

Recibido: 18/05/2024

Aceptado: 03/06/2024

NONÓGAMO COMO EJE DINAMIZADOR DEL PROCESO ADMINISTRATIVO EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL: ¿ÉPOCA DE CAMBIO O CAMBIO DE ÉPOCA?¹

Non-gamous as a dynamic axis of the administrative process in the era of artificial intelligence: Era of change or change of era?

Josué Néilson Vera Rodríguez

Consultant and Partnership Alliance For Excellence, Inc.

vxvera@yahoo.com

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-0721-5069>

Puerto Rico

Ramiro Aurelio Buitrago

Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín

ramirobuitrago@urbe.edu.ve

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-8563-7662>

Venezuela

RESUMEN

El propósito del presente estudio fue analizar el comportamiento del *nonógamo*², como eje dinamizador del proceso administrativo, en la era de la inteligencia artificial. La investigación original de la cual se desprende el extenso en cuestión, estuvo amparada en el paradigma cualitativo, con apoyo en el diseño de investigación descriptivo e igualmente en el método fenomenológico; donde la técnica de entrevista semiestructurada, se aplicó a ocho (08) sujetos, mayores de 21 años de edad, *gamers*, de ambos sexos, con bagaje profesional de más de 5 años en organizaciones puertorriqueñas. La muestra inicial fue por disponibilidad, posteriormente se concretó un muestreo por conveniencia. La información recopilada, tanto en el momento heurístico, como en la fase de entrevista *in situ*, se analizó, confrontó e interpretó con base al modelo de análisis cualitativo de Wolcott (1994). Entre los hallazgos, se observó que los *gamers* intervienen de forma disruptiva e innovadora en el escenario laboral, dónde se destacan por contar con profundos conocimientos en programación, experiencia en la gestión de sistemas de información y conexión en red, como consecuencia directa al uso frecuente de videojuegos. Finalmente, se generó un

¹ El artículo en cuestión, se desprende de una investigación original intitulada: “*Implicaciones del gamer en los procesos de trabajo en organizaciones contemporáneas de Puerto Rico*”, disertación que fue elaborada y presentada como requisito, para optar por el grado de Doctor en Psicología Industrial Organizacional, en el Colegio de Ciencias de la Conducta y Asuntos de la Comunidad, de la Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico, en la ciudad de Ponce – Puerto Rico.

² Se trata de aquellos *gamers* que con apoyo a sus cualidades, habilidades y destrezas digitales, son capaces de aprovechar al máximo y con mayor facilidad, alcance e inmediatez las herramientas que ofrece la inteligencia artificial y las tecnologías de la información y comunicación. Por lo general son personas con origen en la generación Y o en la generación Z, aunque también se ha logrado identificar como nonógamos, a individuos de la generación X. Un gran número de estos sujetos, suelen contar con la mayor alfabetización digital, lo que les favorece al interactuar con ordenadores y otras tantas “máquinas” de forma espontánea y sobrevenida, pues no siempre son conscientes del talento que tienen, para comunicarse con los dispositivos digitales y electrónicos.

conglomerado de laudos epistémicos, a través de los cuales se pudo dar cuenta del rol fundamental, que desde su otredad los *gamers* ejercen en la escena administrativa contemporánea, ante los cambios suscitados con el surgimiento de la inteligencia artificial, así como también los numerosos retos y desafíos, inherentes a la complejidad del referido contexto.

Palabras clave: Nonógamo, *gamer*, organizaciones contemporáneas, inteligencia artificial y videojuegos.

ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the behavior of the non-nogamous person, as the dynamic axis of the administrative process, in the era of artificial intelligence. The original research from which the excerpt in question is derived was supported by the qualitative paradigm, supported by the descriptive research design and also by the phenomenological method; where the semi-structured interview technique was applied to eight (08) subjects, over 21 years of age, gamers, of both sexes, with professional experience of more than 5 years in Puerto Rican organizations. The initial sample was due to availability, later a convenience sampling was carried out. The information collected, both in the heuristic moment and in the on-site interview phase, was analyzed, compared and interpreted based on Wolcott's (1994) qualitative analysis model. Among the findings, it was observed that gamers intervene in a disruptive and innovative way in the work scenario, where they stand out for having deep knowledge in programming, experience in managing information systems and networking, as a direct consequence of frequent use of video games. Finally, a conglomerate of epistemic reports was generated, through which it was possible to account for the fundamental role that gamers play from their otherness in the contemporary administrative scene, in the face of the changes brought about by the emergence of artificial intelligence, as well as also the numerous challenges and challenges, inherent to the complexity of the aforementioned context.

Keywords: Non-gamous, gamer, contemporary organizations, artificial intelligence and video games.

INTRODUCCIÓN

Al profundizar en la dinámica del vertiginoso orbe industrial, se pudiera reconocer que en los últimos diez años, éste cobró gran agilidad amparándose en la capacidad de respuesta, que en cierto momento lograron manifestar las trabajadoras, trabajadores y colaboradores, ante la nueva realidad y el cambio de época que se impuso, con el auge de las tecnologías de la información y comunicación, mismas que contra todo pronóstico se convirtieron en herramientas fundamentales, en el perfeccionamiento del proceso administrativo en sus cuatro principales fases: planificación, organización, dirección y control al interior de las organizaciones contemporáneas.

En ese orden de ideas, viene bien traer a colación lo planteado por Camarena (2016), quien ha referido que las civilizaciones, culturas, costumbres y hábitos propios de cada época en la historia humana, han experimentado diferentes procesos de transformación, que ajustados a los cambios en el contexto social, político, económico, consuetudinario, cultural y tecnológico, dieron cuenta de una nueva era cada cierto tiempo. Todo lo cual, genera un conglomerado de numerosos, disímiles y diversos escenarios, con los que cada persona debe lidiar, confrontar, dominar, superar y procurar prosperar a pesar de las adversidades, retos y desafíos que la vida le presente.

Así las cosas, las autoras Vélez et al., (2018), por su parte han planteado que con la entrada del nuevo milenio, vertiginoso, exigente, transculturizado y global, se hizo fundamental e incluso necesario, promover, diseñar, desplegar, ejecutar programas y políticas a favor de su personal y el desarrollo de habilidades necesarias, para lograr el éxito aspirado. Conforme a lo anterior, estas expertas en psicología industrial organizacional, apuntaron que en las últimas dos décadas, se incrementó el énfasis a la formación de los trabajadores. Por ello, vale rescatar que con la dinámica económica contemporánea y el avance tecnológico, resulta preponderante contar con colaboradores, capaces de adaptarse a la naturaleza de la nueva escena administrativa, lo cual ha exigido que el nivel de instrucción, e incluso grado académico de los trabajadores y asociados, esté a la altura y con ajuste a tales adelantos.

Del mismo modo, los autores Álvarez et al., (2018), sostuvieron que ante las nuevas necesidades organizacionales con origen en la globalización, salta a la vista que los profesionales en psicología industrial organizacional, necesitan exhibir cualidades de gestión integral, más aún con relación a los procesos de selección, capacitación, alianzas estratégicas y crecimiento organizacional, desde un enfoque táctico y prospectivo; con apoyo en las tecnologías de la información y comunicación, la inteligencia artificial, el internet de las cosas y otros tantos recursos tecnológicos de última generación. Lo anterior, permite reconocer que en la sociedad contemporánea, las organizaciones deben ser capaces de adquirir conocimiento, generarlo y utilizarlo. Sin embargo, es necesario transferirlo en beneficio de la propia sociedad, para ayudar a su desarrollo socioeconómico, que se convertirá a su vez en algo útil para ella... (Philomene, 2016).

Igualmente, el autor Acosta (2017), ha hecho hincapié en las transformaciones socioculturales, que han surgido con el impacto ejercido por las tecnologías de la información y comunicación, a las que en lo sucesivo se hará referencia como TIC, integradas por el internet, las diferentes plataformas digitales, redes sociales, y los distintos dispositivos electrónicos, también conocidos como puertos, tales como tabletas, ordenadores, teléfonos táctiles y digitales, y muy especialmente en el caso de esta disertación: la inteligencia artificial y los videojuegos. Ahora bien, lo que ha sido descrito, apunta al inminente cambio de época, y las nuevas realidades del trabajo en el orden social contemporáneo, que con ocasión a las TIC ha sucedido y que sin poder eludirlo, ha arrojado a las organizaciones y todo cuanto ocurre en su interior. En ese sentido, viene bien traer a colación la idea de Camarena (2016), quien ha apuntado la gran relevancia del cambio, como algo tan específico, determinante y preponderante, que debe ser considerado característica fundamental de la historia de la humanidad.

Con alusión a lo esgrimido en el párrafo anterior, ha sido Philomene (2016), quien recalcó que las nuevas TIC, han agregado cierta complejidad plástica a los procesos, que hace un par de décadas se desarrollaban de manera más cómoda e incluso habitual. En ese mismo orden de ideas, el autor y experto en ciencias gerenciales; Buitrago (2018), ha referido en diferentes momentos del discurso en su texto, que la psicología industrial organizacional, debe voltear su mirada y atender con interés las necesidades con lugar en las organizaciones, sin obviar que estas son un reflejo, no sólo de quienes allí trabajan, sino de todo aquello que acontece a su alrededor, ya que de forma directa e indirecta, para bien o para mal, pudieran ser influenciadas por factores externos que le permean.

De conformidad con lo anterior, se advirtió que en tales lides, fueron los aún directivos organizacionales quienes en particular, se vieron presionados por generar políticas, estrategias y tácticas viables, concretas, efectivas, ajustadas a los avances tecnológicos, al auge del internet de las cosas, al que en adelante se hará referencia como IoT³, la conexión en red y la incipiente intervención de la inteligencia artificial, incorporándolas a sus sistemas administrativos y operativos; favoreciendo con ello el desarrollo equitativo entre líderes y colaboradores. En virtud de lo esbozado, autores como

3 IoT, lo que significa Internet of Things, es un anglicismo relativamente novedoso, con el que se hace referencia a la agrupación e interconexiones de dispositivos y objetos cotidianos a una red.

Álvarez et al., (2018), expusieron que, ante el desarrollo mostrado por la psicología industrial organizacional, especialmente en la gestión del talento humano, se echa en falta la intervención efectiva, *aggiornada* y comprometida del profesional en la psicología respectiva.

Así pues, ha sido Rodríguez (2014), quien en su esquema argumentativo ha resaltado, que con el auge del internet y la posterior transformación de los recursos tecnológicos, tuvo lugar la aparición de comunidades virtuales, movimientos sociales, asociaciones civiles y por consiguiente, el enfoque hacia otras formas de colaboración y a diferentes fenómenos con origen en las nuevas realidades del trabajo. Así las cosas, es posible visualizar que los esquemas del comportamiento humano se fueron transformando, ajustándose al cambio de época con lugar al avance tecnológico y al desarrollo científico en ingeniería de sistemas, electrónica, mecatrónica, robótica, que procurando facilitar las dinámicas sociales cotidianas, generó un sin número de herramientas y recursos tangibles e intangibles.

De acuerdo a ello, entre estos recursos tangibles e intangibles pudieran muy bien contarse: la internet, los ordenadores, los teléfonos móviles, las consolas de videojuegos, los videojuegos portátiles, los ordenadores portátiles, las tabletas, los auriculares inalámbricos, los autos electrónicos, los robots asistentes, los vehículos aéreos no tripulados, así como muchos otros *gadgets*, que más allá de llenar un vacío o mejorar la experiencia de cada persona, abrió la puerta hacia un universo nuevo, dónde todo parece ser diferente, más rápido, más satisfactorio y algunas veces más real.

Bajo la égida de las ideas anteriores, surge la necesidad de contar la historia contemporánea, que con lugar al interior de las organizaciones, da cuenta de aquello por lo que transitan las trabajadoras, trabajadores y colaboradores en las nuevas realidades del trabajo y su relación personal con las tecnologías referidas líneas arriba. Es allí, donde salta a la palestra la opinión de Marengo et al., (2015), quienes han referido que en los últimos años, la investigación psicológica se ha dedicado a la comprensión de las influencias cognitivo – conductuales de los videojuegos, pues su frecuente uso y disfrute, generó en sus usuarios efectos positivos, tanto como mejoras en diversas funciones cognitivas-conductuales.

De acuerdo a lo anterior, el autor Montes (2016), ha expresado que el conocimiento adquirido por los *gamers*, como integrantes de la estructura de diversas organizaciones contemporáneas en la unión norteamericana, les ha permitido independizarse en el uso, provecho y mantenimiento de las TIC, lo cual desde el primer momento, saltó a la vista como rasgo típico de los *gamers* su apropiación de las TIC.

De conformidad con lo expresado en el párrafo anterior, el *gamer* ha sido considerado como un fenómeno de interés, para el estudio de la psicología industrial organizacional, en aras a su desmitificación al interior de las organizaciones contemporáneas en Puerto Rico. Según autores como Buitrago y León (2019), la diversidad cultural con origen en la globalización tecnológica que impera en el mundo, ha sido un factor clave a tener en cuenta, en el abordaje académico e incluso científico, de los procesos atinentes al comportamiento humano y organizacional, tal como lo es la comunicación entre personas de diferentes generaciones, las relaciones interpersonales, la gestión del tiempo, la comunicación asertiva, la inteligencia emocional, la inteligencia social, el ocio productivo, el pensamiento estratégico y el pensamiento prospectivo, el talento genial, empoderamiento, mentoría, entre otros tantos procesos orgánicos con lugar en el referido contexto.

Entre tanto, vale destacar que los procesos orgánicos con lugar al interior de las organizaciones contemporáneas en Puerto Rico, han experimentado diferentes formas de transformación, e igualmente han surgido disímiles cánones de representación con el paso del tiempo. Para nadie es un secreto que las TIC han jugado un papel determinante y preponderante es las nuevas maneras de interacción social, impactando no sólo a nivel telepresencial, sino presencial incluso, pues los patrones de comportamiento humano y en consecuencia el comportamiento organizacional y social en masa, han mostrado cambios y modificaciones desde las bases antropológicas, culturales, consuetudinarias, ya que el internet, aunado al abanico de posibilidades de conexión que este ofrece, ha generado rupturas en los esquemas sociales tradicionales y a través de estas formas evolutivas de contacto, se logró transformar la estructura del pensamiento en las últimas generaciones de trabajadores.

Igualmente, cabe señalar que en los últimos años y aún más después de la pandemia por el virus del SARS-CoV-2 entre los años 2020 - 2022, fue gracias al uso de las TIC que

las organizaciones contemporáneas en Puerto Rico, lograron incrementar su capacidad de acción comunicacional entre sus trabajadores, ante la dificultad que representaba las medidas de aislamiento colectivo. Por ello, se plantea en el argumento de este escrito, que las mentes individuales son capaces de conectarse al mundo exterior, a través de los canales electrónicos y de manera telepresencial, ejercer el rol que corresponda en cada equipo de trabajo. Entre tanto, se logró reconocer que fenómenos como el *gamer*, surgieron con ocasión a las TIC, el cual se distingue entre sus pares, compañeros y colegas como una forma de comportamiento humano, orientada al dinamismo, potencialización y evolución de la gestión estratégica, administrativa y operativa en la escena industrial organizacional.

En ese sentido, Rodríguez (2016), apuntó que con los cambios tecnológicos, aparecieron nuevas formas de socialización y construcción de identidad. Sin embargo, resulta ineludible rescatar que con el desarrollo de nuevas herramientas digitales, se ha sumado dificultad a los diferentes procesos, que anteriormente resultaban habituales para los trabajadores, cuando en lugar de ser informatizados se ejecutaban de forma más analógica (Pereira y Ríos, 2017). Quizá sea por ello, que los trabajadores que integran la masa conformada por inmigrantes digitales, no suelen mostrarse a la altura de la era digital, a diferencia de sus colegas de oficina que forman parte de otras generaciones como los *millennials* e incluso los adultos pertenecientes a la generación Z: *zennials*.

Con lo narrado anteriormente, puede reconocerse la configuración de una brecha digital, entre el escenario ideal y el menos afortunado, lo cual generaría un contexto confuso, donde salta a la vista, que lo mismo da lugar a diferentes formas de conflicto interno y externo, al menos desde la perspectiva de la psicología industrial organizacional (Rodríguez, 2016).

Desde su experiencia, Montes (2016), apuntó que los *gamers* por sí mismos y de un modo *sui generis*, generan la consolidación de nuevas formas de participación, en los procesos amparados en las plataformas digitales y que son en efecto; necesarios para las organizaciones e industrias contemporáneas. Ahora bien, es importante rescatar que con provecho de las TIC, los *gamers* contextualizados en su realidad laboral, han logrado exteriorizar, potencializar e incluso reeditar sus destrezas, utilizando con plasticidad los ordenadores, móviles, tabletas, y cualquier tecnología emergente. Así pues, la figura del *gamer* se erige como aquella que afronta de un modo excepcional, los retos, desafíos,

conflictos internos y externos, a los que corresponda en su ejercicio profesional, aprovechando sus experiencias como videojugadores; procurando reconocer la estrategia en medio de la complejidad de la escena.

Por ello, se vislumbran los nexos entre el *gamer* y el proceso administrativo en sus cuatro principales fases: planificación, organización, dirección y control. De conformidad con lo anterior, resulta necesario el desarrollo de actuaciones investigativas, orientadas a comprender de qué forma, el *nonógamo* logra dinamizar al proceso administrativo en la era de la inteligencia artificial, advirtiendo el impacto que las TIC han ejercido en las nuevas realidades del trabajo, modificando las estructuras comportamentales de los *gamers*, a los fines de reconocer, entender, comprender y aprovechar los beneficios del fenómeno *gaming*, a favor de los procesos orgánicos con lugar, en escenarios inherentes a organizaciones contemporáneas en Puerto Rico.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Es importante rescatar, que la ciencia entre otras tantas cuestiones, persigue encontrar la verdad. A tenor de lo reconocido en el segmento anterior, resulta fundamental retrotraer algunos postulados, con origen en el discurso de diversos autores, escritores, pensadores, expertos en ciencias del comportamiento humano, que se han decantado por investigar y profundizar en el impacto que las tecnologías de la información y comunicación, han ejercido en cada uno de los esquemas comportamentales, de los trabajadores que integran la escena administrativa contemporánea, a los fines de dilucidar de que va el fenómeno *gamer*, contextualizándole en las nuevas realidades del trabajo; más allá de ello, reconociendo al *nonógamo* como actor y ejecutor, en el desarrollo de procesos orgánicos, relacionados con las tecnologías duras y blandas, presentes en los espacios físicos de las empresas en Puerto Rico.

Así entonces, vale la pena tener en cuenta, el auge que más allá del impacto generado por las TIC, ha alcanzado la Inteligencia Artificial, a la que en adelante se hará referencia como IA. Por ello, no sólo se atenderá la profundización en los contenidos relativos al *nonógamo*, sino también a la IA y sus nexos con el *gamer*, el *nonógamo* y en última instancia con el usuario, entendido este como el trabajador, que no ha tenido mayor experiencia con el uso de videojuegos. Por ello, es menester traer a colación las ideas del español Serrahima (2022), quien ha expresado lo propio: “Ha existido, a lo largo de la

historia de la humanidad, una cierta fascinación del ser humano por la inteligencia. Es para nosotros un concepto primordial, y para muchos la esencia de la propia vida” (p. 8).

Ahora bien, la inteligencia; se ha erigido durante siglos como un faro de luz, sobre las demás habilidades y talentos que el ser humano haya podido demostrar. Sin embargo, en los tiempos que corren, esta ha experimentado diferentes formas de representación.

Entre tanto, dejó de pertenecer exclusivamente a los organismos biológicos, y comenzó a integrar el campo de la ingeniería, la programación, los sistemas, la electrónica, la mecatrónica entre otras tantas disciplinas científicas, dónde se da cuenta de los alcances impensables, que pueden tener las máquinas, superando la imaginación del filósofo, autor, escritor, articulista, ensayista, criptógrafo, informático teórico, matemático, lógico y biólogo teórico Alan Mathison Turing (1912 - 1954); quien en vida; fue la primera persona en proponer la idea, que las máquinas son capaces de pensar, recreando los esquemas de pensamiento inherentes al ser humano. Lo cual, básicamente pudiera considerarse como una suerte de semilla ideática, de lo que hoy en día es reconocido como la inteligencia artificial. En opinión de Abeliuk y Gutiérrez (2021), es importante recordar que:

Un hito considerado como el momento fundacional de la “inteligencia artificial”, tanto del término como del campo de estudio, es una conferencia en Dartmouth College, Hanover, New Hampshire – EEUU en el año 1956, organizada por John McCarthy, Marvin Minsky, Claude Shannon y Nathaniel Rochester. En ella, los organizadores invitaron a unos diez investigadores; para formalizar el concepto de inteligencia artificial, como un nuevo campo de estudio científico. Pioneros de la IA, cuatro de los asistentes fueron posteriormente galardonados con el premio Turing (a menudo denominado Premio Nobel de informática) por sus contribuciones a la IA. Una idea común entre los asistentes, y profundamente arraigada hasta el día de hoy en el estudio de la IA, es que el pensamiento es una forma de computación no exclusiva de los seres humanos o seres biológicos. Más aún, existe la hipótesis de que la inteligencia humana, es posible de replicar o simular en máquinas digitales. (p. 15)

Así las cosas, a partir de todo ello, fueron muchos los ingenieros, matemáticos, teóricos, pensadores, articulistas, ensayistas, científicos, que se adhirieron a las ideas de Alan M. Turing, y afirmaron como posible, el que las máquinas eran capaces de pensar por sí mismas, es decir, de ser inteligentes. Según Moreno (2019), es importante recordar lo siguiente: “Fueron Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Stanisław Lem y H. G. Wells, quienes plantearon, las posibilidades infinitas de las máquinas y del cómo estas se convertirían más adelante en parte de nuestras vidas, transformando al mundo en diversas formas” (p. 261). Así pues, lo anterior, se relaciona con lo que hoy en día, aun cuando experimente algunas pocas limitaciones, sucede con la inteligencia artificial. Desde su lugar, Moreno (2019), ha

planteado lo propio:

Alan Turing, tiene un enfoque de la inteligencia artificial, como la imitación del comportamiento humano, lo cual más adelante se conocería como la prueba de Turing, no fue hasta 1956 que John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester y Claude Shannon, bautizaron al estudio de las máquinas pensantes, estudios de autómatas; como inteligencia artificial. (p. 261)

Con respecto a ello, el español Serrahima (2022), ha expresado lo propio: “La IA es una ciencia que ha ido evolucionando (...), rompiendo sus propios paradigmas y reinventándose. Se trata de una tecnología que crece muy rápidamente y que tiene cada vez más aplicaciones en sectores muy distintos de la sociedad” (p. 8). Según Moreno (2019), conviene tener presente lo siguiente: “Hoy en día la presencia de la inteligencia artificial en diversos campos de trabajo, ha permitido una automatización de las plantas de producción, análisis de bloques gigantescos de datos, simulaciones basadas en patrones, incluso reconocimiento de patrones lingüísticos” (p. 262). Lo anterior, permite pensar que los alcances concretados por la IA están en boga, y puede que apenas se haya visto un pequeño reflejo, de lo que pudiera ofrecer en veinticinco, treinta y cinco o cincuenta años. Por su parte y desde su vasta experiencia, el escritor y filósofo Sadin (2019), ha dejado de manifiesto lo siguiente:

Lo que caracteriza a la naturaleza de la inteligencia artificial, que hoy está en expansión, no es la capacidad de duplicar nuestros recursos imaginativos, creativos o lúdicos, para buscar finalmente superarlos, sino la aptitud para sobrepasar sin medida conocida, el poder cerebral y cognitivo humano, en ciertas tareas específicas, en vistas a garantizar la gestión de actividades existentes o nuevas de modo infinitamente más rápido, optimizado y fiable. (p. 143)

Desde su experiencia, los autores Estupiñán et al., (2021), rescatan lo siguiente: “La IA, es una realidad que ya está presente en la vida de las personas, facilitando muchas tareas, y los sistemas de IA son herramientas que, bien administradas, pueden contribuir al desarrollo económico de una sociedad” (p. 367). Para nadie es un secreto, que la sociedad contemporánea ha encontrado en las tecnologías duras y blandas, el apoyo que necesitaba y que ha ido más allá de ser un simple robot de cocina o un ordenador de escritorio en la oficina, sobre todo a partir del año 2020; tiempo durante el cual, la humanidad experimentó el fenómeno de la nueva normalidad, con el acaecimiento de la pandemia por el virus del

SARS-CoV-2. Con atención a esto y fijando su postura como experto en comportamiento humano, el puertorriqueño Vera (2020), ha ratificado lo propio:

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. (p. 151)

Entre tanto, conviene entender de qué va la inteligencia artificial en los tiempos que corren... el ya referido autor español, Serrahima (2022), ha expresado lo siguiente: “Es complicado tener una visión clara y actualizada, del punto en que la IA se encuentra al día de hoy, con los últimos avances, las últimas regulaciones, y las proyecciones de futuro próximo y venidero” (p. 8). Lo que si resulta imposible invisibilizar, es la gran cantidad de espacio que esta ha ganado en los últimos años, adquiriendo presencia en casi cualquier proceso de interés para el hombre, llámese social, cultural, político, económico, militar, tecnológico, científico, espacial, entre otros tantos. Por su parte, Moreno (2019), ha planteado lo siguiente: “Hoy en día, siendo más aterrizados en la realidad, contamos con una infinidad de herramientas informáticas y tecnológicas que nos han permitido... incluso llegar a las estrellas” (p. 261).

En opinión de Diestra et al., (2021), es preciso tener presente lo siguiente: “En la actualidad la inteligencia artificial, es un instrumento que mejora y optimiza los procesos existentes, del mismo modo su uso se está incrementando y popularizando en las empresas” (p. 65). Y no sólo en las organizaciones, también se ha convertido en herramienta de uso habitual en los hogares, las escuelas, las instituciones públicas, las universidades, los laboratorios, complejos deportivos, museos, teatros, ha llegado a ser parte del mobiliario de restaurantes, cafés, merenderos, y tantos otros espacios. Sin embargo, no todo es miel sobre hojuelas al hablar de inteligencia artificial, pues desde hace varias décadas, esta ha generado un conglomerado de debates de naturaleza filosófica, ética, moral, ontológica. En lo que a esto respecta, el escritor y filósofo francés; Sadin (2019), se ha extendido en explicar que:

En los hechos, lo que se produce es un doble reposicionamiento de la figura humana. Primero, un reposicionamiento de tipo ontológico, en la medida en que lo que se redefine, es la concepción de lo humano por los humanos. Estos últimos, ya no son considerados como quienes detentan, una facultad de juicio exclusiva y son simbólicamente suplantados por una nueva instancia de verdad, que se estima superior. Y luego un reposicionamiento de tipo antropológico, en la medida en que, ya no es el ser humano quien ejerce su poder de acción, con ayuda de su espíritu, de sus sentidos y de su propio saber, sino una fuerza interpretativa y decisional, que se tiene por más eficaz, «legítimamente» consagrada a eliminarlo en sectores, cada vez más extensos de la vida. Es tal la humillación infligida a la condición humana, que los partidarios de la inteligencia artificial, trabajan duro para proponer como pueden, argumentos susceptibles para legitimarla a ojos de la sociedad. (p. 146)

Desde su experiencia, los autores Estupiñán et al., (2021), rescatan lo siguiente: “Generalmente, la IA se considera una disciplina de la informática, que tiene por objetivo elaborar máquinas y sistemas, que puedan desempeñar tareas que requieren una inteligencia humana” (p. 363). Por ello, es importante y relevante tener en cuenta a la inteligencia artificial, como el hito, que ha marcado el cambio de época en la realidad social contemporánea, incluso en escenarios que quizá anteriormente, no habían sido relacionados entre sí, y que ahora con el gran impacto de la IA, pudiera ser viable... al advertir el surgimiento de nuevos fenómenos sociales; como el *nonógamo*, el *gamer*, el *gaming* y la *gamification*. Del mismo modo, ha sido Vera (2020), quien ha argumentado 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. (p. 151)

Para Vera (2020), sucede también que: “Existe la gran necesidad de 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” (p. 151). En ese sentido, los autores Urbano y Cantos (2023), se han decantado por expresar, que aun cuando en la actualidad la IA ha progresado mucho, no ha logrado sustituir a los seres humanos, con conocimientos especiales en áreas específicas, teniendo en cuenta que las cualidades, habilidades, destrezas...talentos de cada persona, son elementos *sui generis* del individuo, que por lo pronto o de momento, la IA es incapaz de imitar o recrear. En ese orden de ideas como

experto en TIC y otros fenómenos con origen en la tecnología, el puertorriqueño Vera (2020), ha fijado postura de la manera siguiente:

Llama la atención profundizar en aquellos fenómenos, que son consecuencia al impacto de las TIC 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. (p. 140)

Sin embargo, en opinión de Sadin (2019), sucede también que: “Como los robots mecánicos que a fines de la década de 1970, reemplazaron a gran cantidad de obreros en las cadenas de trabajo, estos hechos anuncian la sustitución a largo plazo, de empleos extremadamente calificados por sistemas robotizados” (p. 146). Con relación a ello, ha sido Serrahima (2022), quien ha expresado lo siguiente: “La IA, es un desarrollo científico por el cual una máquina es diseñada, para llevar a cabo acciones similares a las de la inteligencia humana. Su objeto, es lograr que los ordenadores, hagan aquello que los humanos son capaces de hacer” (p. 17). De acuerdo con lo antes expuesto, los autores Estupiñán et al., (2021), han rescatado lo siguiente: “Cada vez con mayor frecuencia, la IA genera importantes avances en la tecnología y las empresas. Se está empleando en una amplia gama de sectores y tiene repercusiones en prácticamente todos los aspectos del proceso creativo” (p. 363).

Es decir, que en efecto, aunque por el momento es difícil, para la inteligencia artificial recrear el comportamiento humano de forma natural, individual y autónoma, para nadie es un secreto que hacia allá se orientan, todas las acciones y actuaciones, acometidas por los científicos, ingenieros, expertos y artífices en electrónica, robótica y mecatrónica principalmente, pues con un enfoque prospectivo, pudieran plantearse escenarios futuribles, en los que las máquinas ocupen los espacios, que muchas personas, hoy en día llenan en su ejercicio laboral. Con su vasta experiencia, el autor Serrahima (2022), ha expresado lo propio: “Por una gran proliferación de la IA (...) ha pasado de ser concebida como una ciencia puramente académica, a dar el salto a la aplicación práctica, mostrando una pequeña parte del potencial que tiene de revolucionar cualquier contexto dónde intervenga” (p. 16).

Por su parte, ha sido el español Serrahima (2022), quien ha expresado lo siguiente: “Además de la creación de imágenes y videos, gracias a la IA, surgen aplicaciones muy

variadas y originales como, por ejemplo, la creación de videojuegos de mundo abierto, en los que el paisaje sea generado de forma aleatoria por IA” (p. 28). Pues la inteligencia artificial, ofrece las herramientas necesarias para enriquecer el mundo del videojuego, e igualmente a la realidad virtual compartida por los *gamers*, temática que en los últimos años se ha posicionado entre las más investigadas, por los científicos y expertos, interesados por descubrir y redescubrir esquemas de comportamiento humano, que hayan surgido con ocasión a las TIC. En ese sentido, han sido Urbano y Cantos (2023), quienes se han decantado por expresar que: “Los videojuegos son una de las industrias más importantes a nivel global del entretenimiento” (p. 432). En tal caso, el experto en *gaming* Vera (2020), ha fijado postura de la manera siguiente:

Se eleva 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. (p. 140)

En ese sentido, viene bien entender, que ante el cambio de época que trajo consigo la inteligencia artificial, resulta fundamental reconocer al *gaming*, como fenómeno que ha surgido con ocasión al uso y disfrute de los videojuegos, donde se esquematizan otros procesos, tales como: el *nonógamo*, el *gamer*, la gamificación, la recreación, el ocio productivo, la socialización del conocimiento, el esparcimiento, la comunicación efectiva, la inteligencia social, la comunicación intrapersonal, la comunicación interpersonal y la comunicación social, entre otros. Lo anterior, claramente se relaciona con el estudio a la IA y el peso que esta ha adquirido en muchos escenarios actuales. En lo que a ello respecta, Serrahima (2022), se decantó por apuntar lo siguiente: “Durante los últimos cinco años, la inteligencia artificial, ha experimentado un crecimiento considerable, consiguiendo salir de lo puramente académico, para integrarse en un gran número de campos, teniendo un impacto real en la sociedad y la cultura presentes” (p. 67).

Ahora bien, con el interés en ciernes por estudiar las diferentes figuras, que han surgido con ocasión al impacto ejercido por las TIC y el desarrollo científico vinculado al auge de la IA, resulta ineludible reconocer que el *nonógamo*, comprende un fenómeno novedoso, que en algún momento logró desprenderse del *gaming* y que se ha extendido en

sí mismo. Según, Vera (2020), resulta fundamental dejar claro que: “El *nonógamo*, 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” (p. 151). En esa misma línea de ideas, Gómez (2021), ha preferido insistir con lo propio: “La inteligencia artificial hace parte del desarrollo tecnológico que representa la siguiente era o periodo en la historia del ser humano” (p. 8). Desde su experiencia en investigación científica, el puertorriqueño Vera (2020), ha dejado claro que:

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, 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. (p. 140)

COMPONENTE METODOLÓGICO

Diseño de Investigación

A esta altura del extenso, conviene exponer que la investigación original de la cual se desprende el presente mecanuscrito, estuvo enmarcada bajo el paradigma cualitativo, con apoyo al diseño descriptivo del fenómeno abordado: *gamer*; el cual en palabras de Ramos (2015), consiste en lo siguiente: “El diseño descriptivo busca caracterizar, exponer, describir, presentar o identificar aspectos propios de una determinada variable” (p. 12). Lo anterior se ajustó a lo referido por Hernández et al., (2010), quienes han planteado que el enfoque menos manipulado, y más interpretativo para estudiar la comunidad de los *gamers* es el cualitativo. Por su parte, Ramos (2015), ha dado fe del paradigma referido de la siguiente manera:

En respuesta a la pregunta ontológica, este paradigma afirma que la concepción de la realidad no es ingenua como en el positivismo, sino que es desde una postura reflexiva, en donde, si bien es cierto, la realidad puede considerarse como existente, ésta es imperfectamente aprehensible porque los fenómenos son incontrolables y el ser humano es imperfecto. (p. 12)

A tenor de lo anterior, resulta necesario dejar claro que el diseño descriptivo, mismo del que se ha servido esta investigación en su progreso y completación, está revestido de gran valor e importancia, en palabras de autores como Aguirre y Jaramillo (2015), es importante rescatar lo siguiente: “Para nadie es un secreto que la descripción es garantía de la validez del trabajo; con ella es posible distinguir un aceptable informe cualitativo de uno inaceptable, o una buena investigación cualitativa de una mala” (p. 187). Por su parte, el ya referido Ramos (2015), se ha esforzado por dilucidar al paradigma cualitativo de la siguiente forma:

El paradigma cualitativo, apunta a que la realidad es aprehensible de forma imperfecta por la propia naturaleza del ser humano. Los hallazgos son considerados como probables. En la metodología, se pueden utilizar tanto métodos cuantitativos como cualitativos. Sin embargo, estos últimos con un tinte hacia el positivismo, más que al constructivismo, como lo desearían los partidarios clásicos del enfoque cualitativo. (p. 16)

Método de investigación

Con el interés de llevar a cabo el proceso investigativo, se desarrolló un esquema indagativo apoyado en el método fenomenológico, a los fines de desarrollar un estudio cualitativo. Lo cual facilitó el reconocimiento del fenómeno *gamer*, como elemento de interés científico para la psicología industrial organizacional. Con el aprovechamiento del método fenomenológico, logró profundizarse en el impacto generado a la realidad palpable de los trabajadores, sometidos al uso forzoso de las tecnologías blandas, donde las formas sociales con lugar en ello, superaron las prácticas laborales propias de un pasado, donde la ingeniería estaba orientada hacia la producción en masa, típica de la revolución industrial. En opinión de Hernández (2014), sucede lo siguiente:

Tanto en la fenomenología como en la teoría fundamentada obtenemos las perspectivas de los participantes. Sin embargo, en lugar de generar un modelo a partir de ellas, se explora, describe y comprende lo que los individuos tienen en común de acuerdo con sus experiencias con un determinado fenómeno. (p. 493)

Con relación al método fenomenológico, en opinión de Hernández (2014), es importante tener claro lo siguiente: “Primero, se identifica el fenómeno, luego se recopilan datos de las personas que lo han experimentado, para finalmente desarrollar una descripción compartida de la esencia de la experiencia para los participantes, lo que vivenciaron y de qué forma lo hicieron” (p. 493). Igualmente, conviene saber que en esta

investigación se dio cuenta de un fenómeno, que sí bien ya había sido indagado anteriormente, en esta oportunidad se le enfocó hacia las ciencias sociales y administrativas, más específicamente orientando el curso investigativo, a los escenarios contemplados por la psicología industrial organizacional, en lo que a ello respecta, ha sido Ramos (2015), quien ha manifestado lo siguiente: “En el constructivismo, si bien la realidad existe, ésta se encuentra representada de múltiples formas en las construcciones mentales de los individuos que conforman un determinado grupo humano” (p. 14).

Informantes clave

Las personas que se seleccionaron como informantes clave y con las que también se llevó a cabo el procedimiento investigativo, fueron ocho (08) sujetos, de ambos sexos, mayores de 21 años, con dominio de los idiomas: inglés y español, quienes se identificaron como *gamers*, con al menos cinco (05) años de experiencia profesional y laboral en organizaciones contemporáneas del sector público y sector privado, así como también alianzas público/privadas inclusive. Con referencia a lo anterior, es importante dejar claro que logró accederse a los sujetos, a través del método de conveniencia, comúnmente utilizado en investigaciones cualitativas, dónde la densidad del contenido abordado, dificulta concretar y sostener encuentros con personas que funjan como elementos de investigación.

Ahora bien, quienes integraron el grupo de sujetos seleccionados, demostraron el dominio que tenían sobre los contenidos con relación al fenómeno abordado por esta investigación, este criterio, resultó ineludible ante la profundidad, complejidad y riqueza que el *gamer* implica en su abordaje científico, el que entre otros se vinculó con el uso y provecho de las plataformas tecnológicas, redes sociales, videojuegos, juegos en red, entre otras.

Al mismo tiempo, convino dejar claro que en el desarrollo de este estudio y durante la selección de sujetos, fueron excluidas: (a) personas menores de 21 años, incapaces legalmente de declarar consentimiento para constituirse partícipes de la investigación; (b) aquellos que no se identificaron a sí mismos como *gamers*, ni tenían como demostrarlo (c) quienes no contaban con mayor conocimiento técnico y práctico relativo a las nuevas TIC, y (d) personas que aun siendo *gamers*, estuvieron desempleados durante el tiempo en que se realizó la investigación en cuestión.

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnica

Entrevista semiestructurada

Se seleccionó la entrevista semiestructurada como técnica investigativa, pues se consideró como la más idónea, ante la naturaleza no sólo del fenómeno, sino también del contexto y el paradigma de apoyo a la investigación. Igualmente, cabe acotar que la misma se desarrolló de modo presencial, en los encuentros sostenidos por el investigador con cada sujeto entrevistado. La entrevista semiestructurada, cumple un papel fundamental, pues de acuerdo a su naturaleza, permite conocer las experiencias subjetivas de los participantes a través de sus experiencias, significaciones, ideologías, sistema de valores y creencias a través del recuento oral.

Así entonces, la mejor forma de llevar a cabo este tipo de entrevista, es con la utilización de diversos recursos, que forman parte del bagaje experiencial y cognoscitivo del investigador, entre los que podría contarse a las preguntas directas o abiertas, según la intención de profundizar en el tema propuesto. De acuerdo con Gutiérrez (2017), la entrevista semiestructurada resulta flexible y dúctil, pues esta permite al investigador desarrollar un diálogo congruente, que no le obliga a cumplir con un esquema de interrogantes preestablecidas de forma taxativa. Esto favorece la naturalidad y la espontaneidad en el desarrollo del encuentro, que promueve la interacción, comunicación e intercambio de ideas, impresiones, percepciones, opiniones, apreciaciones entre el entrevistador y el sujeto entrevistado.

Por su parte, Gutiérrez (2017), planteó que por su naturaleza abierta, flexible, dúctil y translógica, la entrevista semiestructurada dignifica al paradigma cualitativo. Lo cual favorece la renuncia al positivismo anacrónico, que en otrora reducía los fenómenos sociales, a un estudio amparado en una receta repetitiva y fragmentada, obligando a los investigadores a segmentar su visión en postulados coercitivos.

Del mismo modo, vale rescatar que durante las sesiones de entrevistas, el investigador tiene la oportunidad de tomar notas escritas, acerca de la conducta observada, es decir, de las reacciones de cada uno de los participantes. El propósito de estas anotaciones es, simplemente, ampliar y enriquecer la información recopilada, sobre todo

por aquellas respuestas no verbales. En ese sentido, resultó favorable tener en cuenta que el desarrollo del procedimiento, donde se recolectaría la información pertinente, con el uso del equipo tecnológico necesario, grabador digital, teléfono inteligente, ordenador portátil, todo con el uso efectivo de conexión inalámbrica, para cuando fuese necesario respaldar la data recopilada, siempre con la autorización previa de la persona entrevistada.

Instrumentos

Hoja de información personal

En el desarrollo inicial de esta investigación, se diseñó un registro escrito que permitió la recolección de datos sociodemográficos, con el propósito de concretar el reconocimiento único de cada uno de los elementos potenciales, para su posterior auscultación, lo cual permitió aprovechar información más esencial y puntual sobre su persona. Esta hoja contó con quince (15) premisas o *ítems* de fácil entendimiento y respuesta.

Ahora bien, con las premisas a las que se hizo referencia en el párrafo anterior, se procuró establecer factores distintivos e individuales de cada participante: edad, sexo, ubicación geográfica, gustos y preferencias relacionados con el uso, disfrute, recreación con videojuegos, entre otros aspectos que favorecieron de manera específica la individualización de cada participante.

Al mismo tiempo, con relación al registro del que se habla en párrafos anteriores, convino resaltar que en su completación, no fueron necesarios más que cinco (05) minutos por cada participante, al tener en cuenta que la redacción de cada una de las preguntas allí formuladas, no requirió mayor esfuerzo para ser entendidas. Al concluir este proceso se procedió al desarrollo de la entrevista semiestructurada, a la que se hizo referencia de forma específica en líneas atrás.

Diario de campo

Es importante saber que al hablar del diario de campo, se contempla la necesidad del o los investigadores, por recoger todas y cada una de las impresiones generadas durante la investigación *in situ*. Sin embargo, no significa que tales escritos, se suceden durante los episodios en escena investigativa, no, pues en el diario de campo se reflejan en limpio, las anotaciones elaboradas durante la investigación y que reposaron originalmente en el

cuaderno de campo. En efecto, el diario de campo, presenta un estilo de redacción mucho más técnico, relajado, intelectual, preciso y concreto, lo cual revela de forma mucho más dúctil los acontecimientos, comportamientos, recreaciones y cualquier otro evento observado por el o los investigadores, lo cual permite su análisis, reflexión e interpretación a cabalidad. Para autores como Luna et al., (2022), sucede también que:

La idea de emplear un diario de campo como una herramienta reflexiva, es un recurso ampliamente usado en la antropología y en diversas disciplinas educativas, pues se trata de un dispositivo que profundiza las prácticas de aprendizaje, al contribuir a la experiencia y dar pautas, para deliberar sobre las acciones que se realizan: autoconocimiento, razonamiento, procesos de trabajo y toma de decisiones. (p. 246).

Grabadora Digital

Es importante tener en cuenta, que la utilización de recursos tecnológicos en los procesos investigativos, cada día se hace más común. La importancia de ello, radica en que el aprovechamiento de grabadoras de audio y/o video digital, facilita la recopilación de datos o información, que va mucho más allá de lo percibido por el investigador o los investigadores, en los momentos en que se recojan contenidos *in situ*. El uso de la grabadora de audio digital, resultó de gran ayuda, pues con estos archivos fue posible reconocer en las voces de los sujetos entrevistados, atisbos de emociones, sentimientos y vacíos. De hecho, con atención al tono utilizado, las pausas y las prisas en su testimonio, los entrevistados, expresaron tanto como pudieron hacerlo con sus frases y oraciones. En palabras de los autores Fernández et al., (2022), sucede lo siguiente: “La fenomenología, no se centra tanto en los motivos o las causas del fenómeno, sino en lo que constituye el fenómeno en sí y en cómo es vivenciado por las personas que participan en este” (p. 103).

Procedimiento para la recopilación de la información

Una vez que fue aprobada la propuesta de investigación por parte del Comité de Disertación, se procedió a extender por escrito la solicitud de permiso, ante Unidad de Investigación, luego de ser concedido; pudo finalmente llevarse a cabo las actuaciones suficientes, que permitieron recoger la información necesaria en las actuaciones *in situ*, vinculadas fundamentalmente con la ronda de entrevistas. Así las cosas, posteriormente se ejercieron las acciones suficientes, con las que se satisfizo lo relativo al protocolo de la Junta de Revisión Institucional (JRI), de la Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico

(PUCPR), así pues y luego de cumplir con lo necesario, se obtuvo una respuesta favorable de la JRI, con lo cual se pudo finalmente identificar y captar, a aquellas personas que cumplieron con los criterios establecidos, para participar como sujetos en la investigación original de la cual se desprende el presente extenso.

Conforme a lo anterior, como forma de reclutamiento de los sujetos de estudio entrevistados, se aprovechó como modelo el denominado método de conveniencia, comúnmente utilizado en investigaciones cualitativas, donde pudiera resultar extremadamente difícil, ubicar sujetos de interés para esta fase del procedimiento investigativo. En ese orden de ideas, el método en conveniencia es aquel donde un participante refiriere al siguiente, para así cumplir con la cantidad de sujetos necesaria para la completación del estudio. Posteriormente, se solicitó y obtuvo el permiso por parte del Colegio de Ciencias de la Conducta y Asuntos de la Comunidad, Unidad de Investigación Científica de la PUCPR, acompañado del consentimiento escrito, y que en su momento fue presentado a la Junta de Revisión Institucional, resultando finalmente aprobado.

Así pues, una vez consumados ante las autoridades pertinentes, el conjunto de procedimientos aprobatorios descrito anteriormente, se procedió a contactar a las personas y organizaciones con las características y requisitos estipulados por el presente estudio. Resulta necesario expresar que las unidades de análisis, están integradas por oficinas adscritas al sector público y al sector privado e igualmente alianzas público/privadas. Esto último, refiere al hecho que no todos los informantes clave, que participaron en la investigación original de la cual se desprende este extenso, integran las líneas del personal de una misma organización, sino que cada uno trabaja en oficinas diferentes, adscritas a distintas organizaciones públicas, privadas, mixtas.

Ahora bien, como fue descrito en párrafos anteriores, la selección de los participantes se hizo por conveniencia, se publicaron anuncios sobre el estudio en diversas plataformas tecnológicas y en redes sociales en línea. Así también, se comenzó a contactar a las dos asociaciones de *gamers*, existentes en la isla de Puerto Rico, por medio de sus páginas oficiales en internet, así como a su perfil en *Facebook*: <https://www.extra-life.org/> y <https://www.facebook.com/esportspr/>, con el propósito de que estas tuviesen a bien referir posibles sujetos de interés para el estudio en cuestión, cuestión que fue lograda.

Así entonces, al completar el procedimiento descrito previamente, se procedió a entrevistar a los participantes, no sin antes hacer acto de entrega del archivo relativo al consentimiento informado y su correspondiente explicación. Ahora bien, en el desarrollo de cada entrevista presencial, se utilizaron varios instrumentos, entre los que se contó una grabadora de audio digital portátil, siempre con la aprobación absoluta y expresa del participante, así como también se aprovechó el ordenador portátil, con el propósito de facilitar la tarea de la transcripción de la información compilada, donde posteriormente, la narrativa fue transcrita palabra por palabra, es decir *ad verbatim*.

Del mismo modo, durante las sesiones de entrevista semiestructurada, resultó importante dejar claro a cada uno de los partícipes que en el desarrollo del presente estudio, se estimó la necesidad de contar con herramientas y dispositivos (grabadora de audio), con los cuales pudiera -siempre con el consentimiento del o de la participante-, recoger experiencias, durante la realización de las entrevistas referidas en los momentos donde fue necesario. Igualmente, se contó con el diario de campo y las notas sobre notas. Sin embargo, a los fines de eliminar cualquier atisbo de duda presente en los sujetos, y que se estimó pudiera generar elementos disruptivos sobre la investigación, se le instó a cada participante, leyera de forma pausada y detallada la *Hoja de Consentimiento Informado*.

Indistintamente, se le exhortó a cada uno de los sujetos participantes, que formulara las preguntas necesarias con las que pensara pudiera eliminar cualquier incertidumbre. En todo caso se les explicó, que su participación sería libre y voluntaria, que podían retirarse en cualquier momento del proceso, sin temer sanción o consecuencia negativa alguna, cuestión que felizmente jamás ocurrió. De acuerdo con lo anterior, se dejó claro que las entrevistas se realizaron con apoyo a un guion o guía de preguntas, conforme al propósito general del estudio, los propósitos de investigación y la revisión de literatura relacionada con el fenómeno abordado.

Así pues, vale rescatar que dicho guion fue evaluado y aprobado -previamente- por el Comité de Disertación, a los fines de asegurar la claridad, pertinencia, efectividad y congruencia de las preguntas. Conforme a lo anterior, las entrevistas en cuestión se llevaron a cabo en un lugar seguro para el/la participante, garantizándole la confidencialidad y privacidad en lo que concierne, a su identificación como sujeto con apoyo al componente ético investigativo. Igualmente, durante la recopilación de información, fue grabado en

formato de audio cada momento de la dinámica entre entrevistador y entrevistado, en el lugar estipulado por las partes. Igualmente, el investigador consideró en todo momento hacer especial reseña al componente ético, como esquema actuarial durante el procedimiento relativo a las entrevistas, con atención al reconocimiento de la integridad, seguridad y resguardo a la identidad del participante.

Entre tanto, lo ya descrito, recayó sobre el principio 16 del Código de Ética de la Asociación de Psicología de Puerto Rico (1988), relativo al proveimiento de confidencialidad, dignidad, respeto a las creencias y privacidad durante y aun concluida la investigación. Ahora bien, al inicio de cada entrevista [presencial] -con cada sujeto- se hizo un paréntesis, en el cual se le explicó al participante, lo concerniente a la investigación. Del mismo modo, en cada encuentro se procuró y se aseguró que cada participante, se sintiese siempre a gusto y en el clima emocional y físico más óptimo dentro de lo posible, a los fines de evitar cualquier factor interno o externo, que hubiese sesgado sus respuestas.

Así las cosas, al terminar cada entrevista se le notificó a cada participante, que se le haría saber el momento en el cual se daría por finalizado el estudio, cuestión que se llevó a cabo en cada caso con todos los sujetos. Completado el ciclo de entrevistas, estas fueron transcritas en su totalidad *ad verbatim*, con lo cual logró resaltarse los conceptos y significados relevantes. Ahora bien, el procedimiento referido en los párrafos anteriores, dio cuenta del desarrollo de acciones acometidas *in situ* durante la investigación, atinentes a la recopilación de la data durante el procedimiento indagativo, donde se recolectó contenido suficiente para la prolongación y finalización exitosa del trabajo, dicho perfeccionamiento constituyó las bases fundamentales de los hallazgos finales.

HALLAZGOS Y DISCUSIÓN

Entre los hallazgos a discutir en el presente estudio, resulta fundamental elevar lo relativo a la experiencia del *gamer* vinculada a las TIC, en las nuevas realidades del trabajo en organizaciones contemporáneas. En ese sentido, cabe reconocer de qué forma el bagaje anecdótico de cada *gamer*, influye en sus patrones de comportamiento, en el desarrollo de cualquier evento con lugar en la escena administrativa puertorriqueña, con alcances exponencialmente diferentes a los logrados por los usuarios. Conviene tener en cuenta, que en el discurso del presente manuscrito, será aprovechado el término *usuario*, en los momentos que se haga referencia a todo trabajador, trabajadora, colaborador y asociado que

no se autorreconozca como *gamer* y por tanto, cabe la necesidad de hacer distinción entre unos y otros, con la finalidad que el esquema argumentativo se haga más fluido y dúctil.

En ese sentido, viene bien retrotraer la propuesta teórica el autor Gomes (2014), quien expuso una visión analítica y cualitativa del ocio como espacio de recreación fructífera. Donde el *gamer*, encuentra experiencias que fortalecieron en sí mismo, habilidades de gran aplicabilidad en el contexto industrial, como por ejemplo: la necesidad de ejecutar procesos de comunicación efectiva, la motivación como reto interno en las nuevas realidades del trabajo, la defensa de sus intereses, los desafíos ante la sistematización de los procesos más simples o más complejos.

Por su parte, el autor referido en el párrafo anterior, planteó que durante su investigación, logró redescubrir que por décadas en muchos países de Latinoamérica, la mayoría de las personas viven en situación de significativa pobreza material, lo que acaba por consolidar la idea, que muchas de las posibilidades de vivir el ocio y la recreación son un lujo. Así las cosas, en el ejercicio cotidiano de priorizar lo que es más importante, muchas veces el ocio y la recreación fueron tratados como superfluos, secundarios o no tan necesarios.

Para Sandoval (2017), las necesidades orientadas a los momentos de ocio, descansaban en todos los factores precedentes y los cuales según su naturaleza: educativa, lúdica, cultural, espiritual, física, biológica, fisiológica explicaban de forma directa, por qué se realizó cada actividad de ocio consideradas positivas o beneficiosas para el desarrollo del ser, por consiguiente las necesidades de ocio de cada persona serán diferentes según cada una. De acuerdo con lo anterior, ha sido Gomes (2014), quien ha exaltado la manera en la que hoy día es considerado el ocio, lo cual es infinitamente diferente, a la forma en la que fuera apreciado dos a tres décadas atrás. Así entonces, al tener oportunidad de comparar la realidad del *gamer* en la contemporaneidad con eventos del pasado; se podría reconocer si el impacto de las tecnologías en la vida de los trabajadores, logró de alguna forma desarrollar en ellos habilidades de provecho para su práctica laboral.

En opinión de Sandoval (2017), para comprender el fenómeno del ocio en jóvenes *gamers*, con edades entre 19 y 34 años, fue necesario generar espacios para la realización de ciertas actividades que van desde la lectura, el intercambio deportivo, hasta aquellos en los que se brindó la oportunidad de compartir experiencias personales y profesionales.

Según Carbonell (2014), muchas personas jugaban videojuegos por la distracción, placer o relajación, sin embargo, usualmente se jugaba por razones escapistas y para aliviar el estrés.

Bajo la égida de las ideas anteriores, viene bien traer a colación la propuesta teórica de Montes (2016), quien con apoyo al paradigma postpositivista profundizó en el estudio del *gamer*, y logró generar un modelo sociológico, que describe dicho comportamiento humano, ejercido en la dinámica de la sociedad contemporánea, conocida como la sociedad de la información. Con los cambios tecnológicos aparecieron nuevas formas de socialización, de relacionamiento y por lo tanto de construcción de identidad.

En opinión de dicho autor, “*La realidad de los gamers y los gamers en la realidad*”, fue una propuesta teórica, que surgió con el interés de estatificar al comportamiento del *gamer*, como fenómeno psicosocial de interés interdisciplinario, en respuesta al desarrollo e impulso de industrias que se dedican a la producción de las TIC, entre ellas las que promovieron videojuegos. En el marco de las organizaciones informatizadas con gran acceso a las TIC, tanto a nivel local como global; la utilización de las computadoras es algo con lo que se identifica a la población *gamer*.

Con referencia a lo antes planteado, la propuesta de Montes (2016), instruyó a los *gamers* como fenómeno, donde sus distintos elementos orgánicos, pueden tener aplicabilidad efectiva en escenarios laborales contemporáneos, para prevenir el impacto en masa, ejercido por la tecnología sobre las organizaciones. Los *gamers*, auscultados en dicho estudio, expusieron en el desarrollo y ejercicio de su personalidad, experiencias de acción ajustadas a la era digital. Igualmente, se consideró que sus habilidades, prolongan aún más el aprovechamiento de las diferentes herramientas digitales.

Ahora bien, la participación del *gamer* se enfocó al aprovechamiento de sus habilidades, al resolver operaciones de lógica matemática, espacial y cuestiones vinculadas a las estrategias en la administración de los recursos existentes. Esto favoreció los procesos tácticos, administrativos y operativos, a ejecutarse en el interior de las organizaciones contemporáneas en Puerto Rico, al proponer al *gamer* como elemento cardinal a un momento histórico, para las nuevas realidades del trabajo, en la era digital por la que trascienden.

Por ello, es importante referir algunos escritos que contienen las impresiones, que los expertos en comportamiento humano han ofrecido, con relación al *gamer*, más como un

ser de interés científico, que como un mero sujeto ansioso por encontrar divertimento y recreación, con el uso de videojuegos. Por lo cual, los expertos en investigación cualitativa Buitrago et al., (2020), explican lo siguiente: “Es importante reconocer el impacto que diariamente ejercen sobre el comportamiento humano, el desarrollo y utilización de las TIC, no sólo los dispositivos electrónicos y digitales, también se hace hincapié en las plataformas de comunicación que robustecen” (p. 33).

Igualmente, los mismos autores Buitrago et al., (2020), refieren que: “Los videojuegos han experimentado gran evolución en los últimos 40 años, con lo cual dejaron ser una simple actividad destinada a la recreación y desarrollo lúdico infantojuvenil” (p. 33). Asimismo, los referidos autores expresan que el uso frecuente de videojuegos, favorece la potencialización del comportamiento humano, en disímiles dimensiones: intrapersonal, interpersonal, lógico-espacial, racional, emocional, entre tantas que van de una persona a otra, según su personalidad, sexo, género, origen y nivel cultural. Aunado a lo anterior, se hace hincapié en algunas referencias teóricas, socializadas por los expertos en comportamiento humano, y más especialmente en las formas de actuación que orientan el ser o hacer del *gamer*.

Desde su experiencia, los autores Buitrago et al., (2020), han planteado lo siguiente: “Las TIC con apoyo en la globalización, internacionalización y masificación en la práctica con videojuegos y por supuesto el auge del internet, han transformado incluso la idea del hombre como había sido conocido hasta entonces” (p. 29). En ese sentido, dejaron muy claro que en ejercicio de su profesión, arte u oficio, los *gamers* han aprovechado casi cualquier conjunto de escenarios o contexto, para lograr alguna prerrogativa, a pesar de que en algún caso no se ha experimentado la mayor aceptación, como elemento útil dentro de su organización. En opinión de Buitrago et al., (2020), sucede también que:

Indistintamente de los intereses que puedan exponerse, con relación a los videojuegos o los videojugadores, es importante reconocer que todo este fenómeno ostenta un trasfondo cultural, social, humano, como aquella necesidad que tienen los seres humanos, en especial los del sexo masculino, en proyectarse como el mejor, el más fuerte, el más sabio, el más ágil, el vencedor, el ganador... de ahí que en su mayoría los *gamers* resulten ser hombres. (p. 30)

Ahora bien, los *gamers* jóvenes y no tan jóvenes, han sabido sortear las eventualidades en las que por parte de terceros, no han recibido el mejor trato, expresando

que estas oportunidades se las forja el mismo trabajador. Pues no siempre estarán allí, esperando ser tomadas por cualquiera, como ocurriría con otros casos, por ejemplo... los usuarios. Por su parte, los autores Buitrago et al., (2020), expresa que:

Nuestra relación con los productos de la cultura popular, funciona a través de la producción de estructuras de placer y el juego digital no es una excepción. Analizar de qué modos se crean estas estructuras de placer, es fundamental para entender el peso cultural de un fenómeno como el de los videojuegos. (p. 30)

Igualmente, es importante aclarar que el propósito relativo al reconocimiento, aprovechamiento y capitalización de las capacidades, actitudes y aptitudes del *gamer*, en la potencialización de oportunidades, encontró contenido de apoyo; más en la narrativa de los participantes que fueron entrevistados, que incluso en la misma literatura, lo cual fue verdaderamente poético en un sentido moral y filosófico. Pues fue de la misma experiencia personal de cada *informante clave*, de donde se corroboró lo planteado por el esquema argumentativo del presente estudio.

Ahora bien, en triangulación con los textos consultados y las entrevistas realizadas, se plantea que como individuos, los *gamers* ostentan una serie de habilidades *sui generis*, que les distinguen a unos de otros y que al mismo tiempo, les diferencian de los usuarios en cualquier contexto donde estos se encuentren. ¿Qué significa esto? ... pues que, ante los hallazgos logrados con este estudio, puede decirse con sustancia, que los *gamers* se autorreconocen como tal en cualquier ámbito y que no dejan de pensar como *gamers*, aun cuando ya no estén frente a la consola. En ese sentido, se infiere que los *gamers* son *gamers*, en cualquier momento de su vida, ¿Por qué se expone tal idea? ... ante los hallazgos logrados, los participantes dieron cuenta de cómo piensan y se comportan en cada escenario, que vino a su mente durante el diálogo.

Así las cosas, es más que válido y pertinente plantear, que los *gamers* no se desdoblán entre un escenario y otro, ser *gamer* no es una suerte de disfraz que se ponen y se quitan a voluntad, es en realidad un esquema de comportamiento, que compromete incluso su personalidad. Por ello, hasta cuando estos sujetos, intervienen en episodios de convivencia con amigos, familiares y pareja, tienden a concretar acciones con apoyo al pensamiento estratégico, adquirido en sus innumerables sesiones de recreación o competición con videojuegos.

En ese sentido, conviene resaltar que con relación al ambiente laboral, los *gamers* aprovechan todo lo aprendido y potencializado con el uso de videojuegos, manifestando contar con habilidades que les exaltan ante o entre sus competidores en el mercado laboral. Así pues, no necesitan ser *Millennials* o *Centennials* para admitir y destacarse como trabajadores *aggiornados* con las TIC. Con respecto a ello, se exponen y autorreconocen como expertos en el manejo de herramientas tecnológicas y dispositivos digitales.

Ahora bien, ante la realidad contemporánea, se vislumbran como elementos cardinales, para el desarrollo de todos y cada uno de los procesos administrativos y operacionales, de las organizaciones en un sentido global, no sólo en Puerto Rico. Entre tanto, resulta fundamental para el individuo, trabajador y profesional, contar con habilidades que le permitan, aprovechar con gran apremio los recursos materiales, que le ofrezca la organización para la cual trabaja. Igualmente, es menester destacar que ante la globalización y aceleración de los fenómenos a nivel mundial, todo ocurre de forma vertiginosa y al mismo tiempo las TIC son cada vez más innovadoras.

En consecuencia, pudiera plantearse que en la actualidad, desde las organizaciones contemporáneas, se espera que los trabajadores cuenten con la suficiente capacidad neuronal, como para lograr manejar de forma natural y holgada, cada elemento novedoso que surja, lo que les permitiría completar los procesos de forma exitosa. En ese orden de ideas, cabe preguntarse: ¿Qué importancia pudiera tener la experiencia del *gamer*, para todo cuanto ocurre en el contexto organizacional contemporáneo?, pues bien, para responder tal interrogante, es necesario recordar que en los últimos 20 años, la globalización ha generado transformaciones, en el desarrollo de los procesos con lugar en el contexto abordado.

Así entonces, con relación a la experiencia del *gamer*, como elemento potencializador de los procesos, con lugar en las organizaciones contemporáneas en Puerto Rico, han sido los autores Buitrago y Henríquez (2019), quienes han expuesto lo siguiente: “Un comportamiento socialmente inteligente, da origen a una gestión productiva, redituable, ventajosa, fructífera; advirtiendo que un trabajador feliz es mucho más optimista, resiliente, desenvuelto, cualidades y destrezas que le permiten afrontar escenarios complejos, vertiginosos, atribulados” (p. 87). Por ello, se insiste en el aprovechamiento de la experiencia que el *gamer*, ha logrado acumular con años y años jugando videojuegos -valga la redundancia-. Pues ante los planteamientos hechos por

autores referidos, se esgrime la gran capacidad con que cuentan los *gamers*, para sortear y gestionar con estoicismo cualquier escenario, por muy conflictivo o confuso que resulte.

Al mismo tiempo, es válido exponer que durante la presente década, han surgido fenómenos como el del teletrabajo, redes sociales, plataformas digitales, informatización de trámites, digitalización de operaciones... que en otrora se realizasen de forma operacional, por no decir análoga. En consecuencia, es importante conocer, reconocer y aprovechar el bagaje experiencial que algunos trabajadores ostenten, con relación al uso de las TIC, hacia la potencialización de trámites de cualquier tipo. Con referencia a lo anterior, también es posible potenciar los procesos logísticos, para que se desarrollen a favor de las organizaciones contemporáneas, vamos que entre mayor dominio tecnológico muestren los empleados, mayores alcances serían logrados por la empresa.

Así las cosas, lo anteriormente descrito, ofrecería mejores oportunidades tanto a quienes laboran en cada organización, como para la misma, con atención a su visión del juego corporativo global, que impera ante la informatización de cualquier proceso y procedimiento, interno o externo del cual dependa el éxito organizacional. Por ello, se reconoce que para cualquier escenario donde tenga que intervenir el *gamer*, éste... según la narrativa recogida en los momentos de entrevistas semiestructurada [presenciales], tiende a hacer uso de los intangibles, que ha logrado desarrollar desde su interior con el uso de videojuegos.

Entre tanto, cabe rescatar que lo antes expuesto, también es una cuestión intrínseca en la personalidad del *gamer*. Sucede que entre los trabajadores que se autorreconocen como *gamers*, puede observarse una serie de características *sui generis*, que devienen de sus distintas experiencias, recopiladas con el paso de los años, desde aquel primer momento en que tuviera contacto con videojuegos. En ese sentido, puede plantearse que, de acuerdo con la narrativa recogida a través de las referidas entrevistas, los participantes aseguraron de forma explícita que los *gamers*, al momento de ejercer su profesión, arte u oficio, echan mano de los recursos intangibles que han amasado tras años de prácticas intensas y moderadas con videojuegos.

Así pues, lo anteriormente descrito, ha generado o potenciado cuestiones como: el desarrollo de ideas innovadoras que promuevan la inclusión, respeto y reconocimiento de los derechos humanos, civiles y laborales en los programas, planes y políticas

organizacionales, capacidad para resolver conflictos en momentos de caos. Siendo así, es importante destacar, lo referido por Buitrago et al., (2020), quienes ha declarado lo siguiente: “Resulta conveniente generar nuevas prácticas investigativas, donde quizás con la aplicación de otras técnicas... tal vez del tipo cualitativo, se logre auscultar el trasfondo social y cultural del videojuego” (p. 33). Lo señalado en líneas atrás, coincide con el esquema argumentativo del presente estudio, dónde desde el enfoque cualitativo, interpretativo y reflexivo, se reconoce al *gamer* como un fenómeno de interés para la Psicología Industrial Organizacional, y no sólo para el ámbito educativo, social y de la psicología clínica exclusivamente.

Igualmente, los participantes en el referido estudio, afirmaron que el uso frecuente de videojuegos, ha favorecido el reconocimiento de su corporeidad dentro y fuera del entorno laboral, emprendimiento de proyectos con apoyo al pensamiento estratégico, entre otros elementos de gran valía para la organización. En consecuencia, resulta válido expresar que los *gamers*, tienen la capacidad de generar para sí... sus propias oportunidades de progreso, aunque en la realidad compartida, por los que integran la masa laboral puertorriqueña... no ha pintado muy fácil.

En opinión de autores como Buitrago et al., (2020), sucede que: “En la era del conocimiento; el mundo de los negocios depende cada vez más de la producción de ideas y conceptos y los servicios y la información, se están convirtiendo en bienes esenciales que se intercambian en el mercado” (p. 31). Así pues, por medio de este extenso no se persigue erigir a las TIC, como *la panacea en la Era de la Inteligencia Artificial*, pues trayendo a colación las ideas de expertos como Vidal et al., (2019), sucede también que: “Las tecnologías tienen sus pros y contras en todos los ámbitos (...) hay que saber cómo emplearlas” (p. 118). Para Sunkel y Ullmann (2019), es importante tener en cuenta lo siguiente: “Es bien sabido que los cambios relacionados con el auge de la sociedad digital y de la información, han transformado profundamente la manera en que los habitantes de la región interactúan entre sí y con sus Gobiernos” (p. 245).

Aún así, los participantes entrevistados admiten que en los últimos años, han obtenido más y mejores oportunidades, no porque de pronto las organizaciones hayan optado por captar y contratar personal *gamer*, sino porque ante el auge de la tecnología y el desarrollo de las plataformas digitales se hace oportuno. Igualmente, los sujetos

entrevistados expresaron, que han advertido que con sus experiencias, habilidades y capacidades, pueden hacerse un lugar de interés como capital intelectual, potenciador para el desarrollo y materialización de programas, políticas y estrategias organizacionales más tecnocráticas.

En consecuencia, puede esbozarse que los *gamers*, se autorreconocen como individuos de interés para las organizaciones contemporáneas. Ante la realidad social, globalizada, informatizada que impera en la gran mayoría de estas, donde cada día se echa en falta y requieren trabajadores con mayor destreza en el uso de herramientas digitales. Igualmente, es también muy cierto que generar, promover, aplicar y ejecutar programas de instrucción y capacitación tecnocrática al personal con que cuente, representaría un egreso monetario enorme para la organización. Así pues, resulta mucho más conveniente contratar profesionales, que ya cuenten con instrucción suficiente en el manejo de las TIC [alfabetización digital].

Cualidades del *gamer*

Entre las dimensiones emergentes, que surgieron con ocasión a la narrativa compartida por los participantes entrevistados y que se erigieron como hallazgos de interés sobrevenido, se cuenta a *las cualidades del gamer*. Así entonces, en este apartado se estatifican algunos de los diferentes elementos ontológicos propios del patrón de comportamiento distinguido como *gamer*.

Para Álvarez et al., (2019), sucede lo siguiente: “Cada generación, cada época, están marcados por momentos y acontecimientos que los convierten en grupo, caracterizados por sus hábitos y consumos” (p. 09). En ese sentido, puede esgrimirse que, como fenómeno atinente al comportamiento humano, el *gamer* representa un arquetipo comportamental, con una serie de características, habilidades, destrezas y cualidades con las que este se distingue de otros. Desde su vasta experiencia, el puertorriqueño Vera (2020), ha dejado claro lo propio:

Por lo general los nonógamos, 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. (p. 149)

De conformidad con lo expuesto, se configuraría así un fenómeno humano, social y cultural que tiene mucho que ofrecer, al ser abordado desde una perspectiva científica formal. Al ajustarse a la naturaleza del mismo como proceso psicológico y social, ante la realidad mundial cada día más globalizada e informatizada. Por ello, es importante desarrollar investigaciones como la referida, de donde se desprende el presente extenso, en las que se atiendan categorías que antes jamás fueron consideradas como tal, en el ámbito de la Psicología Industrial Organizacional.

Aportes del *gamer*

De acuerdo con la narrativa, que se desarrolló durante las sesiones de entrevistas, celebradas con los diferentes sujetos seleccionados para tal fin, surgieron entre otros elementos... *los aportes del gamer* como trabajador activo en ejercicio.

En consecuencia, desde su lugar el *gamer* puede generar grandes aportes: estratégicos, logísticos, administrativos, operativos e incluso tácticos, a favor de la organización que le integre entre sus filas. Donde reforzando cada uno de los fenómenos en que participe, tiende a impregnar de energía renovadora cada gestión, cada escenario. En ese sentido, vale aclarar que ante las manifestaciones, que de parte de los sujetos entrevistados fueron obtenidas, puede esgrimirse que en la contemporaneidad, ser *gamer* en los entornos laborales puede ser tan fácil o tan complejo, como el contexto lo permita. De acuerdo con Granado (2019), sucede lo siguiente: “Contextualizados en la globalización digital, el uso de las multipantallas se ha estandarizado. El manejo de toda esta tecnología apenas tiene secretos para estas generaciones” (p. 29).

Así pues, al hablar de contexto, se hace referencia a los elementos humanos y materiales que lo integran, aquello entendido como factores externos. Donde si bien es cierto, el *gamer* se erige como una suerte de arquetipo del hombre nuevo, amante de la tecnología y asiduo en el uso y provecho de dispositivos digitales. Igualmente, en algunos casos, [no necesariamente puntuales] los entrevistados expresaron haber recibido algún tipo de pseudoaceptación. Por conveniencia o interés, en aquello que el *gamer* como profesional pudiera aportar a la organización, cuestión en la que se estima infinitamente necesario,

profundizar en futuras investigaciones con abordaje al fenómeno referido. Desde su lugar, el mismo Vera (2020), se ha propuesto en insistir con lo siguiente:

Por lo general, el gamer manifiesta destrezas visuales y de motricidad fina, aunque pudieran exponer otras tantas. Lo mismo ocurre con el nonógamo, 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 y efectiva, cualquier eventualidad sobrevenida, abrupta e incluso insospechada. (p. 150)

Inventiva del *gamer*

Con atención a lo anteriormente descrito en este constructo hermenéutico, epistemológico y teórico. Es menester dar cuenta que, ante los contenidos generados durante las diferentes sesiones de entrevistas, celebradas con los sujetos seleccionados para tal fin. Se hizo notar que *los gamers, se cualifican como trabajadores inventivos*. Lo cual implica que en su desenvolvimiento profesional y en ejercicio de su personalidad, accionan y ejecutan de manera tal, que favorecen los procesos humanos con apoyo a las TIC. Por su parte, el autor puertorriqueño Vera (2020), ha insistido en argumentar lo propio:

Los nonógamos, 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. (p. 149)

Igualmente, al estar inmerso en la realidad compartida entre este, sus compañeros de trabajo y otros congéneres... se distingue al contar con cierto bagaje cultural, social, consuetudinario común con otros *gamers* o usuarios, con quienes en aprovechamiento de sus conocimientos, pudiera... si se le permite, potenciar cualquier proceso. Entonces, de acuerdo con Buitrago y Henríquez (2019), es importante tener en cuenta que: “Resulta fundamentalmente necesario que quien ejerza el rol líder, en el desarrollo de procesos blandos al interior de las organizaciones, debe ejercer las acciones y actuaciones más indicadas, que resulten eficientes y efectivas hacia la consecución de los resultados aspirados” (p. 88).

Indistintamente, es válido rescatar que, aunque en muchos seres humanos se puede encontrar la inventiva... en el caso de los *gamers*, ésta se apoya y potencializa con el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas y digitales, sin que las mismas se

conviertan en el límite de su imaginación. Finalmente, lo antes expuesto implica que los *gamers*, logran con facilidad materializar su creación con mayor rapidez y estética digital, que lo que pudiera generar algún usuario, sin mayor destreza, experiencia en el uso de tecnología de última generación o incluso del tipo blanda.

CONCLUSIONES

La investigación original de la cual se desprende el presente artículo, generó contenido de interés para el ámbito de la Psicología Industrial Organizacional, con relación al estudio del comportamiento humano, como respuesta al impacto que las Tecnologías de la Información y Comunicación, han ejercido sobre la masa laboral contemporánea en Puerto Rico. Es importante destacar, que con los hallazgos alcanzados, se ofreció a las ciencias humanas y sociales un enfoque profundo y diferente, a lo que hasta ahora se ha generado a nivel científico, investigativo, técnico y académico en Puerto Rico, elevando al *gamer* como un patrón de comportamiento exponencialmente favorable, para el curso, desarrollo y completación de los procesos y procedimientos organizacionales.

Igualmente, se generó a favor de los anales de la Psicología Industrial Organizacional... un constructo investigativo innovador, que profundizó en el comportamiento humano contemporáneo, y con el cual se logró reconocer, tales o cuales pudieran ser los beneficios que éste representa para el desarrollo y evolución de los procesos con lugar en ello. Así también, se hizo una propuesta de investigación diferente, novedosa y humanista, ajustada a los tiempos que corren, logrando con ello dar cuenta, de un fenómeno que hasta entonces sólo fue concebido en el contexto educativo o de la psicología clínica y social exclusivamente... rompiendo con ello esquemas de tipo académico tradicional.

Al mismo tiempo, es importante destacar que hasta entonces no se había realizado en Puerto Rico, una investigación que desde la Psicología Industrial Organizacional, abordarse al *gamer* como un fenómeno de interés, para las ciencias administrativas y el desarrollo de procesos en el ámbito laboral. Lo anterior, extiende los alcances de la Psicología Industrial Organizacional, pues en este estudio científico con hallazgos indubitados, se genera un soporte de gran firmeza a la misma, para que los expertos en ésta rama de la psicología, puedan intervenir en otros contextos que tradicionalmente no hayan sido considerados, por ejemplo... el del *gaming*.

Así pues, esto implica no sólo un valor agregado en innovación con respecto al conocimiento de carácter científico: *episteme*, sino también genera interés y robustecimiento al desarrollo de estudios con carácter transdisciplinario, con que se aborde la realidad poliédrica de los trabajadores activos en esta Nación del Caribe. Del mismo modo, se generó gran impacto en el desarrollo de investigaciones con corte cualitativo y más allá de ello, el trabajo investigativo en cuestión erige a la fenomenología, como el método con mayor sustancia, con el que se pudiera profundizar en el estudio del pensamiento humano contemporáneo.

Igualmente, auscultó el impacto del pensamiento en red sobre la toma de decisiones, desarrollo comportamental del individuo y formas actitudinales que orienten las acciones, de quienes han tenido contacto con las Tecnologías de la Información y Comunicación desde su primera infancia, independientemente de que se trate de Generación X, Y o Z. Además, la investigación en cuestión puede considerarse, como un gran aporte para el desarrollo de nuevas investigaciones, no sólo por la naturaleza innovadora de sus hallazgos, sino también por la forma en la que se cohesionaron a la perfección las diferentes técnicas e instrumentos, así como también lo nuevos instrumentos, propuestos y aprovechados en el procedimiento investigativo.

De acuerdo con lo antes expuesto, se exalta al modelo escrito, con el que se recogiera la información inicial de los sujetos seleccionados para ser entrevistados: Registro de Información Sociodemográfica, creado desde la originalidad, así como también el guion de entrevista semiestructurada, aplicado en las diferentes sesiones con las que ésta fuera celebrada en diálogo con los participantes. Del mismo modo, se considera como aporte generado por este estudio, al constructo teórico referido al comportamiento especial que distingue al *gamer*, el cual configura un arquetipo específico el nonógamo, que como tal, debe ser adicionado a otros ya reconocidos por la ciencia: *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*, más allá de los que la psicología social, psicología educativa, e incluso psicología clínica han tenido por aportar con relación a la temática, (Vera, 2020). Ahora bien, con esta propuesta epistémica se propone describir al *gamer*, a los fines de concretar y encumbrar su

desmitificación, diluyendo los estigmas que le han permeado durante décadas. Que apenas 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, (Vera, 2020).

Así pues, generar un nuevo orden 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. Un orden nuevo, donde ser homosexual, bisexual, ser mujer, ser mujer líder, ser mujer afrodescendiente o mujer indígena, ser hombres transgénero o incluso, mujer transgénero, ser discapacitado, pertenecer a cualquier etnia latina o afrodescendiente, ser un hombre latino o afroamericano o mujer negra caribeña, entre otras tantas cuestiones... está bien y no termine siendo discriminado, denostado, agredido con base a ello.

En ese sentido, se persigue exponer al *gamer*... no como la persona con hábitos de juego obsesivo, compulsivo... quien 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, cuestionado, espiado, juzgado, analizado, reprochado [incluso] por la sociedad "productiva" en los últimos años. Por ello, a través de este constructo epistémico, se hace una propuesta *sui generis*, novedosas y provechosa, que en el nuevo orden encuentra lugar, donde se concibe al *gamer* como la persona con mayor capacidad de concentración en las nuevas generaciones: *Millennials*, *Centennials* entre otros; con mayor capacidad de adaptación a lo habitualmente observado, cuyo sentido de humanidad orienta sus formas de actuación, configurando así su patrón de comportamiento natural, (Vera, 2020).

Igualmente, este muestra ciertas cualidades especiales, lo cual le hace un ser diferente, no por contar con cada una de ellas, sino porque en sí mismo congrega varias, entre las que se cuentan: inteligencia social, espacial, interpersonal, lógico-numérica, liderazgo, resiliencia, multitarea, entre otras a saber. Con referencia a lo planteado, resulta interesante que muchos de los *gamers* que cuenten con estas cualidades, usualmente las desconocen. Aunque ello no les limite su aprovechamiento de un modo consciente o subconsciente, todo lo cual favorece actitudes orientadas a 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, todo lo cual da origen al *nonógamo*, un ser humano con talentos, habilidades y destrezas, que aún sin saber que cuenta con ellas, es capaz de aprovecharlas en sus esquemas de acción y actuación personal, profesional, laboral, (Vera, 2020).

De acuerdo a lo antes expuesto, es válido rescatar que los *nonógamos*, tienden a demostrar actitudes con carácter y tenacidad. Lo cual implica que mucho de todo cuanto logran, es consecuencia de su espíritu luchador y resiliente. Pero también resistente, 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, se plantea que tales cualidades pueden ser de provecho, para potencializar más allá de lo evidente los diferentes procesos, con lugar en las organizaciones contemporáneas en Puerto Rico... ¿Qué es lo evidente?, pues que los *nonógamos* son personas habilidosas con el uso de herramientas tecnológicas y dispositivos digitales, (Vera, 2020).

Sin embargo, aunque ya haya sido reconocido con la narrativa de este extenso, que los *nonógamos*, son *gamers* que cuentan con talentos, habilidades y destrezas, que les permiten aprovechar de forma exponencial los recursos informáticos, también es válido expresar que no se trata sólo de individuos, con múltiples cualidades orientadas al aprovechamiento y apropiación de los recursos digitales, tecnológicos y electrónicos [tangibles e intangibles], sino de personas con un bagaje experiencial, cultural y social edificante. En tal sentido, el *nonógamo*, debe ser distinguido; como en un individuo que cuenta con las cualidades, talentos, habilidades y destrezas propias de un *gamer*, pero que no es consciente de ello y aún así es capaz de interactuar y comunicarse con cualquier “maquina”, lo cual favorece su ejercicio profesional y laboral, en cada escenario inherente al contexto industrial organizacional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abeliuk, A. & Gutiérrez, C. (2021). *Historia y evolución de la inteligencia artificial*, Revista Bits de Ciencia. Revista de difusión y extensión, (21), 14-21 <https://revistasdex.uchile.cl/index.php/bits/article/view/2767/2700>
- Acosta, J. (2017). *La experiencia y significados de la práctica de jugar según padres, madres o cuidadores primarios en las habilidades sociales y de comunicación de niños y niñas de 7 a 11 años de edad*. [Disertación doctoral, Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico Recinto de Ponce].

- Aguirre, J. y Jaramillo, J. (2015). *El papel de la descripción en la investigación cualitativa*. Cinta moebio (53), 175-189, www.moebio.uchile.cl/53/aguirre.html
- Álvarez, E., Heredia, H., & Romero, M. (2019). *La Generación Z y las Redes Sociales. Una de visión desde los adolescentes en España*. Espacios, 40(20), 9-21
- Álvarez, L., Estrella, B., & Rosas, S. (2018). *Rol del psicólogo organizacional en la gestión de talento humano*. Revista Podium, (33), 79–90.
- Buitrago, R., Romero, N., El Kadi, O., & Vera, J. (2020). *E-Sports: de la pueril recreación con videojuegos a la gamificación del deporte*. Journal of Physical Education and Human Movement, 2(1), 21-34.
- Buitrago, R., & León, L. (2019). *Branding personal como eje dinamizador de la imagen política para los candidatos a cargos de elección popular en Venezuela*. Revista Cuadernos Latinoamericanos de Administración, 15(27). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=409658132002>
- Buitrago, R., & Henríquez, C. (2019). *Humor y Optimismo al Interior de las Organizaciones Públicas Venezolanas hacia una Gerencia de Bienestar*. Latitude Multidisciplinary Research Journal, (12), 82-104.
- Buitrago, R. (2018). *Relevancia estratégica de la filosofía orgánica en organizaciones farmacéuticas: Ruptura ontológica hacia la humanización industrial*. Revista Global Negotium, 1(1), 6-26.
- Camarena, J. (2016). *La organización como sistema: el modelo organizacional contemporáneo*. OIKOS POLIS. Revista latinoamericana de Ciencias Económicas y Sociales, 1(1),135-174.
- Carbonell, X. (2014). *La adicción a los videojuegos en el DSM-5*. Revista Adicciones, 26(2), 91-95.
- Diestra, N., Cordova, A., Caruajulca, C., Esquivel, D., & Nina, S. (2021). *La inteligencia artificial y la toma de decisiones gerenciales*. Revista de Investigación Valor Agregado, 8(1), 52-69. <https://doi.org/10.17162/riva.v8i1.1631>
- Estupiñán, R., Leyva, M., Peñafiel, A. & El Assafiri, Y. (2021). *Inteligencia artificial y propiedad intelectual*. Revista Universidad y Sociedad, 13(S3), 362-368.
- Fernández, M., Postigo-Fuentes, A., Pérez, L., & Alcaraz, N. (2022). *Cómo hacer investigación cualitativa en el área de tecnología educativa*. RiiTE Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa, 93–116. <https://doi.org/10.6018/riite.547251>
- Gómez, D. (2021). *El impacto de la inteligencia artificial sobre el ser humano y sobre su seguridad*. Colecciones: Análisis coyuntural, Instituto de Estudios Geoestratégicos y Asuntos Políticos - IEGAP, [Universidad Militar de Nueva Granada, Bogotá] <https://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/39998>
- Gomes, C. (2014). *El ocio y la recreación en las sociedades latinoamericanas actuales*. Revista de Educación Contextos Sociales y Propensión a Aprender, (37), 1 – 17.

- Granado M. (2019). *Educación y exclusión digital: los falsos nativos digitales*. Revista de Estudios Socioeducativos, (7), 27-41. http://dx.doi.org/10.25267/Rev_estud_socioeducativos.2019.i7.02
- Gutiérrez, A. (2017). *Nativos digitales como factor de innovación para la gestión del conocimiento en instituciones educativas públicas*. [Tesis doctoral publicada, Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín. Venezuela].
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. 6ta edición, México D.F.: McGraw-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGraw-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V.
- Luna-Gijón, G., Nava, A. & Martínez-Cantero, D. (2022). *El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información*. Zincografía, 6(11). <https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131>
- Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Rotela, G., & Strahler, T. (2015). *¿Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos*. Revista Neuropsicología Latinoamericana, 7(3), 1 – 12.
- Montes, F. (2016). *La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: Una aproximación cualitativa*. http://jornadas.cienciassociales.edu.uy/wp-content/uploads/2016/10/Eje_CulturaMEdiosYTICS_La-realidad-de-los-gamers_Felipe-Montes.pdf
- Moreno, R. (2019). *La llegada de la inteligencia artificial a la educación*. RITI Journal, 7(14), 260 – 270. <https://doi.org/10.36825/RITI.07.14.022>
- Pereira, D., & Ríos, D. (2017). *Outplacement como herramienta estratégica para reducir momentos de incertidumbre en organizaciones: Una perspectiva reflexiva y atemporal*. Revista FACE, 17(2), 55-67.
- Philomene, R. (2016). *Transferencia del conocimiento como mecanismo divulgador de alcances investigativos del talento humano en el sector salud público*. Revista CICAG, 13(2), 390-412.
- Ramos, C. (2015). *Los paradigmas de la investigación científica*, Unifé, Av.psicol. 23(1), 9 – 17.
- Rodríguez, A. (2016). *Game on Puerto Rico: La cultura gamer Boricua*. Editorial Igualdad.
- Rodríguez, L. (2014). *Arte y Telepresencia. Generación artística en colectivo*. Revista ASRI - Arte y Sociedad, 6. <file:///C:/Users/17868/Downloads/Dialnet-ArteYTelepresencia-4665746.pdf>
- Sadin, É. (2019). *La inteligencia Artificial: El superyó del siglo XXI*. Nueva Sociedad, (279), www.nuso.org
- Sandoval, N. (2017). *Diagnóstico acerca del uso del ocio y el tiempo libre entre los estudiantes de la universidad nacional experimental del Táchira*. *Pedagogía Social*.

- Revista Interuniversitaria, (30), 169-188.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=135052204013>
- Serrahima, A. (2022). *Avances y desafíos de la inteligencia artificial. Escuela técnica superior de ingeniería (ICAI)* [Trabajo especial de grado, Comillas, Universidad Pontificia, Madrid]
- Sunkel, G., & Ullmann, H. (2019). *Las personas mayores de América Latina en la era digital: superación de la brecha digital*. Revista de la CEPAL, (127), 243-268.
- Urbano, D. & Cantos, R. (2023). *El uso de la Inteligencia Artificial en el proceso de diseño del habla y el lenguaje de un personaje de videojuegos*. Miguel Hernández Communication Journal, 14(2), 427 - 447.
<https://doi.org/10.21134/mhjournal.v14i.1985>
- Vélez, S., Rosario, I., Méndez, V., & Vargas, L. (2018). *Familia, capital humano, y psicología industrial/organizacional*. Revista Interamericana de Psicología, 50(3), 433-440.
- Vera, J. (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>
- Vidal, M., Vega, A., & López, S. (2019). *Uso de materiales didácticos digitales en las aulas de Primaria*. Campus Virtuales, 8(2), 103-119
- Wolcott, H. (1994). *Transforming qualitative data: Description, analysis, and interpretation*. Sage.