia de ser gamer: percepción de autoconcepto en videojugadores/as. Tesis de grado (Publicada). Universidad del Bío-Bío. Chile.

Venegas, G. y Proaño, C. (2019). Análisis sociolingüístico de la práctica discursiva a través de WhatsApp en Millennials. *Dominio de las ciencias*, 5(2), 304-327. DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v5i2.1095>

