



**Casa abierta al tiempo**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA UNIDAD IZTAPALAPA**

**DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**

**“IDENTIDADES Y RELACIONES INTERPERSONALES EN JÓVENES  
VIDEOJUGADORES”**

**IDÓNEA COMUNICACIÓN DE RESULTADOS**

**PRESENTA:**

**ANA VALERIA RODRIGUEZ BARRIENTOS**

**2173800696**

**PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
MAESTRA EN PSICOLOGÍA SOCIAL**

**DIRECTOR: MIGUEL ANGEL AGUILAR DIAZ**

**SINODAL: DAVID CUENCA OROZCO**

**SINODAL: ANDRE DORCÉ RAMOS**

**IZTAPALAPA, CIUDAD DE MÉXICO, DICIEMBRE 2019**

*Para Diego, Carito y Luz  
Mi hermano y mis abuelas.  
Motor, Inspiración y Fortaleza.*

## **Agradecimientos**

El camino que recorrí mientras cursaba esta Maestría en Psicología Social, resultó no solo en la obtención de mayor conocimiento, sino en uno de los momentos más reveladores de mi vida. Más allá de realizar un listado de personas que apoyaron y acompañaron este camino, destino las siguientes líneas para agradecerles. En primera instancia a mis padres, que, por encima de la distancia y las diferencias entre nosotros, realizan siempre una labor constante de apoyo y enseñanza. En términos de la investigación aquí presentada, agradezco a los usuarios que tuvieron a bien compartir conmigo su espacio, su tiempo y narrativa, así como la confianza, esto está dedicado también para ustedes, les aprecio bastante.

A quien con extrema paciencia me acompañó durante estos dos años, no solo como guía académico y profesional, sino también como testigo de todas las veces que quise abandonar todo, externo mi admiración y cariño al Doctor Miguel Ángel Aguilar. Agradezco también a los lectores, Doctor André y Doctor David, por la oportunidad de compartir con ustedes este ejercicio de enseñanza-aprendizaje, también les admiro profundamente. Siguiendo el sentido académico, extiendo mi gratitud y profunda admiración a las profesoras Elizabeth García y Angélica Bautista que siempre me apoyaron, en condiciones que me resultaban inimaginables, y al profesor Alfredo Nateras, quienes en conjunto me enseñaron, quizá sin saberlo, sobre la congruencia de postura política-académica. Por el apoyo, y la confianza, mil gracias.

En lo personal y emocional, que atraviesa profundamente este trabajo de investigación, estos dos años resultaron ser una turbulencia e inestabilidad tremenda, donde, sin embargo, encontré a un gran número de personas quienes con sus palabras, apoyo, confianza, cariño, regaños y ánimos me ayudaron a permanecer en el camino que ya había tomado y se mantuvieron conmigo hasta el final, confiando en mi, incluso cuando yo dudaba; gracias nunca será suficiente, les debo mucho. Sin demeritar a nadie, destaco a mis hermanos de vida quienes siempre -sin importar espacio, lugar, hora, día- están presentes como guías subjetivos y espirituales, muchas gracias guerreros, les amo y les admiro.

Muy especialmente hago mención de dos mujeres con quienes pude establecer un vínculo más cercano, *Unnie*, quien me impulsó a mantenerme de pie y seguir caminando todas las veces que quise detenerme y además, me compartió de ella, sus gustos y sus espacios, pero sobre todo, de su amistad y a Mónica, quien a pesar de las diferentes latitudes me ha enseñado un montón de la vida, de la amistad, de la sensibilidad, el autocuidado y lo maravillosas que pueden ser las persona, también te admiro, te quiero y eres todo un ejemplo para seguir. Afectivamente, y con mayor ahínco y cariño agradezco por todo el apoyo en todos los aspectos de mi vida, a mi *gamer* favorito y asesor personal empírico, Arturo, por llevarme a las incursiones, por abrazarme tanto, por secar mis lagrimas; porque iniciaste esta travesía conmigo hace muchos años y seguimos aquí, te suplico me sigas cuestionando mi redacción e investigación sobre ustedes, los usuarios.

Por último, pero no menos importante, agradezco muchísimo por todo lo enseñado de la académica, de lo profesional, de lo político, del amor, de la ciudad, del país, y de todo, absolutamente todo, una vez más; mil gracias, cambiaste mi mundo y la perspectiva de mi misma. Por encaminar y apoyarme durante esta investigación y alimentar mi deseo de continuar. Aunque no permanezcamos del mismo modo, te agradezco por siempre, *C.E.* mi corazón amarillo.

Ofrezco también una disculpa si de manera explícita no se encontrase el nombre de alguien aquí, recibí una cantidad incommensurable de apoyo de parte de ustedes, a quienes seguramente de forma personal ya he agradecido. Cada uno de ustedes tiene un lugar establecido e inamovible en mi vida, y -siempre cursi- en mi corazón.

A todos, ¡Gracias!

Ana Valeria.

## Índice

<b>Introducción</b>	<b>5</b>
Pertinencia de la investigación	7
Objetivos	11
Preguntas de investigación	13
<b>Capítulo I</b>	
<b>Usuarios y Videojuegos. Algunos elementos teóricos</b>	
1.1 Cultura digital	14
1.2 Videojuegos	19
1.3 Internet y su relación con los videojuegos	24
1.4 Socialización y Sociabilidad	30
1.5 Plataformas y Redes Sociales	35
1.6 Identidad Lúdico-Digital	41
<b>Capítulo II</b>	
<b>Dispositivo metodológico</b>	
2.1 Sobre la investigación	49
2.2 Propuesta de Aproximación a Campo	50
2.3 Estrategia de Recolección de Información	52
2.4 Categorías de Análisis	55
2.5 Espacios de Análisis	58
2.6 Sobre los informantes: Las y los jóvenes	58
2.7 Trabajo de campo: Los informantes y lo obtenido	62
<b>Capítulo III</b>	
<b>Universo experiencial de los Jóvenes Usuarios de Videojuegos</b>	<b>64</b>
3.1 ¿Videojugador o Gamer?	
Reflexión sobre el proceso denominado identitario	68
3.2 Lo que siento y lo que soy.	
Significado, Apropiación y Percepción de la Práctica	74
3.3 “Brothers ‘till the end” Interacción y relaciones interpersonales de los usuarios	82
3.4 “Antes todo era LAN, ahora es on-line” Consideraciones sobre la transformación del juego	92
3.5 “Japón es considerada la meca tanto del anime, como de los videojuegos ¿no?”	
Elementos latentes que acompañan la práctica de videojugar	101
<b>Capítulo IV</b>	
<b>Consideraciones finales</b>	<b>107</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>112</b>
<b>Anexos</b>	<b>117</b>

## Introducción

El presente trabajo sucede bajo el marco normativo del posgrado en Psicología Social, apuntando hacia la temática central de la cultura de los videojuegos, priorizando enfatizar en los usuarios. Menciono esto brevemente para poder esbozar algunas reflexiones que me resultan importantes en tanto que considero ayudarán a la comprensión del lector sobre la ruta trazada para la realización no solo de esta investigación, sino del análisis aquí mostrado.

Comenzaré por describir la estructura del documento. Dividido en cinco apartados, encontrará a su lectura en un primer momento lo que corresponde a la introducción, en este apartado se presenta un esbozo sobre los referentes de vida que me llevan a cuestionarme sobre esta temática, Además, planteo un panorama sobre la pertinencia de este estudio, y da sitio a las formalidades de investigación como lo son los objetivos y las preguntas de investigación.

En el capítulo segundo presento los elementos teóricos que considero establecen una línea de reflexión analítica hacia el escenario que contiene a los videojuegos, para después establecer algunas posturas sobre los ejes que corresponden a las relaciones interpersonales y la identidad, en tanto que son los temas que esta investigación persigue para presentar, además retoma un poco sobre los estudios existentes en relación con la práctica de videojugar.

El tercer apartado, se establece el dispositivo, epistemológico, ontológico y principalmente metodológico que da formalidad a la investigación del entramado lúdico digital, que deja al descubierto la categoría de juventud, considerada también, como elemento decisivo para la comprensión de las dinámicas que suceden a partir de la práctica de videojugar, teniendo en cuenta el recorrido histórico de los propios videojuegos.

Para la siguiente sección, se presenta lo realizado en las aproximaciones empíricas, que corresponde a los resultados y análisis de la investigación. El universo experiencial de los usuarios permite un acercamiento al entramado identitario de aquellos que video juegan

---

<sup>1</sup> “Las grandes cosas provienen de pequeños comienzos” frase tomada del juego *Uncharted*

como parte de sus dinámicas de vida cotidiana, como elemento trascendental e histórico de su ser.

Como último, pero no menos importante, se encuentran algunas notas finales, en un tono de conclusión, como ejercicio de reflexión propio de quien escribe, para visualizar si las preguntas y objetivos de investigación fueron resueltos o las aproximaciones realizadas al respecto, además de pensar en algunas sugerencias y posibilidades, así como consideraciones para aquellos interesados en investigar desde lo psicosocial a las comunidades de usuarios de videojuegos.

Me permito exponer a continuación brevemente una reflexión personal, en tanto que es esta la que mueve la ansiedad de quien investiga y escribe para cuestionarse sobre estos temas que entrelazan a las innovaciones tecnológicas, la cultura digital y las actividades lúdicas que conjuntan a estos dos elementos. Del mismo modo, esto permitirá situarme epistémicamente en este trabajo y comprender que existe una relación estrecha y subjetiva entre mi experiencia de vida, lo que se muestra y la manera en la cual se realizará el acercamiento metodológico, para debatir y discutir con mayor profundidad sobre el tema.

De forma que este trabajo surge de dos hitos en mi vida como estudiante y al mismo tiempo como usuaria de videojuegos. Solo como contexto, exteriorizo para quien lee, que videojugar es una actividad que siempre ha estado presente en mi historia de vida. Quizá desde diferentes espacios y a diferentes profundidades, pero siempre me han acompañado no solo las innovaciones tecnológicas, sino también los dispositivos lúdico-digitales.

El interés profundo y tal vez quien provoca mayor ansiedad, corresponde a aquella vez que una persona muy significativa para mí, me cuestionó lo siguiente mientras jugábamos videojuegos: “Entonces, ¿Qué es un *gamer*? ¿Quién es?” la respuesta no llegó de forma inmediata y de hecho en diferentes espacios y momentos, mientras él y yo jugábamos se lo he preguntado y me lo he preguntado y en varias ocasiones realice de manera informal sondeos entre los usuarios de videojuegos que conozco; nadie dio una respuesta definitiva y concreta de principio.

Lo siguiente que sucedió fue que el novio de una amiga comenzó a contar que había hecho una transmisión en línea mientras jugaba la tarde anterior, le comentó a ella cuantas personas habían visto esto y le dijo que esta tarde estaría ocupado organizando la entrega de

los premios de un torneo de PUGB<sup>2</sup> que había organizado semanas antes. Al estar presente, interrumpí y mencioné lo siguiente sorprendida: “entonces eres *muy gamer*” a lo que de forma ofendida él respondió rotundamente “¡No!”, pregunté cuál entonces era el nombre de lo que realizaba a lo que no hubo claridad y se estableció simplemente “*yo no soy gamer*”. La última situación se entrelazó con la primera y aun con mi conocimiento empírico sobre los videojuegos y videojugar, no pude darme una respuesta sobre la diferencia entre *ser o no ser gamer* o autodenominarse *videojugador*.

De forma tal que fue así como llegué al planteamiento de este estudio y a través de la psicología social, canalizo mi ansiedad en tanto que considero tener un fuerte vínculo con esta temática, no solo desde lo académico, cuando hace unos cinco años me interesé por la investigación social de los videojuegos y sus usuarios, sino también desde lo personal, debido a que la relación que existe entre quien escribe y esta práctica, proviene de más de 20 años atrás, cuando frente a un computador de baja resolución y poca practicidad admiraba la manera de mi padre al jugar para unos años más tarde, ser yo quien de forma habitual mantiene el gusto por esta práctica.

Posterior a ello, fue la duda sobre la forma adecuada de nombrar -a ellos, ellas y a mí- así como la manera en que debía identificarme, que se quedó de forma permanente en mi entorno provocando realizar una objetivación de mi subjetividad<sup>3</sup> a través de esta investigación que se acerque lo más posible a la comprensión de lo que corresponde a la identidad, de quienes, para no llamar de forma errónea, enunciaré a lo largo de estas hojas, como *usuarios de videojuegos*.

### **Pertinencia de la investigación**

Las herramientas lúdico-tecnológicas han sido estudiadas principalmente desde puntos de vista psicológicos o psiquiátricos, incluso criminalísticos, posicionándolos en discursos negativos o como elementos generadores de violencia, entre otras opiniones no favorecedoras; “los primeros estudios científicos sobre las implicaciones psicosociales de los videojuegos comenzaron a publicarse a principios de la década de los 80, y además de

---

<sup>2</sup> PlayerUnknown's Battlegrounds es un videojuego de batalla en línea multijugador masivo disponible para todas las plataformas.

<sup>3</sup> Como lo proponen Bourdieu y Wacquant, 2005

aspectos presumiblemente psicopatológicos, abarcaban áreas como la personalidad, la salud o la coordinación óculo-manual.” (Tejeiro, 2009).

Lo anterior, ha tenido como consecuencia el desarrollo de la problemática que rodea a los videojuegos, en tanto que únicamente se establecen perspectivas que, me atrevo a pensar, parten de la desinformación y desconocimiento de la totalidad de elementos que forman parte de la cultura de los videojuegos dado que privilegian una sola línea de investigación y una postura académica, en la cual los elementos negativos parecieran ser lo único por estudiar, de estos.

Sin embargo, hay otros elementos sociales que debemos considerar entorno a la práctica de videojuegos. Pensemos en las trayectorias de aquellos que crecieron de la mano con esta actividad lúdica, en los motivos que llevan al uso de los videojuegos, los entramados que subyacen a la práctica, las interacciones surgen de ello, los espacios de los cuales se apropian, y todo aquello que configuran posibles estructuras identitarias y culturales. Se proyecta, entonces, apostar por los significados y de esta manera presentar una visión distinta a los estudios que se han realizado entorno a los videojuegos desde lo psiquiátrico, psicoclínico, etc., donde se deja de lado el estudio de la subjetividad del usuario y cualquier otro elemento que el mismo pueda generar.

Los estudios académicos predominantes, los artículos en la prensa y algunas notas en blogs, redes sociales y páginas de internet, utilizan términos como *gamers* o *videojugadores*, para referirse a los usuarios de esta comunidad, sin embargo, no existe una definición exacta del significado e implicación de cada una de estas palabras, además, se utilizan de forma indiscriminada desde coordenadas de desconocimiento, por ejemplo, de los elementos que constituyen estas formas de nombrarse o autonombrarse. Así mismo, se encasilla a todos ellos dentro de un grupo aparentemente homólogo con el mismo tipo de apropiaciones y prácticas, sin tener presentes la diversidad de usuarios. A través de esta discusión, observación e investigación se establecerá información que pueda servir como base para futuras investigaciones en relación con esta temática y en general con este grupo de usuarios de la cultura de los videojuegos partiendo de las experiencias de los miembros mismos de esta comunidad.

Se plantea la pertinencia de esta investigación como una posibilidad de visibilizar una línea psicosocial de investigación en relación con los videojugadores, sobre los símbolos, las

interacciones, la capacidad de auto-reconocimiento como parte de esta adscripción identitaria, la importancia de esta práctica en la cotidianidad del usuario y cualquier otro elemento que suscriba esta práctica, especialmente entre los jóvenes.

En tanto que la tecnología y lo digital no deja de avanzar, casi al mismo ritmo que esta lectura, y que las cifras de uso y apropiación de estos elementos crecen de la misma manera, se considera que el uso de estas herramientas lúdico-digitales continúe en incremento, permitiendo que, el estudio desde esta perspectiva se posicione y se mantenga en la agenda de discusión de la cultura digital, y, así mismo, abra paso a nuevas lecturas no solo del uso de los videojuegos y los videojugadores, sino también del entramado que existe dentro de la cultura de los videojuegos.

Por tal motivo, la línea principal de esta investigación corresponde a generar un aporte multidisciplinario, partiendo del enfoque psicosocial, hacia la comprensión del entramado de la cultura de los videojuegos, dándole un lugar prioritario a los jóvenes usuarios entendidos como generadores de sentido hacia los propios videojuegos, además de las apropiaciones, interacciones, símbolos y significados que les permiten configurar una adscripción identitaria a partir de esta práctica.

Aquí, el sujeto estará siempre considerado dentro de su realidad y en este mismo sentido de importancia, el contexto en el que el usuario se desarrolla, considerar ello, permitirá comprender sus actos, apropiaciones, etc. Por lo tanto, se echa mano de las premisas epistémicas simbólicas, a partir de lo cual, se genera un acercamiento al proceso histórico-personal y a la interacción entre el usuario y el videojuego y la estructura sociocultural, donde será posible visualizar la forma en que se establece la identidad, la forma en la que se gestan las interacciones entre los usuarios y no usuarios, entre estos elementos. Esta postura, permite también la explicación de la importancia de la acción social, los símbolos que se crean a partir de las interacciones y los significados que de forma personal se conciben a partir de esto. La postura interaccionista, nos recuerda que, el sujeto, no puede –ni debe- ser separado del objeto o fenómeno, en este caso los videojuegos, y de la colectividad, como podría ser en este caso el grupo de usuarios pertenecientes a la llamada cultura de los videojuegos.

Tal como mencionaba en líneas anteriores, estudios académicos, aproximaciones de prensa y otros medios, han posicionado a los videojuegos casi desde el inicio de su éxito, en un lugar de desagrado, violencia e incluso de sujetos marginados, provocando no solamente

la exclusión de los usuarios, sino también la preocupación de las familiar y personas cercanas a ellos en relación con las posibles consecuencias de esta práctica. En el año 1985, que, en Estados Unidos, padres de familia, políticos y de algunos miembros de la industria tecnológica (no necesariamente de la industria de los videojuegos), hicieron énfasis en esas características, haciendo ver a la industria de los videojuegos como algo inadecuado para niños y jóvenes por la calidad y temáticas de sus contenidos.

Fue en 1990 cuando la industria de los videojuegos atravesó el conflicto más complicado entre los inconformes respecto al contenido de los juegos. De acuerdo con Kent (2016), un senador formó un comité para evaluar la opinión social respecto a los videojuegos, esto lo hizo a través de la recopilación de testimonios de psicólogos, expertos en violencia, ejecutivos de televisión entre otros, y al mismo tiempo, un panel de desarrolladores, empresas, entre otros. La discusión se extendió hasta 1994 cuando la necesidad de clasificar los videojuegos se convirtió en un tema apremiante.

Se fundaron dos organizaciones, la primera conjuntaba siete líderes de la industria de los videojuegos formando la Asociación de Software Interactivo Digital (IDSA)<sup>4</sup>, la segunda formada fue configurada solo por fabricantes de juegos, esta llevó por nombre Entertainment Software Rating Board (ESRB)<sup>5</sup>, esta última fue establecida por un educador, fue la más adecuada de acuerdo con el senado americano y absorbió a la otra asociación, provocando que siga vigente hasta el día de hoy.

Aunque en muchos países continua en vigencia y uso la clasificación diseñada por *ESRB*, algunos otros sitios como Japón o España cuentan con su propia forma de restringir el acceso o clasificar los contenidos. En México, por ejemplo, desde el año 2012, senadores del PVEM<sup>6</sup> propusieron la creación de la “Ley federal de clasificación de videojuegos”<sup>7</sup> que fue desechada por la inconsistencia de la justificación y utilidad de esta, sin embargo, en 2018 se retoma esta idea y es aprobada, dando facultad a la Secretaría de Gobernación para

---

<sup>4</sup> IDSA por sus siglas en inglés estaba formada por *Nintendo, Sega, Acclaim, Electronic Arts, Philips, Atari y 3DO*. Algunas de estas empresas solo hacían contenidos o juegos, no todas vendían consolas.

<sup>5</sup> ESRB por sus siglas en inglés, la clasificación se basa en el nivel de violencia que contienen los juegos. Ec: para niños pequeños, E: para todos, E+: contenido para mayores de diez años, T: para adolescentes (13 años o más), M: para personas de más de 17 años, A: Solo contenido para adultos y RP: clasificación pendiente

<sup>6</sup> Partido Verde Ecologista de México

<sup>7</sup> Puede consultarse la propuesta completa y el dictamen emitido en [http://www.senado.gob.mx/64/gaceta\\_del\\_senado/documento/38581](http://www.senado.gob.mx/64/gaceta_del_senado/documento/38581)

implementar los lineamientos para la regulación y clasificación de los videojuegos en nuestro país.

Por otra parte, se hizo público en junio del 2018 que la Organización Mundial de la Salud (OMS), a partir de un debate que comenzó en 2017, estableció en la clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11)<sup>8</sup>, un trastorno provocado por la adicción a la práctica de videojuegos<sup>9</sup> evaluado bajo la premisa de la negatividad de este uso y sin considerar otras características y actividades realizadas por los usuarios.

Aunque breve y sucintamente, conocer estos pasajes por los cuales atraviesa la industria y consumo de los videojuegos, invita a la reflexión. A pesar del sin fin de elementos que acompañan a esta actividad, llama la atención que los estudios entorno a los videojuegos partan en su mayoría de las quejas por el contenido y las consecuencias *negativas* del uso de estos. En tanto que los videojuegos se encuentran rodeados de tal atmosfera de censura y desaprobación, salta al interés que a la par sea esta una industria multimillonaria en cualquier latitud del mundo y particularmente que nuestro país se encuentre dentro de los 10 primeros lugares mundiales el primero en América Latina<sup>10</sup>, de consumo de videojuegos.

Estas inquietudes, las lecturas académicas e incluso las lecturas más informales sobre el tema, vislumbran que el estudio de estas tecnologías lúdico-digitales prioriza a estos: *los videojuegos*. Sin embargo, debemos recordar que es *el usuario* quien da sentido a esta práctica, de tal manera que el interés de esta investigación radica en ahondar sobre él. Por tal motivo, es imprescindible una aproximación que aborde a los videojuegos desde la propia lógica de uso, es decir, de los usuarios y la manera en que ellos dan significado a la práctica de esta actividad.

## **Objetivos**

Con la intención de generar una comprensión y lectura estructurada de este trabajo de investigación, se presentan a continuación los objetivos de esta en forma inductiva. Estos objetivos responden a la carencia de estudios sociales, principalmente desde la psicología

---

<sup>8</sup>Es posible consultarlo aquí [http://www.who.int/es/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-\(icd-11\)](http://www.who.int/es/news-room/detail/18-06-2018-who-releases-new-international-classification-of-diseases-(icd-11))

<sup>9</sup> El trastorno contempla tres ámbitos: 1) la falta de control de la conducta de juego, 2) el aumento de la prioridad que se otorga a los juegos frente a otros intereses y 3) el mantenimiento o escalada de la conducta a pesar de tener conciencia de las consecuencias negativas.

<sup>10</sup> Datos de Newzoo 2018 <https://newzoo.com/insights/infographics/mexico-games-market-2018/>

social en relación con los jóvenes usuarios de videojuegos, aquí se busca priorizar a los usuarios como generadores de sentido a partir de la práctica y no al videojuego en si mismo, de forma tal que se busca comprender todo lo que se encuentra dentro de la trayectoria de vida, las apropiaciones, símbolos y afianzamiento identitario a partir de videojugar. A partir de ello, el hilo conductor de esta investigación corresponde al objetivo general el cual recae en

- Conocer los elementos psicosociales de los jóvenes derivados de la práctica de jugar videojuegos que permiten al sujeto el desarrollo de su identidad como elemento performativo de su vida cotidiana.

En relación con los objetivos específicos se puntualiza sobre algunos de los elementos que he considerado permitirán de manera adecuada visualizar la perspectiva psicosocial de esta práctica y las apropiaciones realizadas por los usuarios para la configuración de su identidad, así como la manera en que esto se relaciona con los vínculos interpersonales generados en este escenario. Estos son:

- Definir las interacciones que suceden a partir de videojugar, las interacciones cara a cara entre usuarios, la forma en la que se relacionan con quienes no realizan esta práctica y la trascendencia de estas.
- Detallar las apropiaciones identitarias, simbólicas y significativas de los usuarios ante el tramado y la práctica de videojugar
- Identificar a partir de las narrativas las formas de auto identificación y los elementos que moldean la identidad del usuario.

Por lo tanto, a partir de lo que establezcan los jóvenes usuarios, se podrá entonces marcar y mostrar las diferencias entre nombrarse *gamer* y *videojugador* y ello permitirá verificar si existen más formas de denominar a los usuarios de videojuegos. Por otra parte, se podrá también profundizar en la comprensión de la diferencia de la dinámica de las usuarias en comparación con los usuarios, visualizar la manera en la que los usuarios de videojuegos establecen relaciones interpersonales con otras personas, tanto usuarios como quienes no lo son.

De esta forma, se busca establecer un nuevo camino de comprensión e investigación académica y metodológica hacia los estudios sobre jóvenes, en este caso, aquellos que dedican significativamente tiempos y espacios al uso de las herramientas lúdico-digitales,

alejándolos de estereotipos y estigmatizaciones clínicas, violentas y otras posturas predominantes en los estudios sociales al respecto.

### **Preguntas de investigación**

Es importante establecer una relación entre el ejercicio de investigación y las conceptualizaciones teóricas, de manera que, a través del apartado anterior se configura una pregunta central de investigación que marca y esclarece el rumbo de este trabajo la cual corresponde a:

- ¿Cuáles son los elementos psicosociales de los jóvenes derivados de la práctica de jugar videojuegos que se desarrollan como elementos performativos de la identidad del sujeto en la vida cotidiana?

Esta interrogante resulta crucial para la investigación en tanto que nos permitirá conocer aquellos elementos que permiten al usuario configurar su identidad y la manera en que se relaciona interpersonalmente en torno a esta práctica. La pregunta anterior, permitirán conocer de forma contextual cada uno de los aspectos de este entramado de usuarios, y al mismo tiempo dar cuenta de la manera en que se configuran también como parte de los actores sociales, dentro de su realidad social, en tanto esto, surgen las preguntas siguientes preguntas específicas:

- ¿Cuáles son los elementos identitarios de las y los usuarios?
- ¿De qué manera se establecen relaciones interpersonales entre las y los usuarios y no usuarios de videojuegos?
- ¿Qué elementos performativos y emotivos se hacen presentes en esta práctica?
- ¿Cuál es la narrativa de los usuarios sobre esta práctica?
- ¿Cuál es el significado simbólico del usuario frente a los videojuegos?
- ¿Qué elementos culturales subyacen a la práctica de videojugar?

## Capítulo I

### Usuarios y Videojuegos. Algunos elementos teóricos

#### 1.1 Cultura digital.

Invariablemente, la cultura es quizá el elemento fundamental para la comprensión social. Tanto la cultura, como la sociedad, se encuentran en transformación constante, considerando los contextos globales y locales, políticos, sociales, e innumerables elementos más. Uno de los elementos que se ha popularizado en las últimas décadas que sin lugar a duda ha permeado a la sociedad y a la par a la cultura, corresponde a las tecnologías digitales, dichas tecnologías, comenzaron con un objetivo firme, buscando el beneficio específico de la milicia y de un momento a otro se convirtieron en el elemento transformador de más de uno de los aspectos sociales.

Las tecnologías digitales son aquellas cuyos elementos básicos tienen como fundamento aplicaciones de computación y programación. Fue hace aproximadamente cincuenta años, cuando estas tecnologías comenzaron a modificar los medios de comunicación llevándolos hacia la transformación, de lo analógico a lo digital y a partir de ello, el uso, acceso y adquisición no solo se populariza, sino que también se facilita en cualquier coordenada del mundo. El telégrafo se transforma hacia el teléfono, la radio se vuelve de acceso público y entre otras cosas, se desarrolla la televisión, para 1970, era innegable el uso e importancia de las tecnologías digitales. Hacia el nuevo siglo, y en la actualidad, la digitalización a nivel mundial resulta algo latente.

---

<sup>11</sup> Frase tomada de lo postulado por el psicoanalista norteamericano Erik Erikson

Estos sistemas de comunicación comenzaron a ser aplicados en espacios profesionales y más tarde domésticos, han penetrado la cotidianidad de manera que, en la actualidad son utilizados no solamente como parte de la vida laboral de las personas, las empresas, etc., sino que también y, me atrevo a decir, principalmente son utilizados para el ocio.<sup>12</sup>

Dado que en más de una esfera social dispositivos electrónicos como computadoras, celulares y televisores, solo por mencionar algunos, se han convertido en parte esencial de estas acciones sociales, se ha configurado el concepto de *cultura digital*. En esta investigación, se entiende este a partir de lo propuesto por Levy (2007), quien menciona que:

En el conjunto de la cultura digital se integra una diversidad de agentes y colectivos pertenecientes a los diferentes tipos de sistemas culturales que forman las redes culturales digitales. Entre los agentes de la cultura digital no solo se encuentran los individuos y los colectivos de usuarios y conectados, en general, a los medios materiales y simbólicos digitales. (XI)

Para comprender mejor lo que refiere a la cultura digital, debemos tener presente que no se trata solamente del impacto o modificaciones que puedan resultar de las innovaciones tecnológicas, sino que refiere también de las implicaciones en los mismos usuarios, y lo que esto puede representar para las dinámicas sociales, o las dinámicas de la vida cotidiana, así como las implicaciones transdisciplinarias, por ejemplo, psicológicas, antropológicas, psicosociales, entre otras. Autores como Martín (2008), Winocur (2009), han puntualizado que, en la convergencia social con lo digital, hay aspectos más allá de las telecomunicaciones, expresiones que pocas veces han sido estudiadas, donde se encuentran aspectos simbólicos, significados sociales, significados, interpretaciones, legitimaciones, valores, vida cotidiana, sociabilidad, cultura, entre otros, que permiten la presencia del sujeto dentro de este entramado digital como un espacio donde suceden interacciones de todo tipo, en palabras de Winocur:

[hay que entender la]<sup>13</sup> convergencia digital en su cualidad existencial, como escenario simbólico constitutivo de una nueva forma de socialidad, fuente de sentido y certezas, como un espacio real e ilusorio [...] como territorio imaginario para fijar

---

<sup>12</sup> También entendido como tiempo libre. Retomando brevemente lo propuesto por Elias y Dunning (1992), el ocio (y menciona el autor al deporte principalmente), como una de las necesidades elementales del ser humano, permite sin peligros ni consecuencias sociales ni personales para otros o para uno mismo, sublimar algunas emociones o deseos, que, en otras condiciones o momentos sociales, podrían resultar en daños o sufrimientos.

<sup>13</sup> Agregado por quien redacta para la comprensión de la cita.

el *lugar* -en el sentido antropológico- [...] como un ámbito para sostener, acercar y reinventar la presencia de otros (Winocur, 2009:251)

Esta interacción digital, dota al sujeto como un agente individual y colectivo, como parte de la matriz de la cultura digital, por supuesto considerando todos aquellos elementos y sistemas tecnológicos que lo conforman en tanto que dan sentido como una interrelación de la cual, quizá sin percatarnos, somos parte. Menciona Levy (2007) que,

En el ámbito de la cultura digital se constata fácilmente que los sistemas tecnológicos ni a los sistemas sociales, no hay por qué considerar tecnología, cultura y sociedad como entidades separadas y heterogéneas. Y tampoco los procesos de innovación y cambio de los sistemas tecnológicos se pueden considerar autónomos y cerrados a todas las interacciones con otros sistemas culturales y sociales (p. XIV)

Uno de los protagonistas que hemos considerado más importantes dentro de la cultura digital y de la comunicación y de la sociedad en general, corresponde al *internet*, que ha logrado homogenizar la vida *off line* con lo que sucede en la red o de forma *on line*. La importancia, es tanta que se trata de “simplemente vivir, porque la experiencia de la convergencia radica en el sentido vital que ha adquirido en su vida el hecho de estar comunicado con *todos a todas* horas y en *todos* los lugares.” (Winocur, 2009:250).

En este sentido, el uso de las innovaciones digitales como parte de las actividades diarias, ha tenido como resultado la virtualización del sujeto, es decir, lo que sucede en la modalidad *off line* se refuerza a partir de la distribución de esto mismo en los ámbitos *on line*, esto sucede en todos los aspectos posibles, desde lo social, entre ellos la comunicación, la cultura, la política, la economía, las dinámicas laborales, hasta lo personal, como las subjetividades, las relaciones interpersonales, la identidad, solo por mencionar algunos aspectos. La cultura digital, es entonces el lugar virtual de la cultura, sus normas, valores, símbolos, se conjuntan para establecer la realidad en un espacio digital.

Siguiendo esta línea, dichas acciones compartidas a través de lo virtual, se conciben como parte de la “realidad” de la que formamos parte, retomamos la idea postulada por Subirats (2001), donde menciona que “por sus características técnicas de difusión masiva, su efecto illusionístico y su consenso automático rebasa cualquier valor estrictamente representativo, para adquirir el estatus de una realidad más verdadera que la propia experiencia subjetiva e individual de lo real.” (p.94) haciendo visible también que hemos desarrollado a partir de esta virtualización, una extensión del si mismo, de todos aquellos que

se *comparte* o *publica* o forma parte del internet, configurando así un espacio, denominado *ciberespacio*

El ciberespacio es el nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores. El término designa no solamente la infraestructura material de la comunicación numérica, sino también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan. El neologismo <<cibercultura>> designa aquí el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales) de las prácticas de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente del ciberespacio. (Levy, 2007:1)

Podemos, entonces, comprender que la cultura digital se ha consolidado a partir de diferentes elementos, principalmente del uso de las tecnologías para poder *digitalizar* la vida, dando paso a nuevas categorías que se encuentran inmersas en este gran entramado digital, como lo es la cibercultura. En términos generales, el ciberespacio está compuesto por un gran número de páginas, aplicaciones y redes, de las cuales nos vamos apropiando en el sentido de virtualizar nuestra vida cotidiana, esto se realiza a partir de actividades humanas muy básicas, como lo son: escritura, sonido, imágenes, videos, principalmente, dando paso de esta manera a que los *espacios* virtuales crezcan, se enriquezcan, existan grupalidades, aumenten, se diversifiquen, etcétera.

Resulta importante comprender lo que corresponde a la cultura digital y la cibercultura en tanto que estas categorías pueden ser consideradas como el génesis de muchos otros entramados, por ejemplo, de producción y consumo. Rescato la idea de la sociedad de la información, postulada por Castells (2012), donde grosso modo menciona que las tecnologías facilitan la creación, distribución e incluso la manipulación de la información para las actividades sociales, culturales y principalmente, económicas, lo que resulta en un ciclo de producción de las industrias y consumo de los usuarios, donde fácilmente podemos ubicar a los videojuegos.

Preciso, a partir de ello, que dicha producción y consumo no se trata únicamente de productos en sentido estricto, sino que esto hace referencia también a cuestiones más subjetivas y culturales, por ejemplo, la producción de imágenes, estereotipos, ideas, conceptos, identidades, necesidades, apropiaciones, relaciones interpersonales, que permean el imaginario social sobre aspiraciones, deseos, que se gestan en la sociedad en red (Castells,

1995) y trascienden hacía la cotidianidad de cualquier usuario en cualquier aspecto de su vida.

Dicho lo anterior, vale la pena ejemplificar como estas dinámicas virtuales, por ejemplo, a partir del uso del internet y herramientas como la computadora, el celular o las videoconsolas, no solo promueven dichas aspiraciones y deseos, sino que consolidan estas relaciones virtuales y a su vez conforman la cibercultura y la cultura digital.

Los elementos de un juego no se pueden evaluar sin tener en cuenta la experiencia del jugador.<sup>14</sup>

## 1.2 Videojuegos

Siendo parte principal de esta investigación, ubico a los videojuegos también como elemento de la cultura digital, por una parte, estos pueden ser entendidos en el sentido estricto del software, el desarrollo de hardware, plataformas, tecnologías, es en esta línea donde “entendemos por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte y plataformas tecnológica” (Maques, 2010), sin embargo, en esta labor nos interesa prestar mayor atención a los elementos sociales que atraviesan a la práctica de videojugar. De ello, retomo lo mencionado por el doctor Levis, donde indica que:

Un videojuego es una interacción de una o varias personas con la máquina que permite jugar y es además esta forma de entretenimiento nacida en la era digital, ha conseguido consolidarse como una de las importantes económica y socialmente del sistema audiovisual digital (Levis 2013).

A pesar de ser una industria que ha atravesado más de una crisis general, las empresas que la componen se han esforzado por mantenerse vigentes, en el gusto del público y en constante transformación afrontando las exigencias tecnológicas y de comunicación que se modifican a pasos agigantados. Los videojuegos se vuelven populares más o menos hasta los años setenta, sin embargo, es desde los años cuarenta cuando el desarrollo y programación de juegos digitales comenzó.

Otro de los cambios a los que la industria ha tenido que hacer frente, corresponde al gusto del público, para los años ochenta era común encontrar *salones arcade*, también conocidos como *salones de juego*, y poco probable que de forma individual y casera se tuviera una consola propia. Fue hasta mediados de esa década cuando las empresas logran entrar a los hogares, principalmente asiáticos y americanos. Más tarde las consolas caseras serían todo un éxito, las portátiles han luchado por mantenerse vigentes y el juego desde la computadora se ha intensificado, sobre todo desde que se agregó a las posibilidades el juego a través del internet.

---

<sup>14</sup> Frase del actor Norteamericano Marc Leblanc.

La industria, se ha caracterizado por tener crecimiento abismal, en los últimos seis años, el crecimiento corresponde a más del 50%, además se posicionan en primer lugar los juegos para dispositivos móviles (celulares), seguidos de las consolas y al final las computadoras. La última generación de consolas, se caracterizan por ser, además, sistemas completos de entretenimiento audiovisual ya que permiten el acceso a plataformas de streaming de videos, música, redes sociales, servidores especiales de cada empresa de videojuegos, entre otros elementos que brindan al usuario comodidades y al mismo tiempo facilitan el consumo de juegos, eventos, suscripciones, entre otros elementos.

En términos de cifras, para Julio de 2018, se reporta que los usuarios y consumidores mexicanos, gastaron 1.6 millones de dólares colocando a nuestro país en el #12 a nivel mundial y el primero en compras en América Latina. En definitiva, los dispositivos móviles, principalmente los celulares, han desplazado el uso de las consolas en cuanto a la práctica de videojugar, para 2018, 65% de los usuarios varones realizan esta actividad en su celular, y solo 51% en consolas, en lo que atañe al sexo femenino, el 60% juega en dispositivos móviles y únicamente 38% en consolas. Además del notable crecimiento que ha tenido el juego a través del Internet, en computadoras donde el 47% de usuarios son varones y 41% mujeres.

Uno de los aspectos que se encuentra en apogeo de las nuevas formas de videojugar, corresponde a los *e-sport*<sup>15</sup> donde entre el 2017 y el 2018, el crecimiento a nivel mundial responde al 32% superando a la industria cinematográfica ya que el crecimiento que tuvo fue solo de 5%. Los pronósticos sobre el ingreso global de este deporte, estima para 2019 hasta 1,187 millones de dólares, de acuerdo con datos de Newzoo<sup>16</sup>, del mismo modo comentan que existen en el mundo 50 millones de jugadores y 192 millones de espectadores, lo que en términos monetarios representa un total de 696 millones de dólares por año.

A pesar de que América Latina, no está en los primeros lugares de consumo de *e-sports*, se han comenzado a crear, en México, las primeras ligas profesionales del país. Por otra parte, México se localiza también como uno de los países con mayor desarrollo de videojuegos, por ejemplo, la Asociación Mexicana de Videojuegos, conglomerada a 36 estudios

---

<sup>15</sup> Término que hace referencia a las competencias entre jugadores de videojuegos de forma profesional, estas pueden ser individuales o por equipos. Actualmente existen ligas profesionales de diferentes tipos, principalmente para videojuegos en línea

<sup>16</sup> Empresa dedicada a los estudios de mercado, principalmente sobre medios digitales.

profesionales y en los últimos años, distintas dependencias del gobierno han promovido concursos sobre desarrollo de videojuegos.

En relación con usuarios, estas alternativas de profesionalización del juego han permitido a usuarios realizar esta actividad como un modo de vida, ganando dinero a partir de la transmisión de sus partidas, a través de patrocinadores y también a través de los premios de los torneos, las cantidades de dinero varían de acuerdo con cada una de las categorías aquí mencionadas, esto sin duda representa un compromiso con la realización de esta actividad y una oportunidad laboral de nuevo orden social.

Existe también otro rubro creciente de profesionalización de los videojuegos, que concierne a todo aquello que implica la creación, diseño, desarrollo, programación y todos los elementos para la configuración de estos. Visible esto en la incorporación de licenciaturas, ingenierías y posgrados, principalmente a centros educativos de corte privado, donde clara o sutilmente en sus programas de estudio se encuentra el objetivo de proporcionar conocimiento hacia esta línea laboral.

Los videojuegos se han estudiado desde aspectos sociales como la comunicación, los elementos cinematográficos, símbolos, estudios sobre diseño, historia, contenido, entre otros, que resultan ser lo más populares, considerados como parte de los estudios sociales. Por otra parte, indudablemente las estadísticas sociales y económicas nos muestran mayormente lo que corresponde a la parte industrial de los videojuegos, sin embargo, debemos considerar, como se insiste a lo largo de este texto, que todas estas cifras pierden sentido y relevancia si se omite el papel del consumidor, en términos económicos y de los usuarios, en términos sociales.

Con relación a este último, es importante aludir que, también como ya hemos mencionado, los estudios más comunes se han posicionado en líneas de violencia, adicciones, criminalística, entre otros. Una de las líneas de investigación que ha cobrado más fuerza en los últimos años, corresponde a los estudios desde ámbitos educativos, donde la premisa radica en que los videojuegos funcionan como excelentes herramientas para acompañar al aprendizaje, mejorar los procesos cognitivos, entre otros elementos, España es el país que destaca con este tipo de estudios, sin embargo, en números crecientes se encuentran países de América Latina.

Empero, no podemos reducir este gran entramado industrial y cultural a este tipo de estudios, por lo cual, es necesario comprender que la simple actividad de jugar representa toda una experiencia y que videojugar es verdaderamente una experiencia diseñada para el usuario, por lo cual, su estudio requiere la total comprensión de las dinámicas individuales y colectivas que atraviesan a quien realiza esta actividad dotándola de completo sentido. Retomando lo mencionado por Steinkuehler (2006) ella distingue dos grandes formas del estudio de los videojuegos, la primera responde a las reglas estrictas de jugar, la segunda vislumbra los elementos que permiten entender que los videojuegos pueden estudiarse no solo desde la cognición, sino también desde las interacciones en el mundo social y material, donde podremos analizar piezas como

El rango de la actividad humana cotidiana o su significado: cómo se distribuye entre las herramientas, las representaciones y otras personas; cómo se sitúa en el contexto material, social, espacial y temporal en el que ocurre; cómo cambia ontológicamente quién y qué es la persona (en lugar de solo los contenidos epistémicos en la cabeza; Packer y Goicoechea, 2000); o cómo está vinculado a "formas de vida" socioculturales (y por lo tanto políticas) más grandes (Wittgenstein, 1958) promulgadas en el mundo. (Steinkuehler, 2006:98)

En adición, si consideramos que la práctica de videojugar, se ha transformado también con el tiempo, con la inclusión de nuevos elementos y funciones en las videoconsolas, en los celulares, etcétera, la práctica se enriquece de estas actividades haciendo necesaria la consideración de estudios tanto individuales como colectivos, en tanto que la influencia no es solo hacia el usuario, sino también de forma social y por lo tanto creando un contexto sociocultural, psicosocial, entre otros elementos sociales que pueden ser recuperados desde las ciencias sociales por ejemplo:

Cómo un determinado contexto sociocultural forma e influye en la actividad individual y en la creación de significado a través de la socialización y la enculturación (Nasir, 2005) y cómo el individuo forma e influye en la cultura en la que participa a cambio. (Steinkuehler, 2006:98)

Como resultado de toda interacción, los usuarios de videojuegos han también consolidado, quizá sin ser conscientes, diferentes tipos de grupalidades las cuales poseen, entre otros elementos, características, espacialidades, propiedades, lenguaje, apropiaciones y símbolos exclusivos a cada una, que han quedado desdibujados en los estudios hegemónicos, o aquellos donde el centro de interés corresponde al videojuego en sí mismo y no al usuario,

de forma que priorizar los estudios psicosociales resulta en una veta de investigación amplia, capaz de desarrollarse, para una mejor comprensión de los *JUVJ* y todo aquello a esta cultura que les concierne. Al respecto de las investigaciones sociales y culturales, menciona Raessens (2006), que es importante este tipo de estudios considerando el debate propuesto por Jenkins varios años antes, donde posiciona a los juegos de video como un fenómeno tecnológico, económico, estético, social y cultural.

Por otra parte, rescato el trabajo realizado por Cuenca (2018), donde hace un recorrido teórico, rescatando los estudios académicos realizados en relación con los videojuegos, ahí muestra que los estudios realizados aun partiendo desde epistemologías sociales, la mayoría de ellos no alcanza para dar cuenta de todas las implicaciones sobre la cultura de los videojuegos, los usuarios de videojuegos, y las nuevas tecnologías que están siendo aplicadas para el desarrollo de estos, en palabras del autor: “Se requieren estudios que aborden la multiculturalidad e interculturalidad que se propician en estos dispositivos en los que convergen usuarios de diferentes procedencias...”.

En el mismo sentido, Orozco y Patiño (2014) hacen también una revisión sobre las investigaciones específicamente en el campo de las ciencias sociales y humanas y de la educación, de donde rescato la afirmación que hacen sobre el hecho de que la mayoría de los trabajos académicos toman a los videojuegos como centro de atención donde se pierde de vista la implicación subjetiva y cultural de la práctica de videojugar:

Se ha encontrado un aspecto relevante: a los videojuegos se les ha otorgado un poder que no tienen; es decir, una ontología apriorística sin razón. De esta manera, han desligado de los análisis al sujeto jugador que, en últimas, es quien lleva a cabo los procesos de subjetivación a través de la herramienta. Así, pareciera que esta fuese vista con vida propia sin una reflexividad epistemo-ontológica compleja (Orozco y Patiño, 2014:24)

Al paso que se da lectura a estas líneas, de forma activa las innovaciones tecnológicas avanzan, estas permiten aplicaciones sociales de todos tipos y, por supuesto, las herramientas hacia el ocio no son la excepción, sumado a las consideraciones sociales y culturales sobre los estudios de videojuegos, habrá también que considerar las inevitables modificaciones en esta industria, por ejemplo, los juegos de realidad aumentada, realidad virtual, las conexiones a través del internet, solo por nombrar algunas que comienzan a ser más comunes día con día.

“Paradójicamente algo que nació al servicio de la muerte, como un invento del Pentágono para coordinar en escala planetaria sus planes de agresión contra otros países, se convirtió en un instrumento de vida. (...)

Hay muchas cosas que nacen en un sentido y terminan viviendo en otro.”<sup>17</sup>

### **1.3 Internet y su Relación con los Videojuegos**

Tal como he mencionado, pieza clave de la cultura digital y de la cibercultura es el internet, este ha permitido nuevas formas de interacción global, además de consolidar nuevas dinámicas también, de vida ya que permite la conexión inmediata con otras personas, el acceso a noticias, empresas y una lista interminable de posibilidades, lo que da paso también al desarrollo de elementos culturales y sociales, donde el uso de los videojuegos, no se queda atrás. Este medio de comunicación puede entenderse como una interconexión mundial, una meta red, que de forma sutil y paulatina comenzó a permear la vida cotidiana. Las transformaciones que ha experimentado para consolidarse en lo que es ahora, comienzan cerca de los años 40, pero es hasta finales el entretenimiento, el comercio, incluso el trabajo, entre otros elementos sociales, políticos y culturales los noventa que se distribuye de manera efectiva más allá de ámbitos exclusivos, como los académicos, y militares transformando así la comunicación, el entretenimiento, el comercio, incluso el trabajo, entre otros elementos sociales, políticos y culturales.

El impacto que ha tenido el uso del Internet en la sociedad puede analizarse desde la perspectiva de las transformaciones sociales, a partir de lo planteado por Touraine (1992), quien menciona que las sociedades contemporáneas priorizan el intercambio de información y de conocimiento para poder definir principalmente la cultura, la economía y la política. Sin duda, el tráfico de información existente a partir de esta plataforma tiene estrecha relación con lo mencionado por el autor. Del mismo modo, en términos económicos y políticos, podríamos decir que Internet ha sido pieza clave para la globalización (Giddens,1991), y también para la consolidación de nuevas relaciones sociales, por ejemplo, de tipo interpersonal o social.

---

<sup>17</sup> Epígrafe tomado de los escritos de Eduardo Galeano en relación con Internet

En la búsqueda de comprender, grosso modo la manera en la que Internet ha generado impacto en la sociedad, se han desarrollado diferentes estudios, principalmente estadísticos donde se vislumbra el uso y la apropiación social que se ha dado a esta herramienta, por ejemplo, la empresa *We are social*<sup>18</sup> en el estudio titulado *Digital in 2019*, reporta para enero del mismo año, que los usuarios de Internet a nivel mundial rebasan los cuatro billones de personas. Esto representa a poco más de la mitad (57%) de la población mundial, esta cifra de usuarios aumentó 9% en comparación con lo reportado en enero del año 2018. Destaca también que el número promedio de horas invertidas a la navegación web aumentó a cerca de seis horas y treinta minutos al día. Del mismo modo, se presenta que en lo relacionado con redes sociales que existen cerca de tres billones de usuarios, de lo cual, profundizaremos más adelante.

En lo referente a nuestro país, en el año 2015 se aplicó principalmente a jóvenes, la Primera Encuesta Nacional sobre Consumo de Medios Digitales y Lectura<sup>19</sup>, donde se muestran cifras sobre la penetración, uso e importancia del internet, entre los datos obtenidos, destacan que los principales usos de este corresponden a actividades de ocio y actividades interpersonales, desarrollando vínculos interpersonales, relaciones sociales y entretenimiento como la comunicación a través de los chats, el acceso a redes sociales y escuchar música, entre otras actividades. Sin embargo, es importante mencionar que la mitad de la población encuentra también en este medio una fuente de información sobre temas actuales, temas de interés, además de ser utilizado por aquellos que son estudiantes como fuente de consulta e información.

Si bien, se expone también que el acceso a Internet satisface una necesidad funcional debido a que prácticamente todas las actividades de este grupo poblacional giran en torno a esta herramienta, es evidente que se generan vínculos de apego emocional, produciendo así, intereses entre pares, tendencias de consumo, apropiaciones, identificaciones y en general, elementos socioculturales con consecuencias psicosociales. Como parte de ello, partiendo de la idea de que las plataformas más utilizadas son en su mayoría en relación con el ocio, se hace un comparativo con la idea de Macdonalización postulada por Ritzer (2006), dado que

---

<sup>18</sup> Empresa mundial dedicada a la investigación de información sobre internet, redes sociales, y todo lo relacionado con el internet, desarrolla este reporte en colaboración con empresas como Hootsuite.

<sup>19</sup> Disponible para su consulta en:

[http://www.ibbymexico.org.mx/images/ENCUESTA\\_DIGITAL\\_LECTURA.pdf](http://www.ibbymexico.org.mx/images/ENCUESTA_DIGITAL_LECTURA.pdf)

estas, se preocupan por mantener el consumo mediático masivo. Todas estas se presentan a si mismas entorno a la eficacia, la prontitud con la que se pueden encontrar contenidos exclusivos e incluso en tiempo real. Además, tenemos la impresión de que calidad es sinónimo de cantidad, mientras más productos que puedas consumir dentro de estas plataformas, aun cuando no lo consumas o no te interese todo, es mejor. El autor menciona también que este tipo de consumo Mcdonaldizado funciona también a partir de la predicción y el control, a pesar de tener libertad de consumir cualquier contenido, ellos siempre tendrán para ti sugerencias o cosas que quizá podrían interesarte de tal modo que actualmente se encuentran inmersas como parte esencial de la población, incluso en algunos momentos, no tener acceso a ello, te podría posicionar de forma desventajosa entre el grupo social al que pertenecer.

De acuerdo con los datos de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares<sup>20</sup>, con datos de 2017, se reporta que, en México, el 64% de la población de seis años o más son usuarios de internet, además, en comparación con el año anterior consecutivo, esta cifra a aumentado cerca de 4.4%. Estas cifras revelan que existen 17.4 millones de hogares con acceso a internet. En lo relacionado con el uso que se le da al internet, las actividades más comunes corresponden a comunicación, obtención de información y acceso a redes sociales, además de que se destaca que el uso de internet corresponde a un fenómeno urbano puesto que el 86% de los usuarios de este servicio se concentran en estas zonas (ENDUTIH, 2018).

El papel que tiene el Internet en la vida cotidiana, no se limita a los usuarios, sino que también es preocupación de los proveedores de servicios mantener la calidad de conexión y acceso, así como la privacidad de datos, entre otros aspectos que son de interés para aquellos que destinan su tiempo y sus actividades tanto laborales como de ocio o de cualquier otro aspecto a través de la web. En este sentido, se recupera un estudio publicado en octubre de 2018 donde se muestra explícitamente las frecuencias de uso y el tráfico de datos de Internet, nos referimos a *The Global Internet Phenomena Report*<sup>21</sup>, donde se menciona cuales son las aplicaciones y sitios web más visitados a nivel mundial de forma regional.

---

<sup>20</sup> ENDUTIH. Encuesta realizada por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI)

<sup>21</sup> Reporte global del fenómeno del internet, por su nombre en inglés, publicado por la empresa Sandvine, incluye las secciones de noticias globales, regionales y destacados” muestra cifras respecto a cada una de ellas.

La finalidad de retomar este tipo de estudios cuantitativos responde a un primer acercamiento a las dinámicas sociales a partir del uso del internet, para que más adelante se pueda consolidar dentro de esta investigación un acercamiento el impacto transdisciplinar, desde lo psicosocial, sociológico, principalmente y algunos elementos antropológicos de lo que representa para el individuo el uso continuo de estas herramientas, y como las interacciones sociales han sido modificadas a partir de ello.

La parte más importante que destacar aquí hace referencia a las actividades de ocio, “A través de los <<nuevos>> medios de comunicación, los jóvenes (independientemente de su edad) son fundamentales para el mercado mundial del ocio, no solo como objetivo de comercialización de la industria cultural, sino también la fuente de su inspiración” (Feixa, 2014:40), que son la primera actividad realizada en estos entornos virtuales.

Inmerso también en la cultura digital, a partir del uso del internet, se encuentra también la dinámica de videojugar, que, sin lugar a duda, en sus inicios representó un giro radical a las dinámicas de juego y en la actualidad se encuentra, diré de forma osada, en el punto cumbre de su desarrollo. A pesar de que las videoconsolas de videojuegos comenzaron a agregar este tipo de tecnologías de interconexión casi desde sus inicios, fue hasta los primeros años de este nuevo milenio cuando se conjuga de la mejor manera posible el internet y la actividad de videojugar.

Las primeras videoconsolas, como el Dreamcast, Atari 2600 o NES, tenía, principalmente en Estados Unidos de América un sistema que permitía el intercambio de datos, algunas otras consolas brindaban la posibilidad de agregar “módems” que facilitaban el acceso a redes privadas que el mismo fabricante proveía. Principalmente las consolas de Nintendo tenían la capacidad de la interconexión entre consolas, aun cuando estas no fueran iguales<sup>22</sup>, sin embargo, estas innovaciones no estaban disponibles de forma global, como podemos encontrarlas ahora.

Fue hasta el lanzamiento de Xbox 360 y su competencia directa Play Satino 3, que las conexiones a los servidores de cada compañía<sup>23</sup> se fortalecen y dan paso a la conexión con otros usuarios y abre nuevas posibilidades también a los desarrolladores de juegos. Definitivamente, en el comienzo, las funciones eran limitadas y torpes, pero rápidamente las

---

<sup>22</sup> Por ejemplo, la consola SNES, permitía la conexión a servicios de Nintendo mismo, entre consolas iguales y la siguiente generación de consolas lanzada por esta misma empresa.

<sup>23</sup> Microsoft y Sony respectivamente

actualizaciones a este sistema y los avances del propio internet han consolidado uno de los ámbitos más fuertes hoy en día.

Actualmente, en lo que corresponde a videojugar, existen al menos cuatro servidores principales, que no solamente permiten el acceso a videojuegos, sino que también facilitan la interacción entre usuarios de forma global. Cada una de las empresas líderes de videoconsolas posee este servicio, para Microsoft, corresponde a Xbox Live, para Sony PS Plus, para Nintendo tiene el nombre de My Nintendo y en cuanto a las computadoras, principalmente se utiliza el servicio de Steam, aunque debemos tener presente, que existen juegos como World of Warcraft, League of Legends, entre otros, que utilizan únicamente el Internet y la propia interfaz de juego.

A partir de la posibilidad de videojugar en línea, uno de los aspectos que más beneficiado se vio, fue el competitivo, no solamente en las videoconsolas, sino también en los ordenadores portátiles y caseros. A raíz de ello, casi todos los juegos que permiten esta modalidad de juego en línea han mostrado también la posibilidad de profesionalizarse a partir del juego, provocando un cambio no solo interactivo, de apropiación social, sino que también un cambio económico, en tanto que los *e-sports* como cualquier otro deporte, se ha consolidado como una empresa, donde las marcas, patrocinios, fanáticos y todas las caras que puede presentar cualquier otro deporte, se conjugan y se robustecen a partir de esta actividad.

De forma ilustrativa, retomo los datos obtenidos por *We are social*, para enero de 2019, reporta que cerca del 79% de los usuarios de Internet en México, lo utilizan para videojugar en línea y al mismo tiempo reporta un 22% de usuarios que miran a otros jugando, lo que se conoce como *gameplays*. Otro de los aspectos que ha dado fuerza al tráfico de datos de Internet en relación con los videojuegos, corresponde a los *e-sports*, donde se encuentra el 11% de usuarios que miran los torneos de estos jugadores profesionales haciendo uso de la red.

No importando el uso que se le dé al internet, reporta la ENDUTIH que para 2017, el 6.9% de los usuarios, acceden a la red a través de una consola de videojuegos. Por su parte,

la Encuesta Nacional sobre Consumo de Medios Digitales y Lectura<sup>24</sup>, reporta que, posicionándose en tercer lugar, las consolas de videojuegos son más populares en casa y a su vez, más utilizados para el acceso a redes sociales, otros contenidos audiovisuales y por supuesto, videojugar. Es importante resaltar, que el internet ha facilitado en muchos aspectos los avances tecnológicos, de forma que los dispositivos de acceso a internet se han expandido, permitiendo el acceso a todo tipo de contenidos, casi desde cualquier parte, como teléfonos inteligentes, tabletas electrónicas y videoconsolas, entre otros.

Resulta, por lo tanto, irrevocable la premisa de que el Internet ha intervenido en las dinámicas de ocio, socialización, interacción. Recordemos que, más que solo números, estas estadísticas nos permiten crear un panorama sobre las apropiaciones sociales y psicosociales que se hacen a partir de esta herramienta que continúa en expansión. En lo que incumbe a esta investigación, nos permite mirar de forma más sólida la relación entre los videojuegos, los usuarios y la red, que sin titubear muestra que está en crecimiento e influye en la cotidianidad y socialización de los usuarios.

---

<sup>24</sup> Encuesta realizada en 2015, a través de organizaciones privadas e instituciones públicas de las que destaca UNAM, CIDE, UAM, solo por mencionar algunas, recurso disponible en: [http://www.ibbymexico.org.mx/images/ENCUESTA\\_DIGITAL\\_LECTURA.pdf](http://www.ibbymexico.org.mx/images/ENCUESTA_DIGITAL_LECTURA.pdf)

## 1.4 Socialización y Sociabilidad

Este breve recorrido por algunas de las cifras sobre la penetración del Internet nos permite confirmar el impacto social que este ha generado desde su popularización, también ha permitido el desarrollo y crecimiento de diferentes plataformas y páginas que permiten a los usuarios una mejor y más rápida comunicación. Esto resulta relevante en tanto que, como lo mencionara Schültz (1964), la comunicación es el medio a través del cual las experiencias del mundo de los usuarios trascienden hacia los otros, a través de signos, la comunicación permite ser conscientes de los pensamientos de los otros. A partir de esta afirmación, podríamos también comprender que la comunicación es pieza clave para la interacción y socialización tal como si fueran elementos indisolubles.

Retomando también lo propuesto por Berger y Luckmann (1991), el lenguaje, así como el conocimiento, son los elementos básicos, no solo para la vida cotidiana, sino para la internalización de la realidad. Este proceso, denominado socialización sucede a partir de la comprensión de la realidad como algo subjetivo, donde el hombre se vuelve parte de la sociedad solo a partir de la interacción con los otros, es decir, necesita aprender las maneras de relacionarse, esto es en dos momentos diferentes. El primero de estos, es conocido como *socialización primaria*, aquí, los niños a través de la relación familiar y a partir de los afectos encuentra significados, lo que de ellos aprende es lo real, lo único posible y lo más firme. Esta etapa permite también la distinción del sí mismo frente a los otros, el desarrollo de un “yo” y de la identidad. Este primer proceso culmina cuando se comprende al “otro generalizado”.

El segundo momento de la socialización, *socialización secundaria*, de acuerdo con los autores, refiere a un momento más general, donde se internaliza el resto de la realidad, donde no necesariamente existen afectos, los vínculos pueden ser remplazados y permanecer en el anonimato, esto a partir de la internalización y entendimiento del papel de las instituciones la identificación de roles de actuar y comunicarse, así como la apropiación de símbolos, realidades y rituales que tienen lugar en estos nuevos espacios.

De esta manera, entendemos a la socialización, como un proceso a través del cual las personas aprenden y desarrollan elementos socioculturales del contexto en el cual se encuentren, permite, por lo tanto, a la comprensión de las dinámicas de comportamiento y

relación con el entorno. Del mismo modo, la socialización se apoya en similitudes no solo contextuales, sino también generacionales, es decir, quienes pertenecen a un grupo de edad específico tienen mayor posibilidad de socialización entre sí. Pensemos, por ejemplo, en los jóvenes.

Dado que para el desarrollo de esta investigación nos centraremos en los jóvenes, vale la pena puntualizar al respecto. En términos de la psicología clínica, una vez que la etapa de la infancia ha terminado, sucede entre ésta y la adultez una nueva temporalidad de la vida de las personas, denominada *adolescencia*, cuya característica principal es la pubertad, reduciendo a términos psicobiológicos todos los procesos por los cuales atraviesa la persona. Más allá de esto, es importante considerar que esta etapa puede ser mejor comprendida como un momento de transición, no solo en cuestiones biológicas, sino sociales, y psicosociales, en tanto que sucede un aumento en cuanto a las responsabilidades y posibilidades del sujeto.

En este mismo sentido psicológico, la adolescencia comprende aproximadamente desde los ocho hasta los 18 años de cada persona, en este periodo de tiempo, definen algunos cambios neurológicos, fisiológicos, hormonales, solo por destacar algunos, sin embargo, reducir a una persona a las cuestiones biológicas, sería un error. Obviar o pasar por alto los cambios culturales, identitarios, sociales, contextuales de los cual forman parte las personas en estas edades, sería un gran error, como menciona Valenzuela (1988), “La juventud alude a construcciones heterogéneas históricamente significadas dentro de ámbitos relacionales y situacionales. Ubicar la condición histórica de los estilos de vida y praxis juveniles supone reconocer sus diversidades y transformaciones”. Cuando hablamos de este grueso poblacional, desde las ciencias sociales, es más común encontrar términos como *juventud* término que será también, pieza clave en las siguientes líneas. Esta categoría será entendida a partir de lo planteado por Feixa y Nillan (2014):

Entendemos que la categoría juventud abarca una amplia escala cronológica, que incluye a jóvenes de ambos sexos en la franja de edad entre 12 y 35 años [...] nuestra atención son las prácticas sociales y culturales de los jóvenes. Nuestro interés radica en la construcción social de la identidad, en los jóvenes como actores sociales creativos, en el consumo cultural y en los movimientos sociales, en definitiva, en el carácter distintivo de las culturas juveniles locales en el mundo globalizado (p.33)

Es necesario, sumar a esto, que la población joven es actualmente el sector más amplio en nuestro país, y en gran parte del mundo. En México, de acuerdo con el Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE), considera como jóvenes a todas aquellas personas que

se encuentran entre los 12 y 29 años, siendo este también el sector demográfico con mayor representación actual, por lo tanto, el estudio de la juventud, desde sus contextos espaciales, temporales e históricos, es de gran relevancia para las ciencias sociales, permitiendo así, comprender y conocer las matrices socioculturales de las que forman parte.

Entendiendo entonces que los jóvenes constituyen contextos dentro de los cuales convergen, aquí apuntamos a lo que corresponde a la cultura digital y la cibercultura, retomando el uso del internet, donde podremos encontrar grandes similitudes a nivel mundial y con nuestro país, sin embargo, esto no quiere decir que haya una sola tendencia de la juventud hacia las prácticas o usos. En este sentido, menciona Feixa (2014), que “la forma y el contenido de los productos, las tendencias y los movimientos juveniles globales, se distinguen en sus preferencias culturales colectivas y en sus prácticas, pero éstas se sintetizan ampliamente, y despliegan de diversos modos, a nivel local.” (p.36).

De acuerdo con lo publicado por el estudio *We are social*, a pesar de que más de la mitad de la población mundial tiene acceso a Internet el grupo de edad con mayor número de usuarios corresponde a aquellas personas entre 25 y 44 años. Sobre esta misma línea, encontramos para nuestro país que en el estudio realizado sobre los hábitos de los usuarios de Internet en México 2018<sup>25</sup>, hasta el mes de mayo, se puede registrar que 54% de los usuarios se encuentran entre los 12 y los 34 años, utilizando aproximadamente ocho horas y 12 minutos de internet por día, lo que equivale a 2% más en comparación con el año anterior, en ambos estudios encontramos que el mayor número de usuarios, corresponde o incluye a los jóvenes.

Como hemos tratado de puntualizar, el internet ha permitido nuevas formas de relaciones interpersonales y nuevas maneras de adquisición o acercamiento cultural, incluso comparables con los agentes de socialización primaria como son la familia, la escuela, solo por mencionar algunas, en el sentido de que los usuarios echan mano de Internet, las páginas y plataformas que le conforman y transforman a partir de lo virtual, elementos como la identidad o el espacio, el tiempo, e incluso lo relacionado con la política, la economía, el trabajo, entre otras. Además, a través de esta socialización en línea, los roles sociales a desempeñar se modifican a través de las dinámicas digitales, cambiando también los

---

<sup>25</sup> Estudio publicado por la Asociación de Internet.Mx, disponible en web: <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/>

contenidos intelectuales, morales, afectivos, entre otros a los cuales se puede acceder a través de la web.

Retomando un poco los estudios estadísticos sobre el uso del internet, podemos visualizar en estudios como los de *We are social, 2019* que a pesar de la inmensa variedad de opciones que tiene la web, se utiliza principalmente, como hemos mencionado, para actividades de ocio, por ejemplo, la reproducción de *streamings*, con cifras superiores a la búsqueda de información general y en el tercer puesto de uso, con un mayor crecimiento en los últimos años corresponde a la práctica de videojugar, seguido del uso de redes sociales y de comercialización a través de la red.

Por otro lado, informa la Asociación Mexicana de Internet<sup>26</sup> en Julio de 2019 que el tiempo de conexión a internet, realizado por los jóvenes, es de 8 horas y 20 minutos superando a la radio y la televisión, además 47% del uso del internet se realiza desde consolas de videojuegos, posicionando a estos dispositivos en el tercer lugar, superados solo por los teléfonos móviles y las computadoras portátiles y de escritorio. En definitiva, el internet abre la puerta a la diversificación de accesos, por ejemplo, este mismo estudio muestra que por encima del uso de la computadora ya sea portátil o casera, se encuentra el uso del teléfono móvil, a partir de los cuales se tiene acceso también a plataformas como Netflix<sup>27</sup>, YouTube<sup>28</sup> y Facebook<sup>29</sup>, que encabezan la lista de las más utilizadas, incluso con números superiores a los de buscadores como Google<sup>30</sup> o Yahoo<sup>31</sup>.

De forma definitiva a través de este tipo de estudios, casi en su totalidad de corte cuantitativo, podemos visualizar la forma en que la socialización se a modificado haciendo uso de características como la facilidad y la inmediatez de comunicación principalmente a partir del uso del internet, que, a su vez, forma parte de la sociedad actual, donde es apremiante y necesario mantenerse vigente y disponible en cualquier momento y lugar.

---

<sup>26</sup> Antes AMIPCI, asociación dedicada a la realización de estudios y eventos sobre las tendencias y usos que se le da al internet.

<sup>27</sup> Empresa de streaming multimedia de pago a través de internet.

<sup>28</sup> Sitio web dedicado a compartir videos a través de la modalidad streaming, actualmente se puede utilizar de forma gratuita o de pago.

<sup>29</sup> Red Social que permite publicar y compartir texto, imágenes, videos, enlaces, entre otros elementos audiovisuales. Considerada la más popular a nivel mundial

<sup>30</sup> Compañía de Alphabet, se especializa en software para Internet y otros elementos, aquí se refiere al motor de búsqueda de contenido de internet

<sup>31</sup> Empresa global de medios, que entre otras cosas contiene páginas web, aquí se refiere a la modalidad de motor de búsqueda.

Vinculado con esto, no se rezagan, por ejemplo, las videoconsolas, que, desde la implementación de conexión a internet, han sumado a su lista de herramientas proporcionadas también, la capacidad de acceder a plataformas de streaming de música, videos, redes sociales, entre otros elementos, los cuales ponen al alcance del usuario la posibilidad de interactuar y socializar con el resto de los usuarios.

Al mismo tiempo, la práctica de videojugar, ha permitido generar dinámicas de socialización y sociabilidad, que se afianzan a la cotidianidad de los usuarios, estableciendo vínculos con otros usuarios. Desde que los videojuegos se adueñan de salones y bares, provocando la creación de los salones exclusivos para esta actividad, hasta las actuales conexiones *on line* que permiten jugar y establecer lazos con otros usuarios sin importar la coordenada geográfica en la que se encuentren, se tienen resultados como la generación de relaciones interpersonales o proximidades efímeras en tanto la exigencia del juego.

Las interacciones que acontecen a través de internet pueden ser también entendidas como un proceso de sociabilidad, que a diferencia de la socialización es definida por Simmel (2002), una forma lúdica de asociación, cuya finalidad última es la asociación por si misma, provocando que se desarrolle cierta forma de adscripción a una comunidad. Debido al énfasis que hace este mismo autor, en la dimensión asociativa de la sociabilidad, es entonces que podemos mencionar que, al entender a esta como una característica propia de los seres humanos, puede resultar fundamental para la interacción entre los miembros de una sociedad. En términos virtuales, pensemos particularmente en las *Redes sociales* como elementos que permiten esta socialización.

A pesar de que el acceso a los mundos digitales está disponible para cualquier persona, el principal uso de este es realizado en su mayoría por jóvenes, los cuales, encaminados por el contexto de la globalidad entrelazado con la cultura digital, han conducido a una nueva forma integral de realizar procesos de socialización y sociabilidad donde tanto el internet como las redes sociales y el resto de los elementos del mundo digital, facilitan el acceso, la comunicación y las relaciones interpersonales, solo por mencionar algunas dinámicas sociales, de lo cual, continuaremos revisando en las siguientes líneas.

## 1.5 Plataformas y Redes Sociales

Uno de los elementos más populares de internet, son las denominadas *Redes Sociales*, también conocidas como *plataformas*, que en su mayoría corresponden a empresas que, de forma digital, promueven y facilitan la socialización y sociabilidad a través de comunidades virtuales de individuos, se conozcan previamente o no. En relación con los usuarios, las redes sociales serían en reflejo más objetivo de las *sociedades en red* (Castells, 1999). Las diferencias en las redes sociales corresponden principalmente al tipo de contenido que se puede compartir o ser participe; estos contenidos pueden ser texto, audio, video, imagen, entre otros, a pesar de que casi en todas las redes sociales se puede compartir casi todo tipo de contenido, algunas son más populares como forma de comunicación instantánea o para el acceso e intercambio de contenidos audiovisuales.

Las *Redes Sociales* comenzaron a popularizarse cerca del año 2000 y hasta la fecha, han permeado la vida cotidiana, esta popularización puede verse reflejada en estudios como los que reporta *We are social* donde se menciona que cerca del 45% de la población mundial se encuentra activa en redes sociales, esto corresponde aproximadamente a 3.484 billones de personas hasta enero de 2019 esto representa un 9% de crecimiento en comparación con el mismo periodo del año anterior, en otro estudio, el publicado por la Asociación de Internet.Mx se expresa que el 89% de la transferencia de datos de internet en México, corresponde al uso de redes sociales, donde existen cerca de 88 millones de usuarios activos en redes sociales con un promedio de uso de tres horas y 12 minutos al día.

Tal como se mencionaba anteriormente, el uso más común del internet responde a las actividades sociales más antiguas, como la escritura y las imágenes, agregando videos, mensajes de voz, entre otras cosas, que han brindado a las personas y, particularmente a los jóvenes, no solamente nuevas formas de interconexiones, sino herramientas identitarias,

---

<sup>32</sup> Frase de Brian Solis, analista digital, orador, escritor sobre tecnologías de origen norteamericano.

sociales y culturales. Como menciona Feixa (2014) “la <<juventud global>> debe ser entendida como un colectivo híbrido -tanto a nivel local como a nivel global- que construye su subjetividad a partir de los materiales provistos por culturas, consumos, resistencias, transnacionalismos y digitalismos *globales* o *globalizados*.” (p. 46), en este sentido, los siguientes datos mostrados, respaldan ampliamente la idea del autor y, el argumento de estas actividades que mantenemos vigentes ahora desde lo digital.

Los estudios estadísticos nos permiten visualizar un panorama de la manera en que los usuarios hacen uso del tráfico de internet y a su vez de la forma de apropiarse de estos *ciberespacios* como parte de su vida, una extensión de las vivencias *off line* trasladadas al mundo virtual transformando así las experiencias, tendencias, tradiciones, perspectivas y apropiándose de nuevas dinámicas sociales a través de estos ambientes digitales. Por ejemplo, el reporte global de internet como fenómeno<sup>33</sup>, muestra que en toda América se hace la plataforma con mayor uso corresponde a YouTube dedicada al servicio de streaming de video, seguida de *Instagram*<sup>34</sup> y *Facebook*.

De acuerdo con los datos mostrados por *we are social*, las redes sociales más utilizadas en orden de importancia en nuestro país son *YouTube*, *Facebook* y *Whatsapp* en tercer sitio, seguida del servicio de mensajería de *Facebook*, denominado *Fb Messenger*<sup>35</sup>. Uno de los datos más importantes respecto de estas redes sociales es que sin contar la primera, el resto de ellas son propiedad de Mark Zuckerberg<sup>36</sup>, quien en principio fue solo desarrollador de *Facebook*, esto visibiliza no solamente el crecimiento y poder económico del principal accionista, sino que también nos muestra la apropiación social y psicosocial de estas herramientas como parte de las dinámicas diarias de cualquier persona, ya que más allá de los vínculos particulares e interpersonales, se utilizan también como herramientas laborales, de mercado, de espectáculos, entre otros usos.

---

<sup>33</sup> Realizado por la empresa Sandvine con datos para febrero de 2019. <https://www.sandvine.com>

<sup>34</sup> Red Social y aplicación cuya función incluye subir y editar fotos y videos cortos. Además de que permite compartir estos con algunas otras redes sociales como: Facebook, twitter, entre otras. Incluye un medio de comunicación privado.

<sup>35</sup> Es posible utilizar este servicio de mensajería sin poseer una cuenta en la plataforma de Facebook y también hacer uso de ella cuando se tiene una cuenta o “perfil”

<sup>36</sup> En los últimos años, este personaje ha consolidado la compra de más de 50 empresas, en su mayoría de redes sociales y tecnologías digitales, las más relevantes son las mencionadas.

Hablando específicamente de esta red social, dentro del mismo reporte se muestran cifras donde *Facebook* mensualmente tiene cerca de 2.17 billones de usuarios activos en todo el mundo de los cuales el 88% accede a la red, a partir de teléfonos celulares. Respecto a *Instagram* se menciona que mensualmente hay cerca de 800 millones de personas activas.

Plataformas como *YouTube* que fue desarrollada para propiciar un fácil acceso a contenido audiovisual a través del *streaming*<sup>37</sup> de video, ha transformado su esencia por completo, incorporando nuevas modalidades de interacción disponibles para los usuarios. En cuanto al uso que se le da a esta plataforma, se puede mencionar que corresponde al 57% del tráfico de datos de Internet. Atribuimos la popularidad de este servicio de streaming a la posibilidad que brinda al usuario de llevar a la modalidad *on line* momentos, experiencias, anécdotas, o cualquier momento que se encuentre videograbado, podrá permanecer en la plataforma *off line* a disposición del usuario en cualquier momento, agregando así un nuevo significado y simbolismo a la vida cotidiana.

A pesar de la diversidad de temáticas que podemos encontrar en los videos de *YouTube* y de ser esta la principal red de uso, no podemos limitar nuestra visión a ella como único proveedor de este tipo de servicios. Pensemos en el caso de los videojuegos, en una dinámica considerablemente “nueva” cerca del año 2010 comenzó a ser común la transmisión de *gameplays*<sup>38</sup> conocido también como *streaming de videojuegos*. Esta modalidad cobra fama entre las comunidades de jugadores y entre los usuarios de redes sociales, adoptando la modalidad de fenómeno de masa innovando y utilizando los elementos a su alcance, en tanto que previamente no existía dinámica similar.

A la par, se encontraba en aumento y comprensión, jugar videojuegos como deporte y la conceptualización del usuario como profesional de esta actividad. Considerando ello y el consumo de *gameplays*, el desarrollo de actividades desde la industria del videojuego, como, por ejemplo, torneos y la transmisión de estos, generar mayor competitividad y el apogeo del juego en línea, la demanda por una mejor y más capaz plataforma exclusiva para

---

<sup>37</sup> La tecnología de streaming se utiliza para optimizar la descarga y reproducción de archivos de audio y video. La traducción del termino puede entenderse como *transmisión o transmisión por secuencias*.

<sup>38</sup> Video a cerca de como una persona juega determinado videojuego, se transmiten “en vivo” o se graban y se publican en redes sociales.

estos fines. De esta manera cerca de 2010 se transforma una plataforma ya existente<sup>39</sup>, en *Twitch.tv*<sup>40</sup>.

Para Agosto de 2019, *Twitch.tv*, tiene cerca de 3 millones de streamers, y casi 4 millones de visitas, así como más de 100 millones de espectadores mensuales, juntando hasta ese momento más de 477 billones de minutos vistos en la transmisión de juegos, desde aquellos jugadores principiantes, hasta torneos a nivel global transmitidos a través de esta plataforma, que al igual que YouTube y el resto de las redes sociales, producen beneficios económicos, no solo para la empresa, sino también para aquellos que transmite.

Por otra parte, ante el éxito inminente de *Twitch.tv*, *YouTube* en conjunto con *Google* han puesto a disposición una plataforma de video, donde se podrán encontrar mejores servidores para la transmisión de este tipo de videos. Esta plataforma lleva por nombre YouTube Gaming y actualmente se encuentra en transformación bajo la premisa de mejorar aun más. Esta plataforma tiene cerca de 200 millones de usuarios mensuales, sin embargo, la competencia con el pionero *Twitch* continua, ya que las cifras son superiores.

La adopción de estos momentos para las dinámicas sociales también ha sido oportunidad para las empresas de estos servicios de *streaming*, de acercarse a los usuarios y consumidores, logrando entonces que a pesar de que cada servicio es diferente, la popularidad en América se mantenga vigente. El uso de estas plataformas se encuentra distribuido de la siguiente manera, *Netflix* con 30% de popularidad, *Amazon Prime*<sup>41</sup> con 11% y en ultimo sitio con 10% *YouTube*. El porcentaje faltante, se encuentra entre *Netflix* y *Amazon* representado por servicios que este reporte, no ha logrado identificar de forma individual debido a que se encuentran en crecimiento de forma importante y en total representan cerca de 32%.

Otro tipo de *Redes Sociales* que es importante destacar, son aquellas que se especializan en mensajería, de acuerdo con el reporte de *Sandvine*<sup>42</sup> las más utilizadas con

---

<sup>39</sup> Austin.tv desarrollada por un grupo de personas que comenzó con un reality show sobre la vida de uno de los fundadores

<sup>40</sup> Principal plataforma de video social y la comunidad de jugadores del mundo en directo y de video a la carta. Provee a todo el sector de videojuegos (*Twitch.tv*, 2016)

<sup>41</sup> Servicio de Streaming de video, principalmente series y películas de la compañía Amazon, anteriormente dedicada de forma exclusiva a la comercialización en internet. Se encuentra disponible en cerca de 200 países alrededor del mundo

<sup>42</sup> Empresa que publica *The Global Internet Phenomena Report 2018*. *Ibidem*

esta finalidad, corresponden en primer lugar a *Skype*<sup>43</sup> y a pesar de no ser una red exclusiva o diseñada en principio para mensajería, en segundo puesto se encuentra *Snapchat* seguida de *Whatsapp*<sup>44</sup> y *FaceTime*<sup>45</sup>.

Por último, pero no menos importante, los sistemas digitales de *streaming* de contenidos de audio, han comenzado a consolidarse como grandes empresas en el tráfico de datos de Internet, a pesar de no tener bases como las “tradicionales” dentro de las redes sociales, si existe cierto grado de interacción de los usuarios a través de estas, de forma tal que nos resulta importante mostrar el comportamiento que estas tienen en relación a la preferencia de las personas, para América, se encuentran a la cabeza sistemas como *Spotify*<sup>46</sup> y *Apple Music*<sup>47</sup>, que si bien, en cuestión de porcentajes se encuentran alejadas, 34% vs. 10.% respectivamente, son las que se posicionan como más comunes.

Gran parte de lo que diferencia estos servicios en línea, es el grado de interacción que se tiene entre los usuarios. Todos y cada uno de los mencionados en estas estadísticas presentadas, han comenzado a prestar minuciosa atención a la manera en la que los usuarios puedan comunicarse o interactuar. Para la mayoría de estas plataformas mantener el “contacto” o la “relación” con los denominados *amigos*, es una de las prioridades de estas. Por ejemplo, en plataformas como *YouTube* o *Spotify* puedes agregar a partir de tu cuenta de correo electrónico o incluso el número telefónico celular a los contactos que hagan uso de estas mismas plataformas, teniendo acceso a visibilizar ciertos contenidos que se tengan en común o “actividades” realizadas dentro del servidor. Pareciera que esta estrategia, permite una interacción nueva, diferente, que, a su vez, mantiene la *cercanía on line* que tradicionalmente pudiéramos atribuir a las dinámicas fuera del Internet.

A pesar de que se ha considerado que estas plataformas digitales pueden tener como consecuencia la desaparición de algunos otros medios de comunicación, pensemos en el caso de la música en la radio, es en realidad únicamente una nueva forma de acceso, por lo que la gran mayoría de los *medios tradicionales* han buscado la manera de permanecer vigentes,

---

<sup>43</sup> Software de la marca Microsoft que permite la transferencia de texto voz y video mediante Internet

<sup>44</sup> Aplicación de mensajería para teléfonos inteligentes, que envía y recibe mensajes instantáneos de texto y archivos de audio y video vía Internet.

<sup>45</sup> Aplicación de telefonía con video para productos de la marca Apple, a través de Internet

<sup>46</sup> Aplicación multiplataforma utilizada para la reproducción de música vía streaming funciona de forma gratuita y/o de pago.

<sup>47</sup> Servicio de música en streaming de la compañía Apple.

ofreciendo sus servicios y productos a través de Internet, facilitando también interacciones como las antes mencionadas, incluso no solamente con aquellos que conocemos, o que forman parte de nuestras dinámicas diarias, sino también con celebridades, artistas, *influencers*, productores, o todos aquellos que forman parte de la estructura de estos medios de comunicación, manteniendo vigente la idea de cercanía con aquellos que por momentos parecieran inalcanzables rompiendo así las distancias simbólicas que implicaría una persona famosa, solo por mencionar alguno.

“...el ser humano es una criatura constantemente en busca de sí misma, muchos jóvenes en el proceso de creación de identidad han encontrado en las nuevas tecnologías de información y el mundo del entretenimiento aparentes respuestas a muchas de sus dudas existenciales”  
Ernest Cassier

## 1.6 Identidad Lúdico-Digital

Dado que esta investigación se centra en trabajar con los usuarios de los medios lúdicos digitales, es importante tener presente qué aspecto de los usuarios es el que nos interesa conocer, en mayor medida esto corresponde a la identidad que permite la identificación o auto identificación como parte de adscripciones identitarias nombradas como *videojugadores* o *gamers*. Sin embargo, antes de profundizar en ello, es importante establecer con claridad el concepto que corresponde a la *identidad*.

Quizá uno de los más grandes enigmas sociales desde la antigüedad, ha sido comprender al mismo ser humano. Se ha buscado entender el objetivo de nuestra existencia, el motivo que nos mantiene vivos, la forma en que se conforman las sociedades, quienes somos, entre otros muchos elementos imposibles de nombrar de forma breve. Me parece pertinente recordar, para comenzar este apartado, que hablar de identidad es algo relativamente nuevo, de acuerdo con Giménez (2010), *la identidad* es un concepto impulsado “masivamente” desde los años ochenta y noventa cuando comienza a definirse, anteriormente el termino se utilizaba, pero no se encontraba bien definido y en los estudios sobre el sujeto se priorizaba al ser humano desde posturas biologicistas, fisiológicas o de comportamiento. De modo que, para comprender quienes somos, se comenzó a establecer el concepto de *identidad*. Las aproximaciones sociales mencionan que la identidad es un fenómeno social ya que repercute en la manera en que la alteridad, es decir, los otros, perciben al actor de una acción, nos referimos al sujeto.

Coloquialmente, la identidad suele confundirse con el concepto de personalidad, incluso ambos conceptos son utilizados como sinónimos, cuando, científicamente, la psicología y sobre todo la teoría psicoanalítica, se ha encargado de apuntar la diferencia de estos dos conceptos. Sigmund Freud, el principal exponente del psicoanálisis, distingue que el concepto sobre la identidad es nuevo y, por tanto, él explica lo que refiere a la *personalidad*

entendiendo esta como un proceso de historia individual, a partir de las emociones y que, a su vez, es producida por la desconexión y disociación entre los sucesos, pensamientos y la conciencia, proceso que comienza a construirse en la infancia, de modo que la personalidad sería únicamente individual.

Sobre la noción de identidad en el psicoanálisis, apunta Pujal (2004) que, muchos aspectos de la identidad se forjan en la infancia y a su vez, el ser y actuar de una persona refleja tanto motivaciones y conflictos como una racionalización y explicación consciente, además, no se trata de la *identidad* como una unidad coherente en sí misma, sino que algunas veces el actuar y la conformación de la identidad puede resultar en ciertos grados de ansiedad. Desde otra coordenada teórica, por ejemplo, en antropología, se admite que en la identidad las personas aprenden de la cultura ciertas pautas de comportamiento, no se acepta la idea de que las estructuras profundas de la personalidad sean resultado estructurado y culturalmente condicionado, lo que nos permite recordar que a pesar de que existan grandes números de estructuras cognitivas y motivacionales, estas no se encuentran ajenas a las experiencias, interacciones y procesos de la vida social.

Pensar que el concepto de personalidad da paso al análisis correspondiente a la identidad, resulta errado, debido a que este análisis, pierde de vista el contexto social y la implicación de los otros en dichos contextos ya que, la personalidad, a pesar de considerar la parte histórica, esta siempre es interiorizada desde lo individual. La identidad se establece a partir de los recursos que rodean al sujeto, es paulatina y procesual, además, cada contexto en el cual el sujeto se desarrolla complejiza esta producción.

La identidad, parte también de poder realizar una diferenciación o contraposición a “los otros” diferentes y distintos a uno mismo aun dentro del contexto o en diferentes contextos. Menciona I. Flores desde lo antropológico que “Los individuos toman conciencia de su propia identidad en el momento en que interactúan con un “otro” ser social” (2005:47). Siguiendo esta idea, recordemos, por ejemplo, lo planteado por Lacan en *El estadio del espejo*, aplicado a la idea del reconocimiento del sí mismo puede suceder no solo a partir de la imagen del sujeto, sino también de la identificación de la estructura del *Yo* con los otros semejantes, en un primer momento con las figuras parentales, pero más tarde con los semejantes sociales, o lo planteado también por que en este concepto del espejo destaca, no solo el reflejo de uno mismo sino de la retroalimentación con el otro, abonando a la idea de

que, para comprender la imagen de los demás debemos también tener presente su lugar y contexto.

En el estudio de la identidad, encontramos también posturas desde la sociología, donde se considera a esta, como un proceso social, es decir, donde no se acentúa el estudio del sujeto por sí mismo, de forma que, todos los sujetos se forman parte de un proceso identitario social, por ejemplo, menciona Giménez, que:

La identidad es el conjunto de repertorios culturales interiorizados (representaciones, valores, símbolos...) a través de los cuales los actores sociales (individuales o colectivos) demarcan simbólicamente sus fronteras y se distinguen de los demás actores en una situación determinada, todo aquello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados (Giménez, 2003)

Esto nos permite puntualizar que todos los sujetos, se encuentran dentro de una dinámica social en la cual habrá siempre una identidad dominante, como por ejemplo el género, la pertenencia a un país, a un estrato social, entre otras, sin embargo, no estas identidades no son únicas. Entendamos que la identidad es un proceso complejo de múltiples direcciones sociales, todas las personas son poseedoras varias identidades que se complejizan a partir de las interacciones y de los contextos a los que las personas pertenezcan, por lo tanto, además de tener una identidad dominante o hegemónica, hay también otras adscripciones identitarias que forman parte del sujeto.

La identidad es un proceso mediante el cual el individuo se reconoce a sí mismo como único y al mismo tiempo como parte integrante de una comunidad conformada por otros individuos con los que comparte ciertas características en un espacio y tiempo determinados y que necesariamente implican un reconocimiento externo (Castañeda 2010: 58).

Por otra parte, en lo planteado por Berger y Luckman (1991), podemos encontrar que la identidad es algo que está compuesto por el “yo” una vez que se ha logrado la identificación y la diferencia con “los otros”, y por las normas que se objetivan sobre las formas de actuar conforme a los roles establecidos, una vez logrado esto, el sujeto externaliza lo aprendido en “su mundo” y lo socializa con el “otro generalizado”. Dicho de otro modo, una vez que hemos entendido el lugar que tenemos en el mundo, el rol adecuado ante cada contexto, ante nosotros mismos y ante los demás, poseemos una identidad.

El interés de esta investigación apunta directamente a la comprensión psicosocial de la identidad en el sentido en que esta favorece el análisis de los procesos sociales como

determinante de los fenómenos psicológicos, dicho en otras palabras, entender que tanto el contexto social como las interpretaciones de cada individuo y sus formas de actuar, son cómplices en el desarrollo de la identidad. La investigación psicosocial de las adscripciones identitarias lúdico-digitales, permitirá mostrar que los usuarios forman parte de estas categorías hegemónicas mencionadas, pero que a su vez se distinguen dentro de otras adscripciones que continúan consolidando su vida cotidiana, el impacto podrá resultar en una reflexión sobre los prejuicios y estigmatizaciones negativas que rodean a los usuarios de videojuegos.

Recordemos también que la psicología social entiende que la sociedad es dinámica, siempre está en continuo movimiento, teniendo como parte activa del entramado social al sujeto donde se establece una relación de correspondencia bidireccional e influencia entre él y el colectivo. Esta premisa, que corresponde al interaccionismo simbólico, nos permite percibir de mejor manera la forma en la cual este trabajo retoma el concepto de identidad. Dado que esta investigación se encuentra enfocada en el análisis identitario de un grupo en particular, me gustaría aquí puntualizar al respecto, la aproximación a tema de análisis y estudio esta propuesta para la realización de una reflexión hacia los elementos psicosociales de los jóvenes derivados de la práctica a partir de elementos lúdico-digitales que permiten al sujeto el desarrollo de su identidad como parte de su vida cotidiana.

Establecer el análisis de esta investigación en una postura de carácter simbólico dentro de la psicología social, nos permite tener claro dos elementos que son quizá los más relevantes, el primero corresponde a que el contexto del sujeto existe previamente y el segundo corresponde a las acciones dentro de cada contexto. En el primero de ellos, el contexto es parte de un entramado históricamente construido desde lo colectivo. En el segundo, el sujeto accede desde diferentes posiciones, posturas, o como lo denomina Goffman (2006), roles, estos permiten que cada interacción del sujeto en cada contexto social, o marco de referencia, tenga un modo de comportamiento estructurado.

Juntos, estos elementos constituyen de forma dinámica al sujeto en sí mismo, menciona Blumer (1982), que el ser humano orienta cada acto hacia las cosas en función de lo que esto significa para él y este significado y las modificaciones continuas de estos, derivan de la misma interacción e interpretación. Por lo tanto, la mezcla entre lo subjetivo y lo social, es fruto del proceso de interacción.

Dicho de otro modo, el interaccionismo simbólico, nos permite visibilizar que los usuarios de videojuegos, además de estar inmersos en un marco social dentro de la misma categoría de jóvenes, cumplen roles sociales primarios como el género, ser miembros de una familia, etc., pero también han desarrollado con el paso de los años una identidad permeada por la práctica constante de videojugar que se desarrolla de forma conjunta al resto de las actividades que se realizan de forma cotidiana dentro de cada marco de interacción. Se entiende, por tales motivos, que la identidad surge en el transcurso de la interacción y se refiere a la relación dicotómica entre el sí mismo y los otros.

En este proceso identitario lúdico-digital, cada uno de los individuos posee en sí mismo la capacidad de identificarse, auto identificarse, o reconocerse como *usuario de videojuegos, videojugador o gamer*, a partir de referentes contextuales y entramados sociales que los vinculan con el uso de videojuegos, esto quiere decir que poseer una identidad lúdico-digital, no corresponde a una condición individual, sino a una condición social establecida dentro de los ya mencionados marcos de interacción, donde también atraviesa la condición de juventud. Este acercamiento previsto, parte de la premisa de que, al menos desde las posturas teóricas psicosociales, no se les ha dado el seguimiento suficiente sobre la adscripción identitaria que genera la práctica lúdico-digital, y no dan cuenta los estudios ya realizados de los actores y sus implicaciones de acción cotidiana en este sentido.

Como pieza de suma importancia para la comprensión de la adscripción identitaria lúdico-digital, se puede identificar a los *actos performativos* en términos de lo postulado por Butler (2002), esto significa que el sujeto se constituye a partir de sus actos y la capacidad de agencia dentro de ciertos marcos sociales y culturales así como dentro de un contexto normativo, teniendo como consecuencia la producción de seres reconocibles socialmente de tal forma que los actos performativos pueden ser entendidos como parte de los rituales de interacción

La performatividad es un proceso que implica la configuración de nuestra actuación en maneras que no siempre comprendemos del todo, y actuando en formas políticamente consecuentes. La performatividad tiene completamente que ver con “quien” puede ser producido como un sujeto reconocible... (Butler, 2009: 335)

Parte fundamental del pensamiento de Butler, es reconocer al lenguaje como elemento que permite no solo a la configuración del sujeto sino también a su identificación y reconocimiento frente a los otros. Al respecto menciona Moreno (2017):

Para ser reconocidos y nombrados como sujetos, necesitamos nombrarnos y construirnos en el lenguaje, discursivamente, en un lenguaje normativo que es compartido con otros, un lenguaje que nos “precede y nos excede”; sólo conformándonos en el lenguaje de las normas sociales alcanzaremos legibilidad cultural, es decir, reconocimiento como sujetos. (p. 311)

Se entiende entonces que la performatividad, es no solo un acto individual sino social, que cobra sentido en lo colectivo, por tanto, las adscripciones identitarias pueden ser visualizadas a partir de los significados y símbolos que suceden en cada contexto de la interacción, incluyendo en ella el lenguaje verbal, los espacios, los consumos culturales, las preferencias lúdico-digitales, la corporalidad, los espacios, la estética, y también, la performatividad. En este sentido, la performatividad, menciona Butler (2002), no es un acto particular, sino que se encuentra reiterado a partir de la ritualización, es decir, cada vez que se repite, de tal manera que las adscripciones identitarias, como la lúdico-digital, no se trata solo de algo temporal o voluntarioso, sino que se encuentra establecida y normada por acciones sociales y expresiones culturales, que constituyen la identificación grupal, además de la estética y la corporalidad.

Siguiendo esta línea, menciona Sabido (2013) que *la glosa corporal* indica cierta condición de la persona que realiza la acción, ella menciona también que esto tiene relación con una condición basada en experiencias, sobre lo que vivimos y somos diariamente en el mundo y a su vez, esto permite dar significado a lo realizado “... los seres humanos pueden intercambiar gestos y atribuir significados a los mismos, a diferencia de los animales, las personas se intercambian “símbolos significantes”. (Sabido 2013:28). Los procesos identitarios, siendo estos dinámicos, asumido, situado y particularizados, establecen también espacios, como lo son los marcos de interacción, donde la performatividad identitaria es específicamente visible al respecto, menciona Nateras (2010), que:

En lo que atañe al tiempo libre traducido como del divertimento o del ocio, faltaría anclarlo al espacio o los espacios donde precisamente se despliegan las *performatividades* de las adscripciones identitarias, ya que sin el espacio y su apropiación real como simbólica, no se pueden entender dichas configuraciones [...] en tanto los espacios hacen o habitan a las identificaciones como las identidades habitan y construyen esos espacios.

Es posible a partir de ello entender que no se trata de asignar sentido al cuerpo, sino que el cuerpo produce un sentido particular a partir del contexto en el que se encuentre, por lo cual es posible en cada adscripción identitaria, encontrar *movimientos corporales* que,

aunque parecieran gestos participan a la interpretación de todos y a su vez a la diferenciación de cada experiencia ritual según la categoría de las personas. (Sabido, 2013).

En tanto que las adscripciones identitarias se encuentran en contextos específicos, lo lúdico-digital responde a que actualmente la vida cotidiana se encuentra en gran medida mediada por lo digital, a partir de lo cual, en lo que corresponde a los usuarios de videojuegos ha desplegado etiquetas como la categoría *gamer* que, de acuerdo con algunos estudios, sucede desde la óptica principalmente de la mercantilización y el consumo, donde se subestiman las subjetividades y los contextos culturales.

Estudios como el desarrollado por Muriel (2018), donde se refiere que los usuarios de videojuegos son considerados a partir de “cómo ellos perciben su nivel de compromiso con la cultura de los videojuegos y a su propia identificación -o no- como gamers” (p.26) esto implica su nivel de implicación y actividad y que pueden o no identificarse con esta categoría. Existen otro tipo de estudios (Muriel, 2018., Cote, 2018., Cuenca, 2014., Rosales, 2014., Shaw, 2011., entre otros), donde la identidad de los usuarios se encuentra altamente relacionada con el tiempo que el usuario destina a la práctica de videojugar, pasando por alto cualquier otra característica, situación o elemento que pueda ser configurador de esta identidad, aquí se les cataloga como *casuales*, *hardcore*, *prototipo*, entre otras categorías que desdibujan las implicaciones de esta adscripción identitaria.

De forma precisa, la identidad será entendida para las líneas que siguen, como un elemento del ámbito personal consolidado a partir de las interacciones grupales, teniendo presente que este concepto *-identidad-* responde a una dimensión simbólica con implicaciones culturales, categoría decisiva para la vida y socialización del ser humano. Vale la pena apuntar que esta, la noción central de la investigación, se considera un proceso histórico en constante transformación, como hemos mencionado, a partir del contexto, del dialogo e interacción con el resto, así como la subjetividad del sujeto, por lo tanto, se asegura que cualquier ambiente de interacción permite la consolidación o reconfiguración de la identidad, característica que permite visualizarla en relación con *los videojuegos*.

Tomando en consideración que una parte de los cambios sociales trascendentales de la globalización sucede a partir de la proliferación del internet y lo que su uso ha fomentado, como la inmediatez, la facilidad de acceso a la información, entre algunas otras características ya mencionadas, se ha apuntado a que los procesos identitarios pueden verse afectados o en

cierto modo homogeneizados también a partir de las dinámicas económicas que trajo igualmente la globalización.

De lo anterior, se comprende entonces que, en el contexto del internet y la red, también la identidad se va conformando continuamente a través de los elementos que en ella se encuentren, los intercambios e interacciones con los otros usuarios y a partir de la convergencia de entramados y matrices culturales que convergen allí. En tanto que, la apropiación del individuo es subjetiva, a pesar de no haber una sola identidad, por ejemplo, en internet o en este caso, lúdico-digital, es posible visualizar partiendo de lo compartido en este entramado web, características que se comparten de forma simultánea, que, sin duda, ayudan a establecer y nombrar o caracterizar “*nuevas adscripciones identitarias*” a partir del uso y apropiación de estos elementos, aquí priorizamos lo sucedido desde la práctica de videojugar.

De manera que, a partir de lo mencionado anteriormente, y teniendo presente la postura interaccionista, se propone tener presente que en definitiva es sobresaliente la formalización de un entramado identitario lúdico-digital, instaurado a partir de las interacciones respecto al uso, práctica y apropiación de la práctica de videojugar. La cuestión central radica entonces en comprender cómo a partir de ella, los usuarios prefieren nombrarse de una u otra manera -*gamer o videojugador*- y que implicaciones se tienen al respecto en la vida cotidiana de quien realiza esta actividad.

## Capítulo II

### Dispositivo Metodológico

Partiendo desde la psicología social y haciendo uso del interaccionismo simbólico, esta investigación permitirá dar cuenta de los significados, los símbolos y apropiaciones que hacen los usuarios entorno a la práctica de videojuegos, y la manera en que todo ello da paso al proceso de la configuración identitaria en los jóvenes usuarios de videojuegos (*JUVJ*). De esta premisa, se construye el *dispositivo metodológico* que permite el desarrollo de esta investigación respecto al “*proceso de la configuración de la identidad y las relaciones interpersonales en jóvenes a partir del uso de videojuegos*”.

#### 2.1 Sobre la investigación

La investigación aquí presentada, parte de la epistemología del interaccionismo simbólico desde un enfoque de tipo cualitativo, donde a partir de la dimensión exploratoria, accederé a contextos poco explorados con relación a los *JUVJ* desde perspectivas psicosociales. Esto permitirá también reconstruir los significados simbólicos que los individuos asignan a las interacciones producto de videojugar y del mismo modo, a la forma en que se apropian de los elementos que subyacen a esta práctica para el resto de las interacciones en su cotidianidad.

Estadísticamente, el mayor porcentaje de usuarios de videojuegos corresponde a los jóvenes<sup>48</sup>, estos datos invitan a la reflexión sobre la relevancia de esta práctica, más allá de los estudios hegemónicos, generados casi siempre desde la psicología clínica, la psiquiatría e incluso desde la criminología, donde desde los años noventa se concibe y se muestra a *los videojuegos* como un elemento de involucramiento irreflexivo, como generadores de violencia o como productores patológicos, dejan en segundo término todo lo que a esta práctica subyace y más importante aún, al *usuario*.

---

<sup>48</sup> Para profundizar se sugiere revisar el informe publicado por “we are social” disponible en: <https://wearesocial.com/global-digital-report-2019> o “The ESA” disponible en: [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018\\_FINAL.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf)

Esta investigación, parte del supuesto de que la práctica de videojugar a través de historia de vida de los usuarios y en afinidad con las dinámicas de vida cotidiana, genera de manera performativa un entramado identitario y una producción y apropiación simbólica, que modifica el significado de *los videojuegos* y al mismo tiempo, las interacciones que de esto deriven.

Se ha considerado que la producción narrativa de los usuarios es de vital importancia para los objetivos de la investigación y permitirá dar cuenta vaivén generado en la performatividad de la práctica de videojugar en la identidad del usuario, y elementos como el contexto, historia de vida, y las interacciones, así como la identificación o auto identificación no solo como *usuario de videojuegos*, sino de *videojugador* o *gamer* frente a otras formas de vida o frente a otras adscripciones identitarias.

El interés en la narrativa de los *JUVJ* deviene de la reflexión que esta provoca, es decir, que más allá de enunciarse y posicionarse desde un lugar social, como por ejemplo en un testimonio, quien narra teje una reflexión de sí mismo considerando sus contextos, haciendo una suerte de autoanálisis, además de que a partir de ello, se apela a una posición del investigador de tipo horizontal, priorizando lo enunciado por quien narra, sobre aquellas posturas de corte más positivista que establecen al investigador en un nivel de superioridad.

## **2.2 Propuesta de Aproximación a Campo**

Dada la intención de esta investigación, la propuesta de trabajo desde la perspectiva cualitativa, corresponde a un ejercicio etnográfico, donde se privilegiará la observación participante en actividades de los videojugadores en tanto que esto permitirá un acercamiento a la comprensión de las características que conforman la identidad en este grupo, y al mismo tiempo un acercamiento a la subjetividad de los usuarios y todo aquello que permea esta práctica. De la misma manera se buscará un acercamiento a los contextos temporales, espaciales, sociales, personales y colaborativos de los usuarios, tomando en consideración que muchos de ellos han creado una trayectoria de vida en diferentes espacios y contextos.

El primer paso para esta investigación corresponde entonces a un ejercicio de observación de lo que sucede en el campo y con los sujetos. En este sentido, la observación participante, entendida como “una fuente adicional de conocimiento o como piedra angular

para él” (investigador)<sup>49</sup> (Flick 2004), es pieza fundamental para la comprensión no solo de los elementos que forman parte de la identidad de los usuarios de videojuegos, sino también para poder dilucidar las diferentes formas de interacción de ellos. La observación participante localizada (Flick 2004), permite la entrada del investigador al campo prestando especial atención entre las interacciones y significados de la práctica en el preciso momento en que suceden, a partir de ello se distinguirá la forma de apropiación de espacios, actitudes y acciones de cada usuario y el desarrollo de la interacción.

He considerado a partir de los acercamientos empíricos y de análisis previos (Rodríguez, 2015)<sup>50</sup>, que videojugar no es algo estático, esto es visible en las consolas o los mismos videojuegos desarrollados. Hablemos de las innovaciones de Nintendo como las consolas portátiles como la *3DS* y en tiempos más recientes *Switch*, que permiten al usuario la experiencia de llevar consigo el juego y hacer uso de él en cualquier espacio y lugar. Aunado a esto, videojuegos como *Pokemon Go*, invitan al usuario a la movilidad, ya que en más de un espacio es posible encontrar *simbólicamente* y casi siempre de forma virtual elementos que benefician la experiencia del usuario.

Por tales motivos, en un segundo momento, teniendo presente que la experiencia no es algo fijo, o que se encuentre o suceda en un solo espacio, además de la capacidad de los *JUVJ* de transitar por diferentes espacios, resulta necesario un ejercicio de registro que posea dicha capacidad, se piensa entonces en la observación principalmente multisituada (Marcuse, 1995), que permitirá entender al sujeto en diferentes contextos dentro de los cuales realice la práctica de videojugar y destacará elementos cotidianos que permitan profundizar en esta investigación. Así mismo, será posible visualizar diferentes modalidades de juego, por ejemplo, en grupo en espacios públicos o semi-públicos o las interacciones entre los *JUVJ* y quienes no realizan esta práctica. De forma simultánea, producto de las observaciones fijas o multisituadas, se realizará un registro escrito y visual, a través de diarios de campo y fotografías, que permitirá identificar los elementos que forman parte de esta adscripción identitaria.

---

<sup>49</sup> El contenido del paréntesis fue agregado para dar sentido a la redacción.

<sup>50</sup> Hago referencia al estudio previo titulado *Identidad de género y cambio cultural. La inserción de la mujer en el mundo gamer* Tesis de Licenciatura.

Por último, una vez establecido un vínculo con algunos de los *JUVJ*, y apelando a los contenidos de tinte un poco personales y privados, se busca la realización de entrevistas narrativas (Flick, 2004) las cuales permitirán un acercamiento a la estructura subjetiva de los usuarios y al mismo tiempo a otros escenarios apostando a los correspondientes a la práctica privada e individual. En diferencia con otras herramientas de investigación, la narrativa genera un mayor impacto y resulta de mayor relevancia en tanto que el sujeto tiene libertad en el relato, permitiendo así el acceso a la memoria social, a la facilidad de hablar de puntos clave o fundamentales en la historia que atañe a cada uno. Por otra parte, permite también al investigador, indagar a profundidad en algunos aspectos, considerados previamente o en aquellos que durante la narrativa se visualicen como parte importante de la historia del usuario. Del mismo modo, este tipo de entrevista brinda la posibilidad de conocer desde un posicionamiento psicosocial, para abolir paradigmas hegemónicos como psicoclínicos, psiquiátricos, entre otros que en su mayoría se centran en el estudio de *los videojuegos* y no propiamente del usuario y sus experiencias.

### **2.3 Estrategias de Recolección de Información**

Para facilitar a quien me acompaña en este recorrido con su lectura, de forma puntual y sintética, se presenta a continuación una proyección sobre lo esperado en la aplicación de las técnicas de investigación. En la tabla siguiente, se distribuyen a partir de las tres estrategias de recolección de información propuestas y de los espacios de análisis que se han priorizado para esta investigación, las categorías de análisis que se espera poder visibilizar entre los *JUVJ*, teniendo siempre claro que esto presenta solamente un panorama y que al tiempo que se investiga, las categorías pueden modificarse, agregarse o desaparecer, etcétera.

Estrategia	Espacio de análisis	Categorías
<b>Observación no participante</b>	Espacios públicos o semi-públicos. Frikiplaza, otros espacios de apropiación para la práctica de videojugar.	<p><i>Dialogicidad:</i> entre usuarios, entre usuarios y no usuarios, al hablar de la industria, al hablar de otros usuarios, referencias a juegos o industria.</p> <p><i>Auto representación:</i> Ritual de presentación, formas de nombrarse, performatividad de juego, reconocimiento de los otros.</p> <p><i>Emotividad:</i> durante toda la práctica y todas las emociones posibles.</p> <p><i>Corporalidad y performatividad:</i> Vestimenta, aspecto físico, accesorios. Durante todas las dinámicas de juego. Observación entre ellos al jugar y a los otros al jugar.</p> <p><i>Interacción cara a cara:</i> Saludo, despedida, acuerdos de juego, entre usuarios y no usuarios, conformación de equipos, interacción entre equipos.</p> <p><i>Tiempos de juego:</i> Durante la práctica en los espacios.</p>
<b>Observación participante</b>	Espacio privado: Lugares de reunión y práctica de los videojugadores, no públicos, por ejemplo, reuniones de juego, reuniones de clanes	<p><i>Dialogicidad:</i> Lenguaje entre usuarios, al hablar de la industria y los juegos.</p> <p><i>Auto representación:</i> Rituales de interacción.</p> <p><i>Emotividad:</i> Al inicio, durante y final del juego. Al ganar, perder, competir. Emociones de competitividad, pasión, entusiasmo, enojo, frustración.</p>

		<p><i>Corporalidad y performatividad:</i> Ante el triunfo, durante el juego, ante la derrota, entre ellos.</p> <p><i>Interacción cara a cara:</i> saludo y despedida, conformación de equipos, con otros equipos, acuerdos de juego.</p> <p><i>Tiempos de juego:</i> durante la práctica</p>
<b>Entrevista narrativa</b>	<p>Espacio privado o semi-público: El acordado por el usuario de videojuegos y por la investigadora.</p>	<p><i>Narrativa:</i> De sí mismo, de su historia, de los usuarios, de la interacción con otros.</p> <p><i>Lenguaje:</i> al hablar de la industria, de otros usuarios, de quien no es usuario, de los juegos, del sí mismo.</p> <p><i>Autorepresentación:</i> Formas de autonombrarse, avatares, reconocimiento de los otros y ante los otros.</p> <p><i>Emotividad:</i> Cualquiera dentro de la práctica</p> <p><i>Corporalidad y performatividad:</i> Vestimenta, aspecto físico, Accesorios.</p> <p><i>Tiempo de juego:</i> a lo largo de la historia de vida, autopercepción del tiempo de juego</p> <p><i>Elementos adicionales:</i> Cultura japonesa, anime, comics, etc.</p>

Tabla 1. Elaboración propia.

Partiendo de lo mostrado, se desprenden algunas de las categorías de análisis, además de presentarse en forma esquemática que, a través de indicadores, retoma los puntos centrales para el desarrollo tanto de la observación como de las entrevistas. Insistiré en mencionar, que lo aquí presentado resulta una expectativa a contrastar con lo sucedido una vez realizado el trabajo de campo.

## 2.4 Categorías de Análisis

Resulta prudente apuntar que las categorías aquí presentadas podrán ser analizadas en más de una de las técnicas anteriormente mencionadas, por tal motivo, se explica a continuación una manera breve a partir de la cual será posible realizar un acercamiento analítico adecuado e identificar en los resultados cada una de estas categorías.

Aunque se ha considerado que estas categorías de análisis son visibles en los tres aspectos metodológicos propuestos, es posible distinguir que existen también especificidades en cada uno de ellos. En sentido estricto, se proyecta que las siete categorías antes mencionadas, puedan ser visualizadas a lo largo del desarrollo de la técnica propuesta correspondiente a la observación participante. Esto partiendo de la premisa de que existen marcos de referencia natural (Goffman, 2006), donde se identifican sucesos no dirigidos, no orientados, sino “puramente físicos”, en términos generales, permitirá hacer un “escaneo general” de lo que sucede a lo largo de la práctica de videojugar en el aspecto tanto individual como colectivo. De modo que, se apuesta por poder recuperar elementos muestren a profundidad principalmente de todo aquello que corresponde a la interacción con *los otros*, tanto con los usuarios de videojuegos o quienes no lo son.

Esta dinámica de observación permitirá visualizar los rituales (Collins, 2009) donde se enfoca una emoción y atención conjuntas a partir de una realidad temporal compartida, por lo tanto, se pondrá especial atención a la categoría de lenguaje y sus subcategorías, dejando para otro momento la narrativa. Se priorizará visualizar la auto representación frente a los otros, la emotividad en todo momento, la corporalidad o *glosa corporal* (Sabido, 2013) y la performatividad que ello implica. También se enfatizará en la interacción cara a cara, los tiempos de juego *in situ* ya sea en espacios públicos, semi-públicos o privados y se apuesta porque sea esta herramienta la que mejor permita comprender todos aquellos elementos adicionales a la práctica de videojugar.

Por otra parte, en lo que corresponde a la observación multisituada, se pone el acento en todo aquello que corresponde a las interacciones del *sí mismo* con *los otros*, todo ello entendiendo que los marcos de interacción y referencia cambiarán de un sitio a otro, tal como menciona Harré (1982), para él los productos de la acción, corresponde de forma sincrónica, es decir por momentos y de forma espacial, por lo cual proyectamos que esto generará un

cambio en los actos de los *JUVJ* en tanto los marcos lo requieran. Por ejemplo, pensemos específicamente en el uso del lenguaje en espacios exclusivos a videojugar y en los que no lo son, la emotividad y como se expresa, así mismo la performatividad, las emociones, la corporalidad, el tiempo destinado a jugar *in situ* y sobre todo la interacción con quienes no son usuarios de videojuegos.

Por último, pero no menos importante, al realizar entrevistas narrativas, se apuesta por explorar la narrativa *del sí mismo*, la historia de vida, la auto representación, la performatividad y auto denominación (como usuario, videojugador o gamer), el tiempo histórico de práctica, es decir la antigüedad, las emociones en relación con la práctica a lo largo del tiempo y las interacciones con los otros, usuarios o no de videojuegos. Esto, en tanto que se considera que “con el lenguaje, que es de naturaleza simbólica (tiene la capacidad de ir más allá de las cosas en sí mismas), podemos referirnos continuamente a diferentes experiencias, tanto a objetos perceptibles [...] como a cuestiones más abstractas” (Pujal 2004)

1. *Dialogicidad*
  - 1.1. Lenguaje
    - 1.1.1. Entre usuarios
    - 1.1.2. Entre usuarios y no usuarios
    - 1.1.3. Al hablar de la industria
    - 1.1.4. Al hablar de otros usuarios
    - 1.1.5. Al hablar de quien no es usuario
  - 1.2. Narrativa
    - 1.2.1. De si mismo
    - 1.2.2. De su historia de vida
    - 1.2.3. De los otros usuarios
2. *Auto representación*
  - 2.1. Ritual de presentación
  - 2.2. Forma de nombrarse
  - 2.3. Performatividad al jugar
  - 2.4. Reconocimiento de los otros
3. *Emotividad*
  - 3.1. Al inicio
  - 3.2. Durante el juego
  - 3.3. Al ganar
  - 3.4. Al perder
  - 3.5. Al compartir
  - 3.6. Al competir
  - 3.7. Emociones
    - 3.7.1. Competitividad
    - 3.7.2. Pasión
    - 3.7.3. Entusiasmo
    - 3.7.4. Frustración
    - 3.7.5. Estrategias de juego
4. *Corporalidad y performatividad*
  - 4.1. Vestimenta
  - 4.2. Aspecto físico
  - 4.3. Accesorios
  - 4.4. En el juego
    - 4.4.1. Ante el triunfo
    - 4.4.2. Durante el juego
    - 4.4.3. Ante la derrota
  - 4.5. Observación
    - 4.5.1. Entre ellos al jugar
    - 4.5.2. A los otros al jugar
5. *Interacción cara a cara*
  - 5.1. Saludos/Despedida
  - 5.2. Acuerdos de juego
  - 5.3. Entre usuarios
  - 5.4. Entre usuarios y no usuarios
6. *Tiempo de juego*
  - 6.1. En espacios públicos
  - 6.2. En espacios privados
7. *Elementos adicionales*
  - 7.1. Sobre la cultura japonesa
  - 7.2. Sobre anime
  - 7.3. Sobre Comics
  - 7.4. Cualquier otro elemento adicional relacionado con la práctica

## 2.5 Espacios de Análisis

En el corazón de la Ciudad de México, se encuentra uno de los espacios más reconocidos destinado, en gran medida, al ejercicio práctico y a la experiencia que subyace videojugar. Este sitio, ubicado en Av. Eje Central “Lázaro Cardenas”, conocido como *Friki Plaza* reúne todos los días a un gran número de personas interesadas en gran medida en lo que corresponde a elementos de culturas asiáticas, así como también a aquellos interesados en todo lo relacionado a las industrias creativas y por supuesto a los videojuegos.

Considerando lo anterior, se establece este espacio como parte fundamental de esta investigación. Es aquí donde el acercamiento a los usuarios de videojuegos permite en primer momento, realizar las observaciones previstas, visualizar las dinámicas de juego presencial a través de videoconsolas, la interacción entre los usuarios (y no usuarios), entre otros elementos que atañen a esta investigación. En un segundo momento, la observación activa y pasiva de estas dinámicas, y en caso de ser necesario, el acercamiento hacia algún espacio privado<sup>51</sup>, permite el acercamiento a los usuarios, de forma directa, para la recuperación de experiencias personales a partir de narrativas permitiendo así el análisis correspondiente a las construcciones identitarias de los jóvenes usuarios de videojuegos.

## 2.6 Sobre los informantes: Las y los jóvenes.

Socialmente, las y los jóvenes, son situados dentro de un periodo de transición de la niñez a la vida adulta considerado como una crisis, donde suceden cambios no solamente con su aspecto físico, fisiológicos, psicológicos, entre otros, sino también lo que corresponde al actuar social o a las responsabilidades, educación, trabajo, entre otros elementos micro y macro sociales, se desarrollan de formar turbulenta y tortuosa, en espera de que se cumpla con ciertas condiciones, características y expectativas que las generaciones previas, es decir, los adultos, han establecido para estos sujetos sociales.

Sin embargo, con el paso del tiempo y debido a las transiciones sociales en todos los aspectos cotidianos, se han modificado también las dinámicas económicas, políticas y

---

<sup>51</sup> Espacios privados como casas, donde se realicen encuentros o reuniones cotidianas de los usuarios.

sociales, así como socioculturales por lo que los jóvenes se encuentran en presión constante de cumplir con dichas expectativas, de lo contrario, resultarían en una “franja social de sujetos que no participan, casi como una cultura marginal” (Acosta, 1993), esta transformación generacional, posiciona a los jóvenes en una especie de *vacío* social y personal que se busca satisfacer, en este caso, con acciones diferentes, es decir, nuevos procesos de socialización no necesariamente calificados como adecuados, en comparación con las de las generaciones previas.

En este sentido, podemos decir que hace aproximadamente veinte años, la prioridad de los jóvenes radicaba en la búsqueda de oportunidades de empleo, cumplir las perspectivas económicas, cubrir las necesidades básicas, entre otras. Actualmente, aunque estas actividades siguen siendo necesarias y siguen formando parte de la transición de la niñez a ser adulto, se han priorizado actividades como la educación, lo lúdico, el ocio, el esparcimiento. De esta idea, podemos partir para hacer mención de la apropiación performativa que tienen los jóvenes ante los elementos tecnológicos y/o lúdico digitales, como lo son los videojuegos.

Cerca de los años setentas y ochentas, el acceso que se tenía a elementos tecnológicos, dispositivos electrónicos en general, computadoras, televisores, consolas, entre otros, era totalmente diferente, a pesar de que el mercado comenzara a expandirse, ser dueño de alguna de esta tecnología no era tan sencillo, estas innovaciones siempre han representado costos altos y por lo tanto, no tan popular en nuestro país como en otras regiones del mundo. En gran medida, la mayoría de los dispositivos electrónicos de este tipo a los que se tenía acceso era en espacios públicos en la modalidad de renta, sobre todo aquellos que correspondían a lo lúdico, en cuanto a los videojuegos, por ejemplo, el arcade, también conocidas como *maquinitas*, se popularizaron por permitir el fácil acceso a los videojuegos, en espacios públicos y de encuentros cotidianos. Actualmente se han desarrollado estrategias empresariales, que permiten el acceso a estas tecnologías, como las oportunidades de *crédito* o *pago post venta*, entre otras, que, definitivamente refuerzan la modificación del interés de los jóvenes y por lo tanto de sus interacciones.

Al respecto, Mead (1997) menciona que las nuevas generaciones no aprenden sus costumbres de los mayores, porque a los jóvenes el mundo se les presenta radicalmente distinto de lo que era en tiempos de sus predecesores. Debido a que los ideales adquiridos en

la niñez se modifican, los procesos de identificación o identitarios cambian también, y se buscan nuevos referentes sociales y de interacción generando, en palabras de Acosta (1993), crisis generacionales que se conforman de “cambios sociales e ideológicos de profundas repercusiones sociales” p. 40., partiendo de esto y considerando también lo mencionado por Mead (1997), los análisis generacionales deben partir de nuevas categorías que expliquen satisfactoriamente las nuevas configuraciones de la realidad social, por lo tanto, el acercamiento a la realidad de los jóvenes es necesaria para la comprensión de estas nuevas modalidades identitarias.

En nuestro país hay cerca de 30.6 millones de jóvenes que representan el 25.7% de la población total<sup>52</sup>, por lo tanto, considerando el preámbulo generacional, este estudio se enfoca en este grueso poblacional. Del mismo modo el mayor número de usuarios de videojuegos corresponde a jóvenes<sup>53</sup> considerando que la experiencia de videojugar no es estática ni se encuentra adscrita a una sola temporalidad, la trayectoria de esta práctica en la vida de cada usuario es uno de los elementos más importantes a considerar dentro de los participantes, se entiende que aquellos que han mantenido esta práctica durante diez años o más, podrían proporcionar a través de las narrativas una excelente forma de comprensión de este entramado identitario.

Los *JUVJ*, han sido identificados por comportamientos, características y espacios compartidos con los cuales se les relaciona y que los posicionan dentro del entramado identitario de los videojuegos. Además de la condición de juventud en la que se encuentran, dentro de las observaciones empíricas, se puede notar que los usuarios comparten ciertas características, como por ejemplo el hecho de que la mayoría de ellos tienen estudios de bachillerato o nivel superior, además algunos tienen trabajos de medio tiempo. Dado que son jóvenes, algunos de ellos viven dentro de su núcleo familiar básico y puede ser considerados dentro del estrato social de clase media, media-alta, o alta.

A los *JUVJ*, se les encuentra casi siempre en solitario o con poca compañía, los círculos de pertenencia son limitados o reducidos, además se considera que son poco sociables, introvertidos e incluso altamente competitivos. Dentro del imaginario social, se considera que los videojugadores, además de la práctica, gustan o poseen conocimiento

---

<sup>52</sup> Datos recuperados de INEGI para agosto de 2018, Comunicado de prensa núm. 350/18

<sup>53</sup> De acuerdo con el Instituto Mexicano de la Juventud, en su reporte de 2018, establece que los jóvenes son aquellas personas entre 15 y 29 años.

avanzado sobre tecnología, sobre la propia industria, las innovaciones y el desarrollo de esta, los eventos entorno a este elemento lúdico digital. También, es común poder identificar a estos jóvenes por características en su vestimenta, como distintivos, o accesorios que aluden a algún videojuego o cualquier otro elemento del entramado que le subyace a esta práctica. En general, la cultura de los videojuegos es considerada inmersa en la cultura asiática, de la cual en su mayoría los *JUVJ* también tienen conocimiento, por ejemplo, comics, música, anime, entre otros elementos.

Dentro de esta práctica, existen elementos tecnológicos imprescindibles, como las videoconsolas, de tal forma que los *JUVJ* informantes para esta investigación deberán ser, preferentemente dueños de alguna de ellas, portátil o fija. A pesar de que en fechas recientes el número de usuarios que realizan esta práctica a través de dispositivos como celulares ha incrementado, se considera que por la proximidad de su popularización no daría cuenta de la trayectoria que se pretende comprender, dejando a estos usuarios fuera del estudio. Videojugar no es una práctica adscrita a un espacio específico, como ya hemos mencionado, esta práctica se realiza en lugares públicos, semipúblicos y privados. Son estos espacios los que formaran parte de este estudio, por ejemplo; plazas, *cibercafés gamers*<sup>54</sup>, y se buscará de manera prioritaria acceder a espacios privados, partiendo de la presunción de que no todos los usuarios asisten a espacios públicos y no siempre establece interacciones con otros usuarios cara a cara.

Una característica de la población que me parece de suma importancia destacar, corresponde al género. Dado que hegemónicamente se ha considerado que la práctica de videojugar, así como los contenidos, diseños y temáticas de los videojuegos, están destinadas a los varones, se ha demostrado en estudios, tanto de corte cuantitativo como cualitativo, que las mujeres están también ampliamente interesadas e involucradas en esta práctica. Tanto el consumo, como la práctica de videojugar están equilibrados en cuanto al género de quien lo realiza. Estadísticas publicadas para el año 2018<sup>55</sup> presentan que cerca del 45% de los *JUVJ* son mujeres, por lo tanto, será considerado cualquier usuario sin importar el género.

---

<sup>54</sup> Espacio destinado a la renta de equipos como computadoras con uso exclusivo para el juego y/o videoconsolas

<sup>55</sup> Para conocer más se recomienda consultar los estudios realizados por *The ESA*, ídem.

## 2.7 Trabajo de Campo: Los informantes y lo obtenido.

Para facilitar la lectura, plasmo a continuación de forma breve lo obtenido a partir de las estrategias de recolección de datos planteadas a lo largo del apartado metodológico de este trabajo que del mismo modo servirá para contextualizar e introducir al análisis que de ello se desprende y que se ubica en líneas posteriores.

Fruto de las observaciones no participantes realizadas en espacios públicos y semi públicos (Anexo 1.1), tuve la oportunidad de acercarme a diferentes usuarios quienes me permitieron acceder a reuniones, en lo que a esto corresponde, se asistió a cinco de ellas, que, si bien el motivo de ser convocadas era diverso, videojugar era la base de dicha convocatoria. A partir de ello, en lo subsecuente se retoman algunas notas de los diarios de campo para acompañar el análisis realizado en esta investigación y sobre las características de estas reuniones, pueden consultar se en el apartado de anexos. (Anexo 1.2).

Consecuencia de las observaciones participantes y de la herramienta conocida como *bola de nieve*, se tuvo a bien consolidar un acercamiento con diferentes *JUVJ* de lo cual se desprenden las entrevistas narrativas que dan respaldo empírico a lo aquí mostrado y permiten conocer un panorama más experiencial sobre la práctica de videojugar. En total, se realizaron 10 entrevistas de las cuales seis fueron con mujeres usuarias de videojuegos y el resto con varones, todas tuvieron lugar en la Ciudad de México, sin embargo, por cuestiones laborales y personales de las y los informantes, dos de estas narrativas fueron recopiladas vía telefónica, el resto sucedió cara a cara. Tal como se había previsto y explicitado en lo anterior, las y los usuarios entrevistados tienen más de 10 años de trayectoria video jugando y las edades de ellos corresponden desde los 20 hasta los 30 años, respetando los criterios de selección de esta muestra. Algunas otras características pueden ser consultadas en el Anexo 2.

Después del acercamiento empírico, para la realización de esta tarea, con base en todo lo anterior planteado se recuperan fragmentos de los relatos de las entrevistas que han sido procesadas y codificadas a través del software Atlas.Ti<sup>56</sup> y considerando la elocuencia de quienes enuncian, así como su trayectoria e implicación con la práctica, se seleccionaron

---

<sup>56</sup> Software de organización y manejo de datos cualitativos a partir de elementos audiovisuales, permite la esquematización y tratamiento, en este caso, de las entrevistas realizadas.

algunos informantes claves sin demeritar la experiencia y reflexión narrativa del resto de los usuarios entrevistados.

En tanto que las narrativas apelan a la posición crítica de quien expresa su experiencia y le posiciona también como generador de sí mismo y por lo tanto pieza fundamental de cualquier análisis que el investigador pueda realizar, comparto a continuación un panorama más profundo sobre quienes mayormente forman parte de este análisis (puede consultarse anexo 3). Entonces, encontraremos de forma continua lo que comentan Ángela, Pamela, Rodrigo, Setphany, Lesly, Uriel y Francisco. Estos últimos dos usuarios aquí nombrados, son actualmente estudiantes de nivel profesional y que a la par de sus estudios, trabajan, ambos coinciden en que ya sea la elección de sus disciplinas de estudio o lo relacionado con su vida laboral ha sido influenciada por su gusto en videojuegos.

Los primeros tres, por otra parte, no solamente tienen amplia experiencia en esta práctica, sino que también su experiencia laboral se ha visto atravesada por la industria y/o cultura de los videojuegos, Rodrigo es comunicólogo, actualmente community manager y anteriormente trabajó durante un par de años siendo periodista de videojuegos, siendo vocero de medio como *IGN Latinoamérica*, *Cine premier*, *Atomix*, solo por nombrar algunos, donde trabajaba temas sobre la industria, consumo, novedades, etcétera, respecto a los videojuegos. Por otra parte, Pamela se dedica a la comunicación y medios a través de la plataforma de Twitter. El contenido que ella crea y distribuye a través de esta plataforma, tiene amplia relación con los videojuegos.

En lo que a Ángela respecta, estudió derecho y actualmente ejerce su profesión, sin embargo, durante dos hitos de su vida, tuvo que trabajar a la par de sus estudios y se desempeñó en locales de compraventa de videojuegos, accesorios, entre otros elementos de la industria. Ella también comenta, que en algún momento pensó desempeñarse como creadora de contenido audiovisual relacionado con la industria de los videojuegos, sin embargo, por cuestiones económicas y personales, no lo realizó.

Por lo que corresponde a Lesly, ella es licenciada en sociología, actualmente trabaja como parte de una consultoría y realiza otras actividades profesionales como impartir talleres y conferencias en escuelas y grupos que forman parte de instituciones gubernamentales. En otra coordenada, Stephany siendo ingeniera bioquímica, se dedica a la docencia e investigación. Habiendo explicitado lo anterior, damos paso al apartado analítico.

El hombre sólo juega  
cuando es libre  
en el pleno sentido de la palabra,  
y sólo es plenamente  
hombre cuando juega.<sup>57</sup>

### Capítulo III

#### Universo de Experiencias de los Jóvenes Usuarios de Videojuegos.

He considerado que no hay mejor manera para comprender sobre las identidades, las subjetividades y todo aquello relacionado con la práctica de videojugar, que convivir y acercarse a aquellos quienes juegan, en este caso los *JUVJ*, tal como lo menciona Frans Mäyrä, (2006), no queda duda de que los juegos pueden proporcionar experiencias completas para sus jugadores. Una persona que no juega no necesariamente percibe todos los aspectos del poder particular que esta interacción pueda tener (2006:104), motivo por el cual a partir de la metodología propuesta, tuve la oportunidad de realizar cinco observaciones no participantes, cinco observaciones participantes y diez entrevistas narrativas, a partir de ello, este capítulo recupera el universo experiencial de los *JUVJ* y rescata aquellas apropiaciones que los acompañan durante su historia a través de esta práctica.

Resulta importante, para quien escribe, resaltar que este trabajo no prioriza una postura moralista, ni busca legitimar lo dicho sobre la práctica de videojugar, es decir, no abonaré a las discusiones que posicionan a los usuarios como violentos, adictos, trastornados, entre otros términos, sino que procuraré mostrar una aproximación desde las identidades que nos permita observar el entorno social y simbólico no revisado en trabajos, me atrevo a decir, prejuiciosos al respecto de esta práctica y sus usuarios.

Hago la invitación a tener presente que para lo subsecuente la identidad es entendida en definitiva como un proceso relacional y dinámico donde los contextos, los procesos históricos personales y las situaciones grupales y sociales permean y modifican constantemente a esta, a través de las vivencias cotidianas. En tanto que la identidad es también un proceso subjetivo, como lo mencionan los postulados simbólicos, los procesos

---

<sup>57</sup> Frase tomada de Friedrich Schiller. Cartas sobre la educación estética del hombre (1795)

de surgimiento y desarrollo de ella suceden a partir de la interacción cotidiana con los otros al mismo tiempo que dan paso a los actos performativos, añadiendo implicaciones y características a la identidad.

Cumpliendo lo planteado desde el inicio de este análisis, es fundamental recordar que destinaremos parte de este reporte también, a lo que corresponde a las relaciones interpersonales observadas a través de la interacción entre usuarios y no usuarios, de igual modo, se contemplan elementos vinculados a partir del internet y algunos componentes de la cultura japonesa.

Por tal motivo, en lo sucesivo, el lector encontrará el apartado dividido de la siguiente manera. En un primer momento encontrará una aproximación a la manera en que las y los usuarios se identifican, ya sea como *gamers* o *videojugadores* dando paso a una reflexión sobre su identidad en relación con esta práctica. Se rescatan también algunos elementos alusivos a las diferencias de género de los usuarios y el significado que los *JUVJ* acuñan a esta práctica.

Posteriormente se hace una revisión de la forma en la cual videojugar permite la interacción y a su vez la consolidación de relaciones interpersonales entre aquellos que practican, además de mostrar la manera en la que estas se transforman y perduran con el tiempo, afianzándose como parte de la cotidianidad del jugador. Así mismo, se puede visualizar en este subtema la manera en la cual la socialización y sociabilidad se entrelaza con la práctica que hemos venido analizando.

En un tercer momento, se traza una ruta sobre la inmersión de los *JUVJ* a la cultura de videojugar, donde, de la mano con las observaciones participantes y no participantes realizadas, se explicita la manera en la cual el avance tecnológico y el acceso a internet, han modificado las dinámicas de interacción y de juego, permitiendo a su vez el consumo de productos producidos también por otros videojugadores a partir de plataformas y redes sociales.

Por ultimo, el lector encontrará un apartado destinado a ciertas prácticas y consumos, principalmente de cultura pop y japonesa, mostrando en esto, la estrecha relación entre los elementos que las componen y los videojuegos como parte también de las apropiaciones que los usuarios de videojuegos adjuntan a su cotidianidad. Elementos como los comics, el anime,

la música, solo por mencionar algunos, se entretajan en la práctica de jugar y configuran, también parte de las identidades juveniles.

Para entrar en materia, comenzaré entonces por establecer que desde esta perspectiva uno de los puntos centrales para la comprensión de la identidad, corresponde a la dialogicidad, ya que permite a través del discurso y la narrativa una transformación continua, una posibilidad a cada persona de “hacerse” a través del yo, y de los otros con quienes interactúa, posteriormente actuar ante la situación o establecer marcos de acción para situaciones futuras, por lo cual, en todo momento del acercamiento a los *JUVJ*, la dialogicidad posibilita dar cuenta de las características de esta adscripción identitaria.

Sobre lo que refiere al concepto de dialogicidad, lo mencionado por Bakhtin (1940, 1941), establece que es esta la capacidad discursiva que desdibuja la línea entre la formalidad narrativa y los ámbitos expresivos, asegurando que de esta manera el dialogo en la interacción con *el otro* así como los contextos, permiten la consolidación de expresiones definitivas a través de las palabras dando paso al afianzamiento no solo de relaciones interpersonales, sino también la conformación de la imagen propia y, agrego, la identidad y por lo tanto, la performatividad.

Por otra parte, siguiendo lo postulado por Marková (2006), se entiende como una capacidad de la mente humana, de concebir, crear y comunicar realidades sociales, de la misma manera, lo propuesto por Accorssi, Scarpo y Pizzinato, la dialogicidad es también una práctica colectiva que actúa en la producción del mundo social (2014:33), considerando a la persona y al colectivo.

En otras palabras, afirmo que dicho concepto refiere entonces a una comunicación afectiva, donde el diálogo y/o la narrativa, permiten el reconocimiento no solo del sí mismo, sino de los demás, de forma tal, que, a través del acercamiento experiencial y empírico a los *JUVJ*, puede observarse atravesando cualquier otro de las categorías de análisis aquí propuestas, en tanto que sienta las bases para el afianzamiento identitario.

Considerando lo anterior mencionado, destaco también que fue en el proceso de observación participante y no participante, donde en mayor medida pudo conocerse la dialogicidad en relación con los otros, usuarios y no usuarios y a partir de las entrevistas, se pudo profundizar en la dialogicidad hacia el sí mismo, la industria, sus preferencias y todos

los elementos que los *JUVJ* consideran como parte importante de esta práctica a través de sus relatos.

Para dar sentido al recorrido que realizaré a continuación retomando las entrevistas y observaciones realizadas a los jóvenes usuarios de videojuegos partiré de lo expresado por ellos como el inicio de la práctica de videojugar, donde, del mismo modo, comienza la enunciación del sí mismo, la narrativa sobre la historia de vida en torno a esta experiencia y la construcción de esta adscripción identitaria es este momento del acercamiento empírico lo que trazará el inicio del análisis.

Destaco que los usuarios que formaron parte de estas entrevistas tienen más de 15 años jugando videojuegos, algunos de ellos han interrumpido esta práctica por periodos cortos de tiempo, sin embargo, establecen que no han abandonado la práctica por completo. Tal como si se tratara de un elemento más de socialización primaria en sus vidas, todos los entrevistados indican que comenzaron a jugar a edades tempranas que oscilan entre los 4 y 6 años, a través de la aproximación a otros amigos, familiares, entre otros, situación que retomaremos más adelante.

In order to understand if someone is playing or not, we have to simply ask him.<sup>58</sup>

### 3.1 Reflexión sobre el proceso denominado identitario

Una de las más conocidas obras literarias de William Sheakespeare se distingue por la frase “¿*Ser o no ser?*”<sup>59</sup> que por la manera en que cuestiona al lector, lo invita a reflexionar sobre sí mismo, inclusive ha provocado que pensadores, literatos y público en general la analice e interiorice de diversas maneras, para muestra la frase: “¿*quién soy?*, o ¿*qué hago aquí?*” que ronda como enigma social trascendiendo en tiempos y contextos sociales. Tal como estas frases pueden ser entendidas desde distintas posturas, explicadas con diferentes interpretaciones, la duda del papel que tenemos en la sociedad puede tener muchas respuestas, ¿*quién soy*, en el sentido psicosocial, puede ser respondido, por ejemplo, a través de conceptos como el que corresponde a la identidad.

Tal como lo propone el título de esta investigación y tras haber forjado un camino teórico-epistemológico anteriormente, pretendo en este apartado rescatar de las narrativas de algunos de los *JUVJ* que participan de este proyecto, los elementos culturales, simbólicos e interpersonales que forman parte del desarrollo identitario de quienes realizan esta práctica y puede, entonces, ayudar a responder las interrogantes que en un inicio se plantearon, a partir, claro, del entramado contenido en la cultura de los videojuegos.

En este apartado, se establecen algunos de los elementos que intervienen sobre la práctica de videojugar en los usuarios, así como el inicio de esta y un primer acercamiento a las relaciones interpersonales que rodean esta practica. Al mismo tiempo muestra la carga simbólica de estereotipos negativos que rodean a quien juega, a la par de algunos conflictos respecto a la condición política, social y biológica de ser mujer en un universo considerado masculino.

Insistiré, entonces, en recordar que la identidad se establece desde la interacción con los otros y a través del tiempo, esta característica es determinante del proceso identitario lo

---

<sup>58</sup> Epígrafe tomado del artículo escrito por Mosca, I. (2017) What is it to be a Player? The Qualia Revolution in Game Studies. Que en español significa “para entender si alguien es jugador o no, basta con preguntarle”

<sup>59</sup> De la obra de teatro titulada *Hamlet* (1609) de William Sheakespeare.

cual observo como elemento de inicio en quienes narran y comparten su experiencia de videojugar. Dentro de los ámbitos de experiencia que forman parte del reconocimiento como *videojugador* o *gamer*, pueden encontrarse, por ejemplo, la escuela, las amistades, el trabajo y la familia o el género categorías a partir de las cuales se establece una aproximación al significado que el sujeto atribuye a jugar.

*Sí bueno, yo empecé hace muchísimo tiempo más de 10 años, cuando yo tenía 4 años [...] cuando un día yo iba con mis padres por el centro vi una consola de videojuegos, [...] era como ver la televisión, pero tú hacías que el personaje hiciera lo que tú quisieras, entonces empecé a estudiar mucho a salir mejor en mis calificaciones, o sea, obviamente era kínder no me costaba mucho trabajo...*  
(Uriel, 21 años)

Del fragmento anterior encontramos no solamente alusión al momento en el que se establece el primer interés y acercamiento hacia las consolas de videojuegos y se hace evidente la relación también con los padres. De lo que más puede llamar la atención, corresponde a lo que Uriel enuncia, como una interpretación de lo que los videojuegos son para él. Aquí también, muestra podemos visualizar el proceso histórico, que, enunciado anteriormente, es parte elemental para comprender el interés en videojugar.

*Pues yo empiezo a jugar videojuegos desde muy chico, eh, los jugaba con un primo que, mi primo Sergio, que es bastante mayor que yo, me lleva ocho años [...] ya tenía 13 años y yo tenía, cuatro...*  
(Rodrigo, 29 años)

Tras haber entrevistado a varios usuarios pude notar que su primera experiencia con videojuegos sucede entre los cuatro y siete años a partir de la interacción con primos, con gente un poco más grande que ellos que les muestra y comparte los juegos, o por regalo de los padres, en tanto que por la edad se encuentran los usuarios en etapa de socialización primaria, donde se establece como un primer momento el significado sobre esta práctica y comienza el proceso de identificación del *sí mismo* -el usuarios- en relación constante con los otros -familiares en este caso- de modo que considero que es esto un factor decisivo para que esta práctica trascienda a lo largo de la vida de cada uno.

De lo comentado por quienes comparten su trayectoria en la práctica de video jugar, destaca también que han atravesado por situaciones inconvenientes de esto, nos habla Cuenca (2014) quien muestra que los estereotipos forman parte de la producción de sentido de los videojugadores, aunque en específico, él refiere a los denominados *Hard Core*, aplica

también en este caso. Pareciera que estos, así como los estigmas permean a quienes realizan esta práctica. Sobre ello menciona

Es frecuente la existencia de símbolos diseminados dentro del ciberespacio a propósito de las características que constituyen a un *gamer*. Estos símbolos, que ellos distinguen como íconos, han impactado en las propias apreciaciones que los jugadores tienen sobre su práctica de juego. (Cuenca, 2014:248)

Este tipo de comentarios, estigmas y estereotipos son mencionados, sobre todo por quienes no son usuarios de videojuegos y en su mayoría fomentan la exclusión, el rechazo y la dificultad de aquellos que gustan de videojugar para establecer relaciones interpersonales. A partir de esto,

*Por ejemplo, frikis porque se me hace una forma despectiva de referirse a tu público, o a los que también juegan, porque en su momento hubo un estereotipo tremendo sobre los que jugábamos videojuegos ¿no? éramos los gordos, los que usan lentes, los pinches ñoños, los que tienen acné fuertísimo, que nunca han tenido una relación sexual, nunca han tenido una novia, este, y yo decía “pues no mames no güey, no, no, yo conozco un montón: de cerveza, me gusta la cerveza, ha tenido novias, este, no tengo problemas con eso, vaya, no nada más estoy aquí lleno de granos jugando videojuegos, hago otras cosas también” ¿no? entonces por eso a mí no me gusta ese tipo de palabras como friki...*

*(Rodrigo, 29 años)*

La cultura de videojuegos ha estado permeada por la idea de ser un ambiente predominantemente masculino, sin embargo, esto ha sido refutado principalmente en el último lustro debido a que empresas dedicadas a hacer estudios estadísticos, como los que hemos recuperado anteriormente, indican que año con año las mujeres muestran mayor presencia no solamente como videojugadoras y/o consumidoras<sup>60</sup>, sino también como parte del proceso creativo de la elaboración, distribución, diseño y el resto de los entramados de los cuales los videojuegos forman parte, por ejemplo, en la profesionalización del juego, solo por nombrar alguno.

Las usuarias de videojuegos que comparten conmigo sus relatos, remarcan que la condición de *ser niña* o *ser mujer*, marca en definitiva una forma diferente de interacción con el resto de los usuarios, incluso con aquellos que no son usuarios. Siguiendo la línea de la

---

<sup>60</sup> Marco esta distinción en tanto que, en las estadísticas recuperadas, no se muestra la diferencia entre quienes video juegan y quienes consumen, la diferencia, de acuerdo con los acercamientos empíricos hace referencia a que hay mujeres, por ejemplo, madres de familia, hermanas, novias, o algún otro rol social que consume, es decir, compra videojuegos o elementos adicionales a esta práctica, pero ello no quiere decir que sean por si mismas usuarias de videojuegos.

estigmatización y la presencia de estereotipos, las jóvenes usuarias narran algunas situaciones a las cuales han tenido que hacer frente a partir de las creencias de que “las mujeres no juegan” o situaciones muy relacionadas con ello.

*Yo jugaba en el cuarto-quinto de primaria que es como la transición de la niñez a la adolescencia, me decían “es que eres muy infantil” así me decían mis amigas “es que ¿por qué estás jugando eso? eres muy infantil” no sé, “¿qué tiene?” [...] o sea, las niñas no, no se acercaban y decían, así como “Ash ¿por qué juegas?” todavía tengo amigas que piensan que es como pérdida de tiempo y cosa de niños ¿no? O sea, no, no lo aceptan...*

*(Steph, 29 años)*

Sin embargo, del mismo modo encontramos en las narrativas también la otra cara de la moneda, en tanto que principalmente dentro del núcleo familiar, este gusto y la realización de esta actividad se encuentra de forma normalizada permitiendo así que los estigmas y etiquetas resulten menos relevantes y que la práctica pueda continuar.

*A mi hermano y a mí nos regalaron un Nintendo, el NES que se le conoce, y creo que algo que me gustó mucho es que desde mi casa siempre lo vieron como una, un juguete más ¿no? como que nunca fue algo como extraño y por esa parte nunca nos prohibieron nada. No sé si fue bueno o malo, pero en ese aspecto en mi casa siempre hubo mucha paridad, nunca hubo como este problema de géneros que de repente surgen en otros hogares que de repente “esos para niños o para niñas” entonces en ese aspecto creo que, al contrario mis papás lo vieron como una forma de unificar a los hijos y que lo podía jugar tanto a la niña como el niño, en este caso mi hermano y yo y creo que desde ese entonces, desde ese entonces me llamó mucho la atención y siempre me habían gustado a partir de, de ahí es seguido teniendo consolas toda mi vida...*

*(Pamela, 30 años)*

Como en todos los ámbitos de las relaciones sociales, la condición de género se encuentra envuelta en complicaciones y, sobre todo, en violencias, sin importar en qué medida esto suceda, trato aquí de visualizar que, lo que corresponde a la cultural de videojugar no se encuentra exenta de este tipo de problemáticas. En el menor de los casos, las usuarias manifiestan que, al hacer público o compartir con algunas personas esta afición, la respuesta inmediata se encuentra acompañada de asombro o sorpresa, tal como lo menciona Lesly, solo por rescatar su experiencia.

*Hace poco en el trabajo en el que estaba, un día estaba platicando con esta persona que era el contador del área, que ya es una persona, bueno para mí ya es un adulto grande, bueno un adulto nomás, tiene como 40, 38 o 40 algo así y no sé de qué salió e igual le dije: “ah ¿tú juegas?” y me dijo: “sí, yo llegué a jugar tal, y tal” y le dije: “Ay qué padre, qué interesante. Es que yo también juego” y después me dijo: “a este, yo no pensé que le gustaran los videojuegos, es muy raro ver mujeres que le*

*gusten los videojuegos” y le digo: “Sí, ¿verdad?” Y pues ya nada más me reía ¿no? o sea, ninguno de los dos nunca lo dijo en ese sentido y creo que en realidad nunca me lo han dicho así, pero cuando se enteran que juego, que me gustan o que jugado todo eso, o la experiencia que he tenido, entonces si les llama, les salta ¿no? como de “ah es raro” y como tengo yo como gustos como obviamente, antes se podía considerar que eran como exclusivos de varones, entonces si les llama la atención, porque no es usual...*

*(Lesly, 27 años)*

Ella continua diciendo que, ahora es más común, o al menos, más visible que a las mujeres también les gusten los videojuegos y en ello coinciden las demás entrevistadas, además es curioso notar que esta “*aceptación*” es atribuida no al respeto o al crecimiento de la industria, sino a una especie de *naturalización* que llamaré *mediática* al respecto, de ello encontramos en series de televisión, en redes sociales, en los denominados “influencers” la presencia de mujeres más como protagonistas e interesadas en estos temas que reforzando el papel secundario, hipersexualizado o cosificado que anteriormente se les daba, (aunque esto no quiera decir que ello haya dejado de suceder), de la narrativa encuentro que el conocimiento y la trayectoria que tienen las usuarias respalda que esto no es un gusto pasajero, ni transitorio, sino que por el contrario parte de la cotidianidad.

*Mi mamá decía “¡ay! cuando crezcas se te van a olvidar” entonces ya casi vamos por los 30, Marisa, y aquí sigo, ¿verdad?*

*(Ángela, 27 años)*

Ante esto, rescato, que no solamente son ellas quienes expresan esta permanencia en la práctica, sino que, los varones también manifiestan situaciones similares, aunque con un poco más de aceptación, la trascendencia de esta práctica resulta ser visto por ajenos a ella, como una situación de infantilización, algo que debe, en algún momento dejar de suceder, Ángela también platica sobre ello:

*Te digo muy personal mi experiencia con videojuegos, no lo compartía tanto por lo mismo de ese estigma, de que también tenía amigas de que me decían “Ay Ángela cuando crecerás” mi papá igual “ay Ángela cuando crecerás”*

*(Ángela, 27 años)*

De la experiencia femenina de videojugar, podemos observar, no solo en esta narrativa sino en consonancia con algunos elementos de los que mencionan el resto de las jóvenes entrevistas, en determinado momento de su trayectoria como usuarias han preferido mantener este gusto y conocimiento sobre videojuegos como una actividad a realizarse de

manera privada y ser compartida solo con aquellos que comparten estos gustos, estableciendo así relaciones interpersonales, al respecto menciona Stephany:

*También he jugado para conectar más con las personas, no sé cómo llegó a conocer personas que juegan videojuegos, no sé si es como un radar o algo así, pero cuando conozco a alguien que juega, pues jugar ese juego, [...] es como el pretexto perfecto es “ah si, vamos por Pokemon” ¿no? así, entonces no sé, te conecta bien cañón con personas que también lo disfrutan y entonces pues pasas más tiempo con esas personas pues jugando*

*(Stephany, 29 años)*

Considerando lo mencionado de mantener este gusto en la esfera privada o limitado a ser compartido con personas muy específicas, se observan estas características también en las notas del diario de campo, en tanto que todas las veces que asistí a *friki plaza* la presencia predominante eran varones, incluso, en el rol de empleados de los locales de rentas de consolas y ventas de complementos o elementos de la cultura japonesa, y el resto de lo que se vende al frente se encuentran varones, exceptuando aquellos locales que venden cosas de belleza como cremas, mascarillas o ropa, situación que desde esta perspectiva afirmo que es un reforzamiento de estereotipos femeninos.

En este sentido, podemos apreciar que los roles de género que forman parte del imaginario social, se trasladan también a la esfera de la cultura de lo videojuegos y de la cultura digital, donde ciertas representaciones simbólicas, visuales y lingüísticas, entre otras, que están presentes en la práctica de video jugar. Al respecto menciona Gil (2009) que esta situación permanece y se reproduce desde lo profundo de la industria de los videojuegos en tanto que todo lo producido por esta, se encuentra atravesado por figuras hipersexualizadas, violentas, entre otras características, como la performatividad que refuerza estereotipos negativos.

Valdría entonces la pena, trabajar bajo la línea de lo que propone Gil (2009), donde los videojuegos y la propia cultura digital pueden funcionar como una herramienta que acerque a las mujeres desde pequeñas a tomar iniciativa en el uso de las tecnologías y los videojuegos como un espacio de desarrollo y una suerte de reivindicación del papel femenino a través de esta industria, que tal como hemos revisado, en últimas fechas ha logrado mantener y acrecentar a las mujeres interesadas al respecto.

Más allá de la multiplicidad de etiquetas, complicaciones e imaginarios que rodona a la práctica, es importante recordar que interesa conocer sobre la identidad de los *JUVJ*.

Considero que es complicado establecer una especie de receta sobre lo que *la identidad* debe ser o tener, sin embargo, retomando el acercamiento teórico realizado y los acercamientos empíricos<sup>61</sup> he podido visualizar en esta actividad que la emotividad atraviesa cualquier otro de los elementos que en ella suceden, por lo cual, rescato en lo ulterior lo que he identificado como significación y, por lo tanto, apropiación.

### **3.2 Lo que siento y lo que soy. Significado, Apropiación y Percepción de la Práctica.**

Revisando las categorías de análisis propuestas en relación con la aproximación al trabajo de campo, se rescata en este apartado, principalmente lo que corresponde a la emotividad, la significación de esta práctica y los simbolismos de ella. Además, rescata lo que compete a la identidad y performatividad de los *JUVJ*.

En lo que respecta a las emociones -y el por qué resultan de relevancia aquí- puede entenderse a partir de que las implicaciones de estas impactan en la cotidianidad propiciando nuevas formas de relación, con el sí mismo, con el contexto y con los demás. Lo subjetivo motiva a mantenerse en ciertos contextos o transformarlos, además de dar sentido a los procesos sociales y desde luego permite establecer rituales de interacción entre los usuarios y no usuarios. No hablaremos aquí de unas cuantas emociones específicas, sino más bien podremos identificar el significado de videojugar y en ello encontrar algunas de las emociones implícitas en el discurso, o expresadas a través del cuerpo.

De lo sucedido en las observaciones, del diario de campo rescato que en una reunión convocada por el onomástico de uno de los usuarios, cuando los *JUVJ* se encuentran jugando, el ambiente se siente predominantemente festivo, aunque no haya algo que “festejar” (como sucede en las observaciones de *friki plaza*), sin embargo, con rapidez el entorno cambia conforme a lo que suceda en la pantalla, cuando hay una buena jugada se celebra: levantan los brazos y se escuchan expresiones de sorpresa y felicidad, el tono en que suceden es elevado y contagioso, los comentarios sobre las habilidades de quien está jugando se hacen presentes. Cuando se trata de algo no tan bueno, una partida perdida, por ejemplo, la muerte del personaje en el juego, o alguna falla en lo que se está realizando, entonces el cuerpo es

---

<sup>61</sup> No solo la realizada para este trabajo, sino para el trabajo de tesina que me antecede realizado en la licenciatura y sobre cualquier experiencia, la condición que también me atraviesa como usuaria de videojuegos que narro al principio de este texto.

utilizado de otra manera, se contrae, se resguarda, las expresiones verbales son de reclamo, en tonos más graves, y de corta duración, como tratando de restarle importancia. De lo anterior podemos vislumbrar lo que corresponde a la performatividad, y como las subjetividades atraviesan el cuerpo de los usuarios.

Verbalmente en la trayectoria de los jóvenes que video juegan, el significado de jugar está relacionado con las emociones y sensaciones, dejando al descubierto los motivos que le hacen permanecer realizando esta actividad y que, a la vez, permite a quien redacta comprender los elementos que ellos priorizan para decidir realizar esta práctica. De modo que, comparto para ilustrar lo que menciona Rodrigo:

*Me sentía muy bien, me sentía feliz y me, hay muchas cosas que me causan felicidad, pero siempre que juego videojuegos es, es, es un espacio en el que estoy relajado, estoy haciendo algo, hago algo que de verdad, de verdad disfruto, que sé como hacerlo y que me da, en, en, ligado a esto, me da seguridad [...] eh, entonces me gusta por eso mucho...*

*(Rodrigo, 29 años)*

La práctica de videojugar no es solo “una actividad”, aquí podemos notar que, de ello se crea una atmosfera, una espacialidad simbólica que permite sentir además de los elementos emotivos, afianzar seguridad, tranquilidad, entre otros, de los cuales no solamente comenta Rodrigo, por ejemplo, en otros relatos encontramos que esta actividad es comparable con acciones de *autocuidado*, realizadas sin ninguna otra intención que el placer propio y el bienestar del sí mismo, de ello, Lesly comenta:

*Para mí los videojuegos es un momento para mí, así como alguien puede decir es un momento en el que escucho música, es un momento en el que a lo mejor voy, a poner un ejemplo muy rebuscado, voy a ir un spa ¿no? voy a ir a que me pinten el cabello ¿no? algo para mí, no sé, no sé, yo creo que sí entra, en esta cuestión como de quizás, para mí, como de autocuidado porque es una manera de encontrarme a mí ¿no?*

*(Lesly, 27 años)*

En relación con las apropiaciones simbólicas que hacen los usuarios de esta práctica, podemos recuperar lo mencionado por Rodrigo “*para mí es liberador, es mi recreación, es pues, es que es diversión, es mi escape ¿sabes?*” es esta quizá la forma mas común de apropiación que hacen los usuarios al respecto de la práctica, no solamente una actividad que les hace sentir en calma y bien, sino un escape, algo que permite la sublimación de algunos deseos, también un desfogue, la adopción de un rol, de acuerdo con lo que menciona Goffman (1971), una vez que las personas se encuentran en constante drama, sucede un cambio de

roles y de actuación, entiendo esto en la decisión de las y los usuarios que deciden no compartir su gusto por videojugar, de esta manera el control de su imagen y al mismo tiempo de su identidad quedan en sus propias manos, así, al encontrarse con personas que se sabe aceptarían y compartirían la práctica, sucederá nuevamente un cambio de rol.

De acuerdo con lo compartido por los usuarios, esta práctica resulta ser principalmente individual, así, el usuario desarrolla una fachada utilizada frente a quienes no son usuarios de videojuegos, y otro rol que se establece en los contextos en los cuales puede desenvolverse libremente, podríamos decir, que estos espacios, físicos, corresponden por ejemplo, a las plazas de la misma dinámica que *friki plaza* existentes, a las casas y departamentos que se transforman cuando se reúnen los clanes o grupos de usuarios para videojugar, consolidando así un espacio colectivo en la realidad empírica y subjetiva, e incluso en los espacios de juego en línea, de los que hablaremos más adelante.

Además del lenguaje y los contextos, así como los espacios debemos considerar la subjetividad y autopercepción de los usuarios, podríamos decir, el *self* del *JUVJ*, sobre el auto concepto, a partir, también de las narrativas de ellos. En esta forma de autopercepción, influye de forma significativa la cultura, las creencias que se tienen de sí mismo y el resto de las características que hemos revisado, parto de esta idea para poder entonces establecer del acercamiento empírico la diferencia entre nombrarse *gamer* o *videojugador*. La autopercepción a la que me aproximo con los usuarios corresponde a conocer si se consideran parte de este entramado cultural, y la manera en que ellos consideran que un usuario debe ser, actuar, tener, para formar parte de ello

*Fíjate que siempre decía que no, porque, por eso, por ese hecho de que nunca era buena, que nunca había sido como muy buena en los videojuegos y pues yo decía de que no, y también de que no sé tanto, o no he jugado tanto como para considerarme gamer ¿sabes? Decía “no, siento que falta mucho” o también, también hasta cierto punto siento de que no me, no me llama, no me ponía esa etiqueta por pena, por lo mismo de ese prejuicio de ñoña o mil cosas que te pueden nombrar, pero conforme me he adueñado todavía de todo esto, o sea, de ya, de ya aceptarlo totalmente como algo muy mío, como algo que es parte de mi, como algo que no se me va a pasar....*

*(Ángela, 27 años)*

De la narrativa anterior, me permito resaltar lo siguiente, en definitiva, la estigmatización o etiquetas afectan no solo la socialización entre los usuarios y no usuarios, sino que también afectan la autopercepción del usuario ante formalizar -o no- la adscripción

identitaria como parte de la cultura de los videojuegos. Destaco lo siguiente para poner en contexto al lector, Ángela me cuenta que ha trabajado para cadenas de venta de videojuegos y sus derivados, y ante la narrativa, se desenvuelve con naturalidad y denota la pasión al hablar sobre ello, además conoce sobre la industria y su entramado, escuchando esto, sería difícil creer que ella misma no se sintiera parte de esto, sin embargo, entiendo las implicaciones psicológicas y sociales que la estigmatización puede tener para ella, y quizá para algunos otros de los usuarios como es el caso de Francisco

*Vaya si juego mucho pero no juego tanto como para considerarme yo y mi propio criterio considerarme gamer, yo me considero más otaku, incluso en los propios juegos le meten mucho lo japonés, en los RPG estilo japonés, en las novelas visuales japonesas, en todo ese tipo de cosa...*

*(Francisco, 21 años)*

Él forma parte de los usuarios que conocí a través de la técnica *bola de nieve*, y al verlo jugar en tanto que compartimos una de las observaciones participantes y escucharlo al momento de la entrevista, me pareció que la implicación que tiene con los videojuegos de inmediato iba a permitirle identificarse como usuario, sin embargo, aun cuando los videojuegos son parte importante de su vida, no es lo que más peso le representa.

La interrogante que encabeza este apartado recorre todos los aspectos de este trabajo y a partir de algunas narrativas me aproximaré lo mayor posible a poder interpretarlo de manera más fiel a lo mencionado por los usuarios. Escucho de quienes de esta investigación participan frases como “él si era muy gamer”, “una cuestión súper gamer” ante lo cual surgen algunos cuestionamientos: ¿Cómo es algo *súper gamer*?, ¿Qué se necesita para ser *muy gamer*?, en la propia actividad de escucharlos, las respuestas a estas -y otras preguntas- suceden casi de forma natural.

*Depende mucho de pues esta situaciones como de culturales que van generando ciertas generaciones y a partir de las características que ellos consideran aceptables o que aprueban que eso los convierte en una persona, entre comillas, gamer ¿no? entonces yo siempre, yo antes decía “yo no soy gamer” ¿no? o sea, porque yo consideraba que un gamer era alguien que estaba todo el día con las consolas y que estaba al día con los títulos y que jugaba tanto tantas horas...*

*(Lesly, 27 años)*

Del fragmento anterior, y de algunas otras entrevistas, pude notar que estas “características” de un “*gamer*” se han establecido a partir de la mediatización y consumo, haciéndose más populares a partir a partir de la profesionalización de la práctica y del

incremento de eventos que se realizan en torno a la práctica, como torneos, eventos de lanzamiento, entre algunos otros, y no necesariamente responden a las características “populares” o “comunes” de aquellos que juegan, haciendo entonces latente la idea de que esta identidad sea construida más hacia una *identidad de la globalizad* o a partir de estructuras de la globalidad, enfocadas más hacia el consumo y obviando o desvaneciendo las implicaciones psicosociales y socioculturales de esta práctica, que a diferencia del grueso que la realiza, no es joven, ya que la industria tiene más de 50 años, de modo que se puede entender que, es a través de estrategias de mercadotecnia y económicas, es que le ha permitido mantenerse vigente. Podemos notarlo también en el relato siguiente:

*Creo, que para poder catalogar a alguien como gamer, o sea desde mi perspectiva es alguien que juega mucho tiempo, o sea que le dedica mucho tiempo a los videojuegos y que aparte son super fans, que saben del ultimo juego que salió, si, o sea, yo disfruto mucho por ejemplo de ir a la EGS, pero no estoy como súper enterada de “ay, en este año salió” o “este personaje lo incorporaron porque es nuevo” o no sé, entonces, o sea, realmente yo no tengo como este fanatismo de conocer al cien sobre la industria del videojuego y él sí, o sea, por eso lo relaciono de esa forma porque pues, hay personas que o sea ya sale el último videojuego y ya lo compraron o ya compraron la versión beta para, para jugarlo antes, no sé, yo no creo llegar a ese nivel de fanatismo, solo es algo que disfruto o sea, solo los juego y no me importa si sale Gears of War en septiembre yo lo puedo comprar en diciembre y no me afecta ¿sabes? O sea, no es como algo de lo que tenga que...*  
(Steph, 29 años)

Específicamente sobre los términos utilizados dentro de la industria, como son *gamer* o *videojugador*, subrayo que, los *JUVJ* con los cuales interactúe en el proceso de realización de esta investigación, se utilizan de forma indiscriminada, lo que me lleva a entender que no existe una diferencia entre estos. De las observaciones destaco que la mención hacia otros usuarios, por ejemplo, que no se conocen cara a cara, sino únicamente a partir de la virtualidad, del streaming o de las redes sociales, se le denomina *gamers* o *streamers*, apelando a lo mencionado en las líneas anteriores, ellos se mantienen al día con las innovaciones y lanzamientos, etc., sin embargo, entre los usuarios entrevistado y aquellos que frecuentan las plazas, esta distinción pareciera no existir. De ello encuentro en los relatos, lo siguiente:

*Si haces tacos, pues eres un taquero, ¿no? si haces videojuegos, desarrollas videojuegos, eres un desarrollador de videojuegos, y si juegas videojuegos, eres un videojugador. Y creo que es una forma correcta y formal de referirse a alguien que es parte de esto [...] Yo soy un videojugador, definitivamente, soy un*

*videojugador, o sea, soy un videojugador porque juego y como te digo si fuera yo, esté, me encargará de partir carne, de cortarla, sería un carnicero.*

*(Rodrigo, 29 años)*

Siguiendo la lógica formal, la respuesta de Rodrigo es en sentido estricto, correcta. Sin embargo, la enunciación de estos dos términos sigue siendo muy popular y ambas resultan ser utilizadas en las narrativas. De ello se establece que, pudieran ser solo etiquetas o nombres, sinónimos, como se menciona:

*No tengo una etiqueta, creo que también, o sea, muchas personas que se fanatizan tanto con los videojuegos y que solo se juntan con personas que, que tienen esos gustos, o sea, es como un sentido también de integración social...*

*(Stephany, 29 años)*

Siguiendo esta línea encuentro lo mencionado por Pamela, que, de forma muy clara, establece una hipótesis sobre la popularidad del término *gamer* en esta práctica, que sin duda hace sentido también por lo planteado anteriormente, sobre el consumo y las cuestiones de mercadotecnia, según interpreto:

*Si, yo diría que soy videojugadora, pero gamer tampoco me suena mal, es más creo que te digo simplemente como por ósmosis el hecho de estar como tan pegados Estados Unidos [...] No creo (que exista diferencia), es más creo que quizá de estatus, creo que quizás algunas personas son un poco más elitistas y prefieren ser como mucho más específicas entre soy un videojugador, o jugador, o soy curador de equis cosa, entonces creo que simplemente es una, cosa una cuestión más personal, pero creo que al final del día todos encajamos en alguna de esas categorías de una u otra forma*

*(Pamela, 30 años)*

De lo mencionado por Pamela, pareciera entonces que se trata también de una cuestión de *poder* o *superioridad* aquellos denominados *gamers*, podrían establecer ese término a partir de un rol superior al resto de los usuarios. En esta misma línea comenta Rodrigo lo siguiente

*Creo que más bien es como una cosa cool ¿sabes? es como un anglicismo cool, "yo soy gamer" [tono de voz diferente que puede entenderse como sarcástico], al final del día es lo mismo ¿sabes? son sinónimos. La forma de referirse a un videojugador en el idioma inglés, ¿no? o sea, no creo que haya una diferencia, así como, a lo mejor cool [...] al final del día es lo mismo, para mí es lo mismo [...] Entonces no comparto mucho eso de gamers, pero también ¿Qué es eso de gamers? Ya hay esta pregunta, ¿qué es un gamer? son videojugadores, el que juega videojuegos, punto, ¿que es un gamer? Ah caray, es el que compra cosas, ese es un coleccionista, entonces como que gamer a lo mejor engloba un poquito más todo lo que va alrededor de ser videojugador, comprar cositas, tatuarte a lo mejor*

*ya de alguna forma es visto como el siguiente nivel del videojugador, ¿no? que se especifica, se especializa en videojuegos es un gamer, a mí no me gusta...*  
(Rodrigo, 29 años)

Aun cuando pareciera que no existe una diferencia entre estos dos términos, resalta a la narrativa también que aquellos que utilizan el término *gamer* se encuentran mayormente vinculados con el entramado completo de la cultura de los videojuegos, no solamente con los juegos *per se*. Antes de concluir al respecto de estos, revisemos las narrativas con relación a la identificación que realizan los JUVJ:

*Entonces, si, yo si, si, ya me, ya me puedo decir orgullosamente que soy una gamer y me identifico muy bien y es como en todo, siempre va a haber gente que se va a los extremos, o gente que te va a decir que no, que no es cierto, que no lo eres, pero yo siempre, si lo defiendo mucho, ya este, ya que te digo que lo acepté por completo como algo muy mío, ya este, con facilidad puedo identificar como gamer, fácil.*  
(Ángela, 27 años)

*Yo decía “no pues ya tiene tiempo que yo no he comprado juegos y ya me atrasé entonces yo no soy gamer” pero dije: “no, yo si soy gamer” porque pues eso creo que, jugado mucho, no como quisiera o los juegos que yo quisiera porque a lo mejor no tengo el dinero, pero creo que sí...*  
(Lesly, 27 años)

De lo anterior, encontramos en sus narrativas antes de identificarse de una u otra manera, un proceso de aceptación no solo de la práctica, sino de la apropiación que de ella hacen, además, el proceso reflexivo al que recurren muestra que tras lo que ellas mismas mencionan a lo largo de la entrevista, pueden autonombrarse como *gamers*, lo que equivale entonces a formar parte del entramado completo de videojugar. Sobre una línea similar, lo que comenta Uriel:

*Sí, ahora que tengo 22 años te lo voy a decir, así estoy feliz de ser un gamer un jugador, esta bonita la palabra, pero no la consideraría así [...] por eso también te digo que me hago llamar un viciado, no uno gamer que pues la palabra gamer viene de jugar, de jugador, yo le digo viciado porque soy alguien que le gusta experimentar, alguien que se le creció un vicio es alguien que experimenta y le gusta.*  
(Uriel, 21 años)

Retomo lo mencionado por Uriel en tanto dos aspectos que quisiera destacar, el primero de ellos, corresponde a que la manera en la que él se auto percibe y autonombra, es totalmente diferente a lo que se ha comentado hasta el momento, él inserta un plano más

profundo, que proviene no solo de discursos clínicos, por ejemplo, sino de estigmatizaciones negativas, que él toma con naturalidad debido a que gusta de “*experimental*”, y se adscribe a un proceso no solo identitario, sino también como un padecimiento. Para él pareciera ser algo bueno, una implicación más profunda, pero pone el foco de atención en algo totalmente diferente. La percepción del sí mismo se encuentra totalmente permeada por el imaginario de lo negativo que, se piensa, rodea a esta práctica.

El segundo aspecto que rescato de la cita anterior, responde a la relación que hace sobre los términos de *gamer* y *jugar*, me valgo de ello para recordar que en el idioma inglés existe la palabra *play* y también *game*, lo que podría ayudarnos a establecer una diferencia, la primera de estas palabras tiene por significado *jugar*, en sentido estricto refiere a la ejecución de un juego que puede o no lograr establecer un vínculo, apropiación o proceso identitario entre quienes realizan la acción de jugar. La segunda de estas palabras tiene como significado textual *juego*, de forma que a partir de ella podríamos agrupar reglas, condiciones, interacciones, apropiaciones y todo lo que se encuentra entrelazado en la cultura de los videojuegos. Ejemplo de lo anterior, muestro un fragmento de dialogo entre Stephany y la investigadora:

*A: Pero entonces, ¿tú no te consideras gamer? ¿o sí?*

*S: No, porque no soy tan fan*

*A: Okay y entonces ¿Cómo te consideras?*

*S: Pues una persona normal que juega videojuegos...*

*(Stephany, 29 años)*

Podríamos entender entonces, que todos quienes se desempeñen en el uso de los videojuegos, sin importar la formalidad, apropiación o identificación, incluso quienes durante mucho tiempo han hecho uso de ellos o se han relacionado con la cultura de estos, puede ser denominado videojugador, pero aquellos que tengan una construcción subjetiva profunda, además de consumo y acción entorno a esta práctica, de forma cotidiana y continua, son quienes experimentan mayormente una actividad compleja y completa entorno a ello y pueden ser considerados *gamers*, por lo tanto, esto permite dar significado a la manera en la que los profesionales son nombrados.

### 3.3 “Brothers to the end”<sup>62</sup> Interacción y relaciones interpersonales de los usuarios

En parte quizá más crucial de la tercera entrega del famoso videojuego Gears of War, en medio del caos de la guerra contra los *locust* los protagonistas Marcus Fenix y Dominic Santiago tratan de mantener los ánimos para librar la batalla, ambos se han enfrentado a grandes pérdidas a lo largo de la historia, pero también tratan de mantenerse fortalecidos, una de las escenas más emotivas para quien juega y gusta de esta serie, es la referida en el título de este apartado “*hermanos hasta el final*”<sup>63</sup> cuando es dicha por Dominic hacia Marcus. El título de este apartado, así como la metáfora, toman sentido si nos enfocamos a lo correspondiente al estrecho lazo afectivo en los personajes que han sorteado juntos grandes batallas y al mismo tiempo se ha construido entre ellos una *hermandad*, y la comparación que puede hacerse en cuanto a las relaciones interpersonales y lo que ellas implican, como la performatividad, emotividad, etcétera.

Es entonces que este apartado está dedicado a mirar a través de lo enunciado en las entrevistas por los *JUVJ*, a lo que corresponde a las relaciones interpersonales, en una primera etapa de la práctica destacan las relaciones consanguíneas, posteriormente las relaciones de amistad y las relaciones afectivas o de pareja. A sí mismo, es posible observar sobre lo relacionado con la performatividad y corporalidad de los usuarios ante la realización de esta práctica.

Por lo que refiere a las relaciones interpersonales básicas para los individuos, permiten expresión, comunicación, enlace emocional, pensamientos, conocimientos, entre otros elementos, que fomentan y permiten el trato del sí mismo hacia los otros. El relacionarse, es parte fundamental de la sociedad y en este sentido es parte importante también de la conformación identitaria. Al igual que la identidad, las relaciones interpersonales son dinámicas, pueden mantenerse, cambiarse por el tiempo, contexto, etc. Ciertamente los videojuegos han permitido a los usuarios funcionar como amalgama para algunos tipos de relaciones interpersonales.

Tal como mencionaba en líneas anteriores, la práctica de videojugar comienza a edades tempranas, la mayoría de los usuarios en momentos de socialización primaria,

---

<sup>62</sup> Frase dicha por Marcus Fenix y Dominic Santiago en el videojuego Gears of War 3, utilizada por Rodo, entrevistado para este proyecto.

<sup>63</sup> También entendida como “hermanos hasta la muerte”

fortaleciendo el gusto por la práctica en etapas de socialización secundaria (Berger y Luckmann, 1991), aunado a esto, contrario a lo que se cree comúnmente o incluso en sentido opuesto a algunas investigaciones existentes, encuentro en el relato de las y los usuarios de videojuegos que esta actividad les ha ayudado a afianzar relaciones interpersonales incluso desde el primer momento en que esta práctica llega a sus vidas.

Al incitar al relato a partir de la historia o trayectoria que tiene el o la usuaria en relación con los videojuegos, remiten a la infancia, donde son los padres, o figuras fantásticas como *santa Claus* o *los reyes magos* quienes regalan por primera vez una consola o quienes permiten la proximidad a los videojuegos. En este aspecto destaca también el fortalecimiento de vínculos familiares y al estar en edad escolar puede, o no, ayudar a establecer relaciones con los demás. Revisemos poco a poco, sobre esta línea, me permito rescatar los siguientes fragmentos de narrativa que a través de la experiencia del usuario permiten ilustrar de mejor manera lo aquí planteado.

*Empecé a jugar videojuegos como a los 6 o 7 años. Mi primera consola fue un Play Station el PS one, lo trajeron los reyes [risas] entonces mi mamá jugaba, a bueno no, porque desde antes, bueno, ella me compró un Pac Man, así arcade, que sólo era el juego de Pac Man y ella jugaba un montón, más que yo, pero entonces a mí sí era así como: “yo quiero jugar como ella, como le está haciendo” ¿no?*

*(Steph, 29 años)*

En el videojuego los usuarios encuentran una forma de sortear etapas complicadas no solo individuales, sino también de quienes están a su alrededor, en tanto que las relaciones interpersonales son una relación, sobre todo afectiva y recíproca, se genera aquí una atmosfera de mayor cercanía, una especie de apoyo, un hito transformador, de emociones y de contextos, entre quien juega de forma constante y lo comparte con ellos, en este caso, la familia.

*Mi mamá estaba, como que entró en una depre, hasta cierto punto pues típico, típico que no encuentras empleo y te sacaron a la mala del otro y te da para abajo, entonces era cuando ya se empezó a sentar conmigo a verme jugar, hasta que también dije “mamá, tienes que sentarte vamos a empezar el mejor juego de la historia, The Last of Us [...] empezamos bien tarde así a jugar y éste eran las 3 casi 4 de la mañana y yo de que “mamá ya tenemos que ir a dormir, ya me estoy cayendo de sueño” “no, no, juega tantito más ándale hasta el siguiente punto por favor, quiero saber qué más va a pasar” y entonces ahí estábamos jugando hasta el siguiente punto y no sé, eso nos unió mucho...*

*(Ángela, 27 años)*

Relacionando la socialización, sociabilidad y las relaciones interpersonales, podemos tener presente lo que mencionan Mota y Rivas (2015), donde hablan sobre las relaciones establecidas en el núcleo familiar aludiendo a que es en este entorno donde aprendemos a tratar a los demás, a distinguirnos de los demás y las formas prudentes de construcción de relaciones y gustos. Cuando menciono el papel que tiene la familia respecto a la práctica de videojugar, no refiero solamente a los padres, sino también a personas como tíos y primos, por ejemplo, lo comentado por Lesly

*Yo siempre compartí esta afición de los videojuegos con mi primo que es de mi edad y hasta la fecha nos seguimos viendo, nos llevamos muy bien, somos muy cercanos, él obviamente es un chico y éste a él por situaciones no le podían comprar obviamente pues las consolas, pero yo venía siempre cada 8 días a su casa a verlo, entonces cada ocho días siempre estábamos jugando, ni veíamos, casi nunca, veníamos a nadie de la familia, porque yo llegaba a su casa y nunca salíamos de ahí y si nos aburríamos íbamos a jugar maquinita*

*(Lesly, 27 años)*

Al respecto de la unión familiar, platicaba Stephany de su festejo de cumpleaños de varios años atrás, donde se encontraba reunida en un café cerca de un parque y de momentos todos salieron a jugar. Destaco aquí que no solamente hace referencia a quienes juegan comúnmente, como sus tías, sino incluso quienes no juegan, momentáneamente y por la misma dinámica o situación deciden participar.

*Te genera recuerdos bonitos y si te une con toda la familia, ahí casi toda la familia jugaba, ahí mi otra tía que no juega salió (a jugar) con el celular de mi mamá [...] se salieron a jugar todos al parque, entonces sí, creo que mucha unión familiar por los videojuegos, creo que no hubiera sido la misma conexión que tengo ahorita con mi primo, por ejemplo...*

*(Steph, 29 años)*

De lo anterior partimos para examinar ahora, a través también de las narrativas, otro tipo de relaciones interpersonales, en este punto refiero a las relaciones consideradas como de amistad y más adelante a las relaciones afectivas. En términos muy psicológicos, retomo brevemente lo postulado por Maslow (1954), quien dentro de la teoría que desarrolla sobre la personalidad, menciona que las relaciones interpersonales son necesidades básicas de la sociedad, ya que permiten establecer un contacto directo con el entorno y favorece a la aceptación y nexo social. Ilustrando esto, recuerdo lo mencionado en el relato:

*Con el paso de los años, los videojuegos se volvieron algo personal, muy íntimo no lo compartía con cualquiera, entonces cuando juego con mis amigos en serio, voy a jugar con mis hermanos, [...] es un lazo muy personal, muy íntimo [...] entonces creo*

*que ahí es esta parte de hermandad de, de “Brothers ‘till the end” por ejemplo, de, es de mi hermano, él no me va a dejar caer, va a ir corriendo a reanimarme, así igualito va a ir corriendo echarme la mano en cualquier circunstancia de la vida, entonces va más allá del videojuego, es cuando una relación se vuelve compleja y completa en la vida real [...] son los güeyes con los que juego y con los voy a tomar una cerveza y voy hasta el velorio ¿no?*

*(Rodo, 29 años)*

En el proceso de realización de esta investigación, tuve la oportunidad de compartir con un grupo de usuarios a quienes conozco desde hace tiempo, me salta en este momento el recuerdo en tanto que ellos, *Los Hydrax*<sup>64</sup> tienen cerca de 20 años de conocerse, empezaron jugando en casa de uno de ellos y la relación a perdurado. Casi todos están cerca de los 30 años y algunos por arriba de esta edad, sin embargo, este tipo de relaciones interpersonales que trascienden de la pantalla comienza en diferentes ámbitos, por ejemplo, cuenta otro de los entrevistados, como ha conocido a los chicos con los que ahora juega

*Entonces en la vocacional fue cuando fui más abierto con otros jugadores, conocí amigos que también jugaban lo mismo que yo, los empecé a conocer más a fondo y me di cuenta que la amistad con ellos era más fuerte, era más profundo, porque fuera de lo que eran los videojuegos, había más confianza, de repente hablábamos de nuestros problemas, de repente hablábamos de nuestras familias, qué conocíamos, qué sabíamos, nuestros intereses y es donde la amistad la vi fortalecida...*

*(Uriel, 21 años)*

Casi sin importar los espacios, los usuarios de videojuegos pueden gestar relaciones interpersonales, que, además trascienden como hemos mencionado. Puntualizo esto a partir de lo que pude escuchar en las narrativas y observar durante el trabajo de campo, algunas veces los roles se transforman para establecer vínculos más profundos, por ejemplo, Ángela trabajó durante un tiempo en una tienda que vende videojuegos y de la presencia de un cliente recurrente, trasciende a una relación de amistad a partir solo de la interacción vendedor-cliente, veamos:

*Uno de mis clientes así más fuertes en Gameplanet, incluso le decimos “Carlos Duty” porque así siempre nos pedían un juego, siempre nos pedía un Carlos Duty y él era conocidísimo por ser buenísimo en cualquier juego de disparos este güey siempre está así en un ranking perro en México, entonces le pusimos “Carlos Duty” [...] siempre me compraba a mi, todas las preventas yo se las hacía ya, ya éramos, nos hicimos también amigos para acá afuera ¿no? y cuando sale el *Breath of the Wild* nos llevábamos, pero no tanto, o sea no éramos así de que compisimas, la verdad, pero el bato así de que “Ángela, ya lo tengo, vente a mi casa hoy vamos a jugar, está mi hermano, está mi primo y estoy yo tráete papás éste ya tenemos*

---

<sup>64</sup> Nombre del grupo de amigos o que también podría entenderse como “clan”, toman el nombre en referencia a una corporación criminal ficticia del universo de los comics de Marvel.

*cerveza y vamos a jugar hasta que el cuerpo aguante” y literal jugamos toda la noche, así el primer día de que toda la noche los cuatro así dormidos en una cama de que alguien se despertaba y le pasamos el control [...] y así duramos un fin de semana todos cochinos, sin bañarnos, como homeless, pero no manches, creo que ha sido de los maratones así mis padres y raros y mi vida, porque empezamos así de que de la nada...*

*(Ángela, 27 años)*

Podemos notar, que las relaciones interpersonales que comenzaron a partir de compartir la actividad de videojugar trascienden, no solo a través del tiempo, sino que traspasan las pantallas y los avatares de juego, creando redes de apoyo, de amistad. Tanto la interacción entre las personas el intercambio de experiencias, emociones, sentimientos, entre otras cosas, se hacen visibles y facilitan así las relaciones entre las personas. Como mencionan Cornejo y Tapia (2012) la tecnología y la apropiación de esta, ha permeado a la vida familiar y cotidiana. Esto es visible también en las relaciones interpersonales, por ejemplo, de tipo afectivas.

*Empecé andar con mi novio actual con Luis Felipe y recuerdo que lo primero que le dije así todavía ni siquiera andábamos, pero lo primero que le dije fue “¿tienes Play 3?” y él “Sí” “ah, entonces te gustan los videojuegos” y empezamos a platicar, como que eso nos, nos movió mucho...*

*(Ángela, 27 años)*

Se trata, no solamente de las relaciones de pareja que pueden compartir gustos en común, o que se conocen en ámbitos relacionados con la cultura de los videojuegos, sino que también a partir de estos espacios virtuales es posible identificar una apropiación de, en este caso, la pareja, en tanto que los “regalos” o “detalles” pasan de ser algo material y presencial a un “gesto” significativo e importante tanto para quien envía como para quien recibe. Puede entenderse como tiempo destinado a conseguir cierto *item* o elemento del juego para poder regalarlo después.

*Por ejemplo, la relación que tuve con mi primer novio, no hubiera sido lo mismo sin Warcraft, o sea, porque hasta eran, yo sé que era un mundo virtual ¿no? pero era tan bonito recibir el detalle que te mandara desde el buzón de, de Under City... por ejemplo, [risas nerviosas] “oye, te mandé tela para que hagas un vestido” yo que tenía mi profesión de tailory<sup>65</sup> entonces, “ay que bonito, me mandó tela”, [...] y ya corté con él hace unos nueve años y [...] o sea, ni siquiera es como una carta física o así, pero guardo sus mensajes del juego, eso me unió mucho*

*(Steph, 29 años)*

---

<sup>65</sup> Hace referencia al anglicismo “Taylory” que significa costurera. Dentro del juego que ella habla cada personaje tiene un oficio o una profesión que se selecciona al comienzo de este.

Podemos ver que los videojuegos este sentido, permiten la significación simbólica de la relación de pareja, aun más, permiten la resingificación de la práctica en otros aspectos, por ejemplo, los vínculos, aquí descritos, evidentemente de alta intensidad emotiva, abonan a la configuración de la identidad de quien juega, podemos decir, entrelazándose, en términos interaccionistas, no solo en el marco referencial de video jugar, o con la máscara del *yo como JUVJ*, sino también con un *yo familiar, yo como pareja*, entre otros, añadiendo elementos que permiten la dialogicidad y la dinámica cotidiana borrando ligeramente la distancia entre *ser usuario de videojuegos* y *ser*, por ejemplo, *profesionista, profesor, programador, etc.*

De ello desprende que, los usuarios, tengan también la posibilidad de generar ambientes críticos, competitivos y de conocimiento, sobre todo entre usuarios varones, quienes añaden a la práctica de videojugar comentarios en torno al desarrollo de juegos, las innovaciones, la forma de jugar de los demás y otros elementos sobre la industria y la práctica. En dos de las observaciones que pude presenciar, los asistentes eran varones (a excepción mía), ahí pude notar que, sin enunciarlo explícitamente, cada uno conoce la jerarquía de sus compañeros, presumo que esta puede ser “adquirida” a través de las habilidades que se tienen al momento de jugar o por el conocimiento que se tiene sobre las innovaciones y lanzamientos, mejorías, cambios y todo lo relacionado con el juego. Sumado a esto, se observan también aspectos sobre la corporalidad y la performatividad de los usuarios.

Como muestra de ello, retomo de los diarios de campo en este primer momento la corporalidad (Muñiz, 2014), elemento que pude notar tanto en las observaciones participantes y no participantes: a lo largo de la partida, no importa cual sea el juego, el usuario se encuentra sentado, en una posición encorvada hacia en frente, como atraído hacia la pantalla, el control de la consola se sujeta con fuerza con ambas manos y dependiendo la intensidad de la partida estará más cerca del cuerpo o de la pantalla, aunque eso no se traduzca en un beneficio dentro del juego. También destaca la mirada, fija a la pantalla y casi sin parpadear. El resto del cuerpo permanece inmóvil, solo las manos, los dedos y en algunas ocasiones los brazos. Se puede notar la tensión en el cuerpo, lo que hace que algunos usuarios se encorven más si se complica el juego o por el contrario que se ponga recta la espalda. Si alguno de los presentes habla o existen un dialogo en el que el usuario con el mando pueda participar lo hace de forma somera, sin voltear a ver a nadie, sin despegar la

vista ni un momento de la pantalla. Lo que emite quien juega, son principalmente expresiones de placer, de sorpresa o de descontento según corresponda.

Teniendo en cuenta lo anterior, considero que la performatividad sucede ante el reconocimiento de los demás, es decir, cuando los demás mencionan algo sobre quien esta jugando y la manera en la que lo hace, incluso si es sobre una misma persona en diferentes momentos, durante una observación participante, los presentes mencionaron que Uriel era quien más conocía del juego, de inmediato la postura corporal cambió: la espalda recta, pero dirigida hacia la pantalla, los brazos cómodos pero firmes, como simulando una posición de poder o superioridad, ante lo cual, el resto de los presentes le miraron insistentes y al notar el cambio, se hicieron comentarios sobre su forma de jugar, no solo de lo que estaba sucediendo, sino también de anécdotas y referencias a reuniones pasadas o juegos en otros espacios.

Dentro de la misma observación, se cambia de juego y al turno de Uriel, en al partida comete algún falló y se escucha el comentario siguiente: “*Uriel siendo Uriel*” en un tono el cual totalmente subestiman sus capacidades de juego, ante esto, de inmediato cambia la performatividad del usuario, el cuerpo parece encogerse, se pierde la postura territorial y la concentración ante la partida parece disminuir en tanto que de inmediato pierde la vida del personaje y otorga el mando del juego a cualquier otro de los presentes. En la línea de situaciones como esta, que se observan no solo con Uriel, sino con algunos otros usuarios dentro de espacios privados y semi públicos, establezco que la performatividad del cuerpo de los *JUVJ* resulta evidente ante dichas observaciones empíricas como parte también configuradora del proceso identitario.

Esencial para la sociedad, jugar no solamente permite el desarrollo social y cultural, sino que también proporciona un marco de interacción a partir del cual los afectos, la emotividad y la dialogicidad se conjugan en los actos performativos, cada uno de los usuarios establece a partir del lugar -por ejemplo jerárquico- que tenga dentro de un grupo de juego, la co-presencia, es decir, la interacción cara a cara muestra y conforma afectos, habilidades y el “compromiso” o implicación que tiene cada uno de los usuarios, tanto consigo mismo como con el propio juego y quienes le acompañan en ello. A partir de esta actividad, videojugar, se puede notar una concentración afectiva y subjetiva de la misma intensidad, que cobra sentido de objetividad al forjar lazos interpersonales con *los otros*.

La apropiación que hacen los usuarios a partir de los videojuegos que permite reconfigurar el sentido subjetivo de los mismos, no solamente es visible a partir de la corporalidad o la performatividad que resulta de la práctica sino que también sucede a partir de la manera en que se observa, indaga, da sentido a esta, por ejemplo, a partir de la emotividad que el juego provoca y también a partir de situaciones de criterio y resalta principalmente, entre las narrativas momentos de frustración y competitividad, ilustraré a continuación:

*Entonces ahí también en la vocacional era de a ver quien sabía más o, o, y empezamos a también compartir opiniones que decía: “es que yo jugué esto porque me gustaba” “Si, pero ¿notaste qué tenía esto mal?” “¿notaste esto?” y empezó mi pensamiento crítico de que: un juego por ser divertido no significa que es un gran juego, un juego por tener buena historia no significa que es buen juego, más crítico todavía y pues ahí también comencé a ver la diferencia entre lo que es un juego casual y lo que es un juego para pros o para experto...*

*(Francisco, 21 años)*

En la narrativa anterior, podemos observar que, además de la autopercepción, el usuario se posiciona a sí mismo, no solo con mayor conocimiento y lo que él denomina como “pensamiento crítico”, sino que también se muestra con una posición jerárquica superior al resto, aunque, siguiendo el relato, Francisco reconoce también que fue uno de sus amigos quien lo instruye sobre ciertos aspectos del entramado cultural de los videojuegos que él desconocía y que a partir de ello, crece su curiosidad e interés por conocer más sobre la industria en general.

Lo aquí ejemplificado hace sentido con otra parte del relato de Francisco, en el cual menciona que, cuando se trata de habilidades, en donde no solamente se reconoce al sí mismo y al otro, sino que se habla de competitividad, una de las categorías más latentes en las narrativas de la mayoría de los usuarios, que si bien, pareciera en una primera lectura algo no tan favorable, resulta ser visto por los usuarios más como un motor, es decir, una invitación a mejorar y aprender al respecto, sirva lo siguiente de modelo:

*En “Smash” ahí comenzaron las retas de “Smash” uno versus uno, ahí comenzabas a tomarte en tu personaje, no nada más era jugar, era saber qué está pasando, saberte rutas, saber de pistas, por ejemplo, [...] era ya una competencia, pero era competencia saludable [...] una competencia entre amigos, era siempre en “Smash” se ponen tensísimas las partidas, en este momento es entre Rafael y*

*yo con “Smash Ultimate” [...] yo era mal perdedor, si me frustra muchísimo perder, [...] hasta un punto en el que en Smash era “perdí, ¿qué aprendí de eso?” y “perdí, hijole me falló mucho en esto” “Hijole este güey es buenísimo voy a aprender de él y que me diga consejos”...*

*(Francisco, 21 años)*

Este tipo de dialogo, nos permite establecer que la práctica de videojugar en una relación dinámica con el usuario y las interacciones a partir de las relaciones interpersonales permiten para él mismo, un aprendizaje, entre otras cosas, colaborativo, además del reconocimiento a aquellos con mayores habilidades y mayor trayectoria.

*Por ejemplo, con, con Crusi'n Wold, creo que ahí aprendí también tanto a ser competitiva, pero a trabajar en equipo, am, cuando jugábamos ese juego competíamos mucho, [...] pues nos ayudábamos entre todos, “yo te quito este coche, pásale tú en primer lugar” pero ya cuando llegábamos a la última carrera, [...] ahí si ya competía con mis primos ¿no? habíamos trabajado en equipo para pasar todas las carreras, pero en la última ya era así de “a ver quítate [...] pero creo que eso es sano y si te enseña a trabajar en equipo y también te enseña a, a ser competitiva y creo que todavía conservo ese nivel de competitividad, con el chico con el que voy al gym, por ejemplo,[...] somos competitivos en los juegos y somos competitivos en el gimnasio, [...] o sea, no sé, como que te acostumbras a ser competitivo a raíz de los videojuegos.*

*(Steph, 29 años)*

En lo contado por los *JUVJ*, encontramos entrelazados diversos elementos que se plantearon como categorías de análisis, mismos que fueron visibles a partir de la narrativa. Siguiendo esta línea, podemos establecer también que elementos como la identificación y la auto representación van de la mano con elementos como la competitividad y el reconocimiento de los otros, forjando así parte del proceso identitario de quien video juega. Aun cuando se puede considerar que, en este caso, la competitividad, resultara un aspecto negativo de la práctica, la apropiación hecha por los usuarios explicita la re significación de esta, no como promotor de la rivalidad entre usuarios, sino más bien como una oportunidad de comprender desde otra perspectiva el trabajo en equipo y las subjetividades de los otros, de esta manera, el usuario entonces identifica en el otro marcos de acción e interacción que le llevan a modificar o adecuar su actuar para mantener los vínculos interpersonales.

Resultaría extenuante para el lector mostrar una profunda recopilación de los relatos que comparten los *JUVJ* al momento de las entrevistas, en cuanto a las relaciones interpersonales y la manera en que estas van trascendiendo, por ejemplo, comento brevemente el caso de Rodrigo, quien me narra de forma enriquecida la trayectoria que tiene

no solo como usuario, sino como traslada esta pasión a su ambiente laboral al dedicar algunos años de su vida, donde las relaciones interpersonales pasan de ser jefe-empleado a buenas amistades con personas que aun se dedican al periodismo de videojuegos o trabajan dentro de la industria y que de forma constante se reúne con ellos ahora desde un ambiente de amistad.

Solo por nombrar algunas experiencias de vida de quienes he escuchado activamente, recuerdo también lo comentado por Alejandro, quien se reúne casi cada ocho días con, ahora sus amigos, anteriormente solo compañeros de trabajo, reunión a la que me siento privilegiada de haber asistido, ahí se han compartido momentos tan emotivos como competitivos y de apoyo hacia el grupo que ha conformado con quienes, en un principio, de forma exclusiva se dedicaba a jugar.

*A través de los videojuegos, he conocido muchos amigos, de hecho a mi novio lo conocí a través de los videojuegos, entonces creo que todo también genera como una conexión muy importante y muy diferente en cuestión a otros, a otros ámbitos, porque genera trabajo en equipo, hay empatía, hay diversión y empiezas a tener también estas interacciones [...] creo que eso también, también ha tenido un impacto sumamente positivo en mi vida tanto en la manera personal, como en lo profesional, todas las personas que podido conocer a través de los videojuegos han generado un pacto bueno en mi vida [...]*

*(Pamela, 30 años)*

Sin demeritar el resto de las experiencias compartidas, baste por ahora con leer lo que menciona Pamela, narrativa que me permito utilizar para mostrar de forma breve y definitiva lo que este apartado quiere pretender mostrar: la definición de la práctica de videojugar a partir establecer vínculos interpersonales, emocionales, afectivos y performativos entre usuarios que trascienden a diferentes contextos, por ejemplo, familiares y laborales, solo por mencionar algunos.

### 3.4 “Antes era todo LAN, ahora es on-line”<sup>66</sup>

#### Consideraciones sobre la transformación del juego

En las siguientes líneas, haré una revisión breve, pero puntual, sobre una temática en la cual coinciden tanto las narrativas como las observaciones participantes y me permito además relatar al respecto de ello, que, si bien es enunciado de forma teórica al inicio de este trabajo, en los procesos de acercamiento a campo no estaba previsto como eje guía de observaciones, sin embargo, por la constante presencia de este se le brinda este lugar.

Cuando se propusieron los acercamientos empíricos, resultaba obvio, para mi, que podría encontrar a grupos de usuarios reuniéndose de forma constante para realizar esta práctica, no obstante, en el proceso de búsqueda y de desarrollo de esta investigación, me fui dando cuenta que no es tan fácil. Me parecía que sería sencillo debido a que en años anteriores escuchaba de forma continua a mis amistades y conocidos quedar de acuerdo para videojugar en casa de alguno de ellos, o las reuniones a las que asistía terminaban en alguna actividad o práctica de este tipo, sin embargo, no fue así.

Caí en cuenta de los motivos, un día que me reuní con los *Hydrax*, concentración de donde retomo el título de este apartado, en un tono casi sarcástico me hicieron ver a lo largo de la charla, que la gente ya no se reúne para videojugar, a pesar de que las estadísticas muestran -como retomamos al principio- que la industria sigue creciendo, ahora todo sucede en línea, atravesado por la facilidad que permite el internet, situación de la cual yo no había sido consiente.

Uno de ellos me comenta que antes había que llevar consolas a casa de alguien, controles y hasta televisores, para que se pudiera jugar, “ahora, me dice, puedo conectarme con este güey (señala a alguien más) como lo hacemos casi todas las noches y nos ponemos a jugar”, esto hace sentido en lo mencionado por Castells (1999), donde él afirma que las interacciones a través de las TIC's se transforman de la modalidad cara a cara, hacia interacciones no necesariamente presenciales o físicas, sino a través de las pantallas.

---

<sup>66</sup> Nota de diario de campo de observación participante con *los Hydrax*. Idem. Hace referencia al tipo de conexión en la cual se ocupaba un modem de internet para conectar a las consolas establecidas en un mismo espacio físico.

Sin embargo, para dar sentido a lo que pretendo mostrar, regresaré un poco en tiempo, para entender desde cuando es que el internet atraviesa los procesos de videojugar y las apropiaciones, que, de estas dos grandes culturas, hacen los usuarios.

Encontré a través de los relatos de los usuarios que el manejo del internet en relación con los videojuegos sucede mucho antes de que se utilizara para videojugar en línea, esto sucede a principio de los años noventa. Al respecto, los usuarios coinciden en tres cosas que destaco a continuación, la primera corresponde a que el acceso al internet era una cuestión de privilegios, ya que ni siquiera las computadoras eran parte de lo cotidiano, la segunda responde a la curiosidad de los usuarios para conocer más sobre lo que sucedía en torno a la industria de los videojuegos y la tercera trata sobre los primeros juegos de computadora afianzaron en muchos el gusto por esta práctica, y además abrieron camino no solamente a más juegos, sino a la dinámica de videojugar *on line*, a la transmisión de partidas de juegos y muy probablemente sean antecedente directo de los e-sports. En las líneas subsecuentes ejemplificaré lo anterior.

Someramente recupero algunas características del internet, un espacio de comunicación con un soporte multimedial, instantáneo, y con la posibilidad de interactividad, sin embargo, estas no son características de origen, sino que se han transformado de la mano del avance tecnológico, así mismo, habrá que mencionar que el internet comenzó siendo un privilegio, una herramienta exclusiva debido a que el acceso a las computadoras y el propio servicio concedían precios bastante elevados, haciendo de esto algo que se encontraba principalmente en oficinas, instituciones educativas y en hogares muy contados.

Entretejido con la exclusividad y las dificultades de acceso, encontramos en las narrativas que estas herramientas marcan el camino de algunos de los *JUVJ* hacia la garantía de continuar video jugando e ilustra también que es principalmente a partir del interés y curiosidad que se busca mantenerse al tanto de lanzamientos, novedades y cualquier otro elemento que involucre a los videojuegos.

*En el trabajo de mi papá había oficinas y empezaban a incursionar las computadoras, probablemente era como 1997, 96 probablemente, yo tendría quizás unos 5 años y yo solía ir con él a su trabajo, [...] me gustaba ir y ahí tenían un jueguito [...] que era de una ratita que quería queso [...] era como un tipo laberinto, [...] de hecho yo por eso iba con mi papá porque ahí tenía la posibilidad de jugar ese juego*

*(Lesly, 27 años)*

Tiempo después, la complejidad, objetivos y desarrollo de los juegos para computadora cambio a raíz no solo del incremento en software y hardware, sino que, a partir del uso de internet, permitiendo, entre otras cosas un acceso más sencillo, diseñado para niños y jóvenes con requerimientos de sistema mínimos, donde lo más importante correspondía al acceso a partir del internet. Estos juegos fueron principalmente desarrollados por cadenas televisivas, retomando a personajes de caricaturas, poniendo esta práctica al alcance de aquellos que no podían costear una videoconsola.

*Otros acercamientos que pude haber tenido era en computadora los juegos de las cadenas televisivas como era Disney Channel, Jetix, Cartoon Network, Nickelodeon, todos esos programas que yo veía por cable tenían sus páginas web con sus propias páginas de programas juegos muy sencillos flash muy sencillos, muy entretenidos, muy divertidos....*

*(Francisco, 21 años)*

Internet permitió el acceso a la información acortando distancias, y facilitando el ocio y abriendo un nuevo panorama, no solo para los videojuegos -como retomaremos más adelante- sino también para otros elementos de entretenimiento y relaciones interpersonales. Para los jóvenes, quienes éramos niños en los años noventa, resulta ahora evidente que en aquellos momentos las condiciones eran diferentes y que se ha vivido en carne propia estas transformaciones

*Yo creo que tendría como unos 8 o 10 años más o menos, o sea, cuando empecé a investigar así mucho más, porque además era la información era como mucho más limitada ¿no? a pesar de que existe internet y demás, la red no estaba como tan desarrollada como la lo es ahora entonces creo que mucha parte de lo que mucho aparte de eso era de la necesidad de saber*

*(Pamela, 30 años)*

Marco a continuación que las narrativas no son exclusivas de, por ejemplo, una sola categoría de análisis, por lo cual rescato lo enunciado por Lesly, donde no solamente se puede observar las relaciones interpersonales familiares, y la apropiación de los elementos digitales y lúdico-digitales, además de hacer explícito que al inicio de las trayectorias se consideraba un privilegio en acceso a videoconsolas, computadoras e internet. A pesar de no ser la única que lo enuncia, si es quien nos permite ejemplificarlo de la mejor manera. En este fragmento, hace referencia a su papá:

*Él me dio como los medios para yo poder tener eso ¿no? ahora lo veo y creo que lo ves y lo reflexionas, pues son privilegios que tienes ¿no? a esa edad y menos a*

*esa edad. Ahora es muy común que tengan teléfonos y acceso a internet, está muy normalizado, pero hace casi 20 años no lo era.*

*(Lesly, 27 años)*

De manera que la exposición de estos fragmentos permite reflejar tanto la práctica de videojugar como las relaciones sociales e interpersonales han encontrado un nuevo espacio para generarse, los usuarios se han apropiado del ciber espacio teniendo consecuencias en las subjetividades en tanto que estas tecnologías se han incorporado con naturalidad a la vida cotidiana. Así como el internet, en primer momento ha permitido acceder a cualquier tipo de información, se han generado espacios específicos de convergencia, en un primer momento se popularizaron páginas denominadas como *blogs* en donde se compartía conocimiento o información sobre videojuegos y algunos intereses que subyacen a la práctica, posteriormente se transforman a lo que conocemos como son las redes sociales.

*Como no existía 95ikipedia ni nada, pero había blogs, y foros y ahí la gente escribe, vas a preñiendo quien es y de donde viene, [...] ahí en los foros había mucha presencia, o sea iba como muy compaginado la gente también que le gustaba como el anime y los videojuegos estaba como muy cercano y había un foro de videojuegos de RPG, juegos de rol...*

*(Lesly, 27 años)*

Las redes sociales han funcionado como herramientas multimedia, ahí se comparten fotos, videos, opiniones, intereses y gustos, por lo cual a partir de ellas los usuarios de videojuegos han encontrado en ellas un espacio más para compartir la experiencia de videojugar. El interés en las redes sociales para esta investigación, descansa no solo en este intercambio, sino también en lo mencionado en la investigación de Cornejo y Tapia (2012), donde se comenta que cada uno de los usuarios se apropia de forma personal a su perfil y desarrolla un: “performance, su construcción pública del yo, siendo este perfil un conjunto de datos de diversa naturaleza, un collage de texto e imágenes que componen un reflejo de sí mismo” (2012:222)

*En Twitter, pues de que mucha gente me empezó a seguir por eso, por, porque siempre hablaba de videojuegos o de alguna otra tarugada...*

*(Ángela, 27 años)*

Las redes sociales son también un elemento que permite la socialización entre los usuarios, aun cuando los usuarios no se conozcan previamente, como mencionan Cornejo y Tapia (2012) “se interactúa de una forma que antes no existía aunque esa interacción sea con

personas ya conocidas, o bien, interacciones nuevas que motivan a pesar del peligro que conllevan”, a partir de ello se tiene la seguridad de que habrá puntos de convergencia en los intereses de quienes establecen estas relaciones y que pueden trascender el tiempo y las fronteras, incluso geográficas.

*En las redes sociales publicaban sus estrategias, tu pedías opinión de tu equipo competitivo y te decían cosas y en las redes sociales podrías encontrar más jugadores. Actualmente tengo 3 amigos, que no viven en otros estados, incluso de otros países, que los conocí por los juegos y sigo hablándoles...*

*(Francisco, 21 años)*

De las redes sociales disponibles en la actualidad, una de las más utilizadas por los usuarios de videojuegos, corresponde a YouTube, donde usuarios de todos niveles de habilidades y casi cualquier tipo de juego, comenzaron a publicar contenidos audiovisuales sobre estrategias, trucos, opiniones e impresiones no solo sobre videojuegos, sino sobre avances tecnológicos, al respecto comenta Lesly:

*Hablaba justamente de lo que te decía videojuegos, computadoras, celulares, y otros temas ¿no? y entonces cada semana ellos hacían como la recapitulación de todo lo que salía y la iban mostrando y ellos pues cómo fueron de los primeros que empezaron en esos, eran 2009, todavía los youtubers no eran lo que hoy ni existían influencers, ni nada de eso, entonces ellos eran como los primeros [...] y muchas veces se les acercaban las marcas y les llevaban como, pues, videojuegos ¿no? o celulares prototipo o como que estaban en prueba ¿no? para que nos viéramos [...] Entonces ellos hacían mucho cómo estás dinámicas y yo siempre estaba como, y me gustaba estar como al pendiente de esas noticias*

*(Lesly, 27 años)*

Se puede notar aquí, la manera en que el interés en el tema provoca nuevas apropiaciones, por una parte, aquellos usuarios que solamente observan lo que los demás ponen en red y aquellos que lo realizan. En un principio, los videos solamente eran colocados para ser vistos a gusto del espectador, sin embargo, tiempo después se popularizan las transmisiones en vivo, también conocida como *Stream* permitiendo la interacción inmediata entre quienes crean dicho contenido y quienes lo observan.

*Agarré un tiempo en el que más que jugarlos, era ver gameplays en YouTube, pase como de front-sit gamer a back-seat gamer, se me hacía más sabroso, como que tener a alguien con quien, con quien compartir eso, [...] me metí de lleno a youtubers [...] como si como si fuera una película has de cuenta....*

*(Ángela, 27 años)*

Los términos aquí utilizados por quien narra muestran este cambio en las apropiaciones por parte de los usuarios, ella menciona que pasó lo que denomina *front sit gamer* que corresponde a aquellos y aquellas que ejecutan la acción de videojugar, implicados en ello de forma directa donde la interacción y acción es parte esencial, a *back-sit gamer* donde su implicación era menor, en tanto que ella no realiza la práctica pero se mantiene relacionada con todo lo relacionado a los videojuegos y la práctica de videojugar a través de quienes lo comparten en línea, dándole mayor importancia a quien transmite, pero manteniendo vigente su implicación como usuaria de videojuegos. Rescato desde otra perspectiva lo que menciona Francisco, sobre aquellos que se dedican a la transmisión en línea sobre videojuegos y sobre la industria:

*Ahí también empecé a dejar de ver televisión y empezaba a ver más internet, veía incluso youtubers, primero eran youtubers que nada más hacían bromas y demás y luego de repente empezaron a hablar de juegos y luego me enteré que hacían Gameplays, y qué hacían reseñas de videojuegos, y eso de me enteré, me enteré, son de años...*  
(Francisco, 21 años)

En cuanto a los *JUVJ* encuentran en este tipo de oferta, diferentes formas de emplear lo que hay en línea, algunos utilizan los gameplays para aprender a jugar o ampliar sus conocimientos, y otros solo como pasatiempo, pero siempre como una forma de apropiación, un espacio donde se encuentran, incluso comentarios más profundos sobre el diseño, el tipo de juego, la historia de quienes colaboran en la creación, un acercamiento a otra parte de la industria, por ejemplo, de los procesos anteriores a la comercialización del videojuego.

*Veo youtubers, que sé que analiza los juegos que dicen “A ver, este juego es divertido, pero la programación es tan mala que encontrar bugs es fácil” ¿no? O “este juego es muy divertido, pero no te interesan los personajes, te interesa simplemente el jefe final” algo parecido y ahí empecé a ver ¿no? también como juego cada juego tiene su propia estructura...*

(Francisco, 21 años)

Ante el crecimiento de las cifras de aquellos que observan a otros usuarios jugar, como mencionábamos anteriormente, nace Twitch.tv sitio destinado para la transmisión e interacción entre usuarios de videojuegos. El crecimiento de este sitio en los últimos años tiene también relación con la profesionalización de videojugar, donde se a desarrollado una

nueva posibilidad para el usuario: un espacio de trabajo<sup>67</sup> que abre la puerta a dinámicas económicas, entre otros elementos de la industria del videojuego.

*Pensé muchas veces, cuando estaba desempleada ¿Qué puedo hacer?, ¿qué puedo hacer de mi vida? Y luego “debería de hacer Stream y si lo pensé, lo pensé muchas veces en meterme a todo el rollo de Twitch, [...] dije “pues creo que puedo sacarle provecho a este como que a este lado ¿no? Y entonces si pudiera dedicarme a hacer Streams...”*

*(Ángela, 27 años)*

El stream de videojuegos ha promovido también la competitividad entre aquellos que se han profesionalizado en esta práctica y aquellos jugadores aficionados que disfrutaban de torneos y competencias en diferentes escalas, desde lo sucedido en espacios semi públicos como las plazas o torneos en convenciones u otro tipo de eventos referente a tecnologías o videojuegos, postura que también es consumida por los *JUVJ* quienes comentan:

*Sabes que ya va en serio, porque están los E-Sports y porque hay premios millonarios en ese tipo de cosas, después empezaron a salir los Streamers gente que ganaba dinero jugando y se podía.*

*(Francisco, 21 años)*

Al respecto de la transmisión de torneos, hay eventos que se han posicionado como una “tradicción” debido a que año con año suceden y han comenzado a atraer la mirada de patrocinadores, empresas de hardware, software y de las mismas empresas desarrolladoras de videojuegos y videoconsolas, además, ante esto, los usuarios que no tienen la posibilidad de participar, siguen a quienes lo hacen, equiparable con otros aspectos culturales, por ejemplo, artistas, cantantes, entre otros, ante los cuales hay un reconocimiento del sí mismo, resalta en las narrativas una cuestión incluso de identificación con los connacionales

*A mí me gustaba mucho ver el EVO<sup>68</sup> y estar viendo el stream y está escribiendo en el Twitter ¿no? [...] había muchos equipos mexicanos, eso me llamaba mucho la atención, había mucha representación mexicana en los EVO entonces eso me hacía como, pues como que te, te, ¿cómo se puede decir? ¿cuál sería la palabra? Obviamente te sientes representado, pero te agrada ver que en México si hay gente que sí se dedica como a esto y te va a representar ¿no? y junto a equipos, o sea, estaban contra los chinos, y los gringos, y los japoneses, y los mexicanos llegaron a ganarle varias veces a los gringos, y a los japoneses y yo así de ¡wow!...*

*(Lesly, 27 años)*

---

<sup>67</sup> Para conocer al respecto se sugiere revisar el texto Cerón, J. (2018) “Proceso productivo y construcción de identidades en los streamers de videojuego” Tesis de maestría. UAM-I

<sup>68</sup>

Del juego en línea, los usuarios que no se dedican a ello de forma profesional desarrollan otro tipo de apropiación, atravesada por la competitividad, la emotividad y el performance, de este último, destaca por ejemplo, la representación que se hace del sí mismo al seleccionar o crear el avatar a través del cual se realizará esta práctica, las habilidades seleccionadas o atribuidas en relación con las propias del usuario, estos aspectos rescatados en las líneas anteriores, y que dentro de la narrativa podemos encontrar también. Debido a que la mayoría de las veces que se juega en línea no se conoce al oponente, la competitividad que resalta es con uno mismo.

*Cuando me enteré que en ese juego ya eran 16 contra 16 y luego ahora en el Xbox One que son 32 contra 32 digo “oye me encantan las películas de guerra imagínate estar literalmente en una” de esos juegos son juegos tan inmersivos, se me hizo esa palabra que la verdad su significado tiene mucho que ver, son tan inmersivos que cuando tú estás jugando, o sea lo que es el hecho de que cuando tú disparas, el control vibra y estás escuchando todo tu alrededor, te sientes dentro de él, cuando estás jugando, ya no lo ves como un juego de guerra en el que tienes que ser el mejor, sino que ya estás en esa guerra tratando de sobrevivir y sí obviamente te matan porque pues los demás jugadores también tienen su oportunidad pero al final cuando veas la tabla de clasificaciones y dices “oye mira de todos esos 64 jugadores fuiste al segundo mejor o tú fuiste el mejor dices “¡ay! Qué padre se siente, qué bonito se siente, que de tantos estás demostrando que eres el mejor que tú estuviste en la misma partida tuviste las mismas posibilidades y probabilidades que ellos y demostraste ser el mejor” por eso me gustan ahora los juegos Battle Royal de 64 o 100 jugadores ser el único que sobrevivió...*

*(Uriel, 21 años)*

Para los usuarios, estos escenarios virtuales consolidados a partir del uso de los videojuegos se vuelven para de ellos, es un mundo lleno de posibilidades y de acciones que, de otra manera o en la vida cotidiana fuera de la pantalla no podrían llevar a cabo, menciona, por ejemplo, Cuenca (2018), que: “a través de esta instancia digital consideran que pueden ser capaces de transfigurar aquellas cuestiones que en la vida fuera de la pantalla no aplican” (p. 252). Sin embargo, no todo el juego en línea se trata de demostrar a sí mismo las habilidades, también hay dentro de esta práctica una especie de “toxicidad” donde las violencias tanto sutiles como explícitas, se hacen presentes, por lo cual, algunos usuarios prefieren no jugar en línea:

*Esto creció de tal forma que también se descompuso un poco como cualquier medio y ya hay mucho hate y mucho insulto, mucha valentía a través de, del anonimato del internet y lo que conlleva jugar en línea ¿no? Entonces ya no quiero perder mi tiempo con alguien que me va a estar insultando...*

*(Rodrigo, 29 años)*

Otro de los elementos a partir de los cuales se puede notar la apropiación que hacen los *JUVJ* a partir de la práctica de videojugar, que definitivamente es atravesado por el internet y algunos otros conceptos que hemos venido incluyendo en el análisis corresponde a jugar desde celulares, que si bien es un elemento que no se planteó considerar como fundamental para esta investigación, todos los usuarios coinciden en haber practicado o practicar el juego desde sus dispositivos de comunicación móvil, principalmente videojuegos.

*Ya quité Candy Crush, porque lo tenía conectado a la tarjeta de crédito, entonces a mi se me hacía súper fácil así de “ah si, bueno si compra el bonus, compra este dulce para que pueda volver a jugar, ay no” y ya, de repente me llegaba la cuenta de \$400 de que gasté en Candy Crush y yo “no, no puede ser” entonces si, por cuestiones económicas he quitado juegos. Tengo el de Harry Potter [...] y por supuesto Pokemon Go*

*(Stephany, 29 años)*

Del acercamiento empírico rescato que, a demás de la práctica en consolas en espacios como las plazas, los usuarios al salir de estas continúan jugando en sus celulares, el juego Pokémon Go, uno de los más descargados<sup>69</sup>, además de juegos denominados como casuales tales como Candy Crush, Clash of Clans entre otros de los que se menciona, que a pesar de que para ciertos usuarios esto no representa *ser videojugador/gamer* para algunas otras personas si. En sentido estricto de aquellas investigaciones que consideran el “ser o no ser” alguna de estas adscripciones a partir del tiempo destinado a jugar, podríamos decir que aquellos que prefieren este tipo de juegos si pueden ser considerados dentro de estas categorías, al respecto

*Pero ahora yo los veo en la calle, en el metro, y todo mundo va jugando Candy Crush, y todo mundo va jugando Clash of Clans, y todo mundo va jugando un montón, infinidad de juegos que están en la App Store y todo esto ¿no? entonces yo digo: “yo creo que ellos también son gamers [...] porque pregúntate cuántas horas pasa jugando ese juego ese jueguito y en qué nivel va y dices este señor ve nivel 50 o 100 no sé ¿no? y pasa 4 horas de su vida en el transporte público pues yo creo que de esas, tres al menos y se la paso jugando ¿no? y a lo mejor juega hasta más que yo ¿no?*

*(Lesly, 27 años)*

---

<sup>69</sup> En la Playstore del sistema Android el juego muestra 12,278,103 descargas desde su inicio hasta octubre de 2019.

Recapitulando al respecto, las prácticas se han modificado, sin demeritar a “lo tradicional” por llamar de algún modo el juego en consola, gracias a dos grandes elementos indómitos de la modernidad, en primera instancia el internet y en segunda los avances tecnológicos, que permiten a la palma de la mano tener disponibles estos elementos de entretenimiento u ocio, y a pesar de puntos de vista encontrados como menciona Francisco:

*Hay gente que sólo juega en fiestas, que sólo juega en celulares, en el metro y ya se acabó agarran sacan Candy Crush un rato, se acabó ¿no? ese no es un gamer, es alguien que busca entretenimiento, esos juegos son entretenimiento, es el ocio, los, la procrastinación, es eso...*

*(Francisco, 21 años)*

Es en definitiva una práctica que no puede quedar en el olvido de los estudios sobre videojuegos. En adición, la gama de posibilidades de interacción que permiten estos dos mismos elementos vislumbra el crecimiento que sigue manteniendo la industria de los videojuegos y las apropiaciones que de esto hacen los usuarios.

### **3.5 “Japón es considerada la meca tanto del anime, como de los videojuegos ¿no?”<sup>70</sup>**

#### **Elementos latentes que acompañan a la práctica de videojuegos**

Cuando uno visita *friki plaza* o lugares del mismo giro, no se encuentra de inmediato con los videojuegos o las consolas, es un entramado inmenso de culturas, donde destacan la de los videojuegos y la japonesa, sin embargo, también hay referencias y consumibles de la cultura pop, de superhéroes, comics y algunos otros elementos. Se pueden encontrar desde insumos y refacciones para la primera generación de consolas hasta la actual, ropa, comida y una lista interminable de objetos entorno a estas industrias creativas.<sup>71</sup>

Considerado como relación indisoluble con los videojuegos, la cultura japonesa y todo lo que de ella se pueda encontrar, se propone como punto de análisis también en este proyecto, sin embargo, en el camino de los datos, pude notar que el tema es, además de interesante, sustancioso para el desarrollo de una investigación exclusiva al respecto. En lo

---

<sup>70</sup> Fragmento del dialogo con Pamela, entrevistada para este trabajo de investigación

<sup>71</sup> Al respecto escribe el Dr. David Cuenca en Garfias, J. (coord.) 2017 “Aportes para la construcción de teorías del videojuego” UNAM. México

subsecuente rescato algunos fragmentos de la narrativa de quienes participan de esta investigación partiendo de lo siguiente:

*Algo que sí me he dado cuenta y están de acuerdo a la mayoría de mis amigos es, si te gustan los juegos terminarás en el anime, de una o de otra forma terminarás en el anime, porque muchos juegos, como te dije, están basados en animes, animes basados en juegos, pero también te enteras porque si te gustó un juego investigas de ese diseñador o de esa empresa y te enteras de cosas, te vas extendiendo hasta que llega a algo...*

*(Francisco, 21 años )*

No hubo narrativa, ni observación a la que asistiera, en la cual no saltara en la plática o a la vista algún elemento, principalmente de la cultura japonesa. Recuerdo que, en una observación participante, todos los asistentes con playeras negras y todas tenían ilustraciones alusivas, al anime, a comics, videojuegos, se quedó muy presente ello debido a que al momento de preguntar de donde provenía una de las ilustraciones, la plática mientras comíamos se torno en una explicación extensa sobre el anime al que refería la playera, me contaron cuantas temporadas habían salido, la trama y cuanto tiempo llevaba transmitiéndose. Al notar esto también presente en los relatos, pude observar que la inserción en la cultura japonesa sucede de manera simultanea a la práctica de videojugar y de formas muy similares, sirva como ejemplo lo siguiente:

*Me acuerdo que me gustaba mucho Dragon Ball, la historia y tenía 6 años y no me lo perdía, entonces yo empecé a notar un patrón en cuanto al diseño de los personajes y decía “¡ah! es que se parece cómo que tiene los mismos ojos” son distintos [...] ahí me gustó mucho ese estilo como de historias y le fui dando como seguimiento a este tipo de animación que después ya más adelante supe que era anime, entonces ya después vi Dragon Ball digamos que fue como un parteaguas en mi infancia...*

*(Lesly, 27 años)*

El atractivo del anime resultaba mayor a las barreras, por ejemplo, lingüísticas, a las barreras de acceso, debido a que no se transmitía tan común mente, a las barreras geográficas, entre otras. Destaca también las relaciones familiares y de amistad, e incluso, para algunos de los JUVJ entrevistados, manifiestan que resulta mayor su gusto por este tipo de caricaturas, que por los videojuegos. De lo anterior:

*El anime me lo presentó mi primo, me lo presentó, bueno a él le gustaba verlas las del 5... [...] Pero él me presento un anime que pues jamás había visto en mi vida pero, que era muy popular en ese momento [...] y yo le decía pero pues “¿cómo los ves?” y aparte los veíamos subtítulos y yo así de “¿le entiendes?” y dice “no, no le entiendo nada pero ve los subtítulos ¿no?”*

*(Francisco, 21 años)*

Alrededor de los usuarios de videojuegos, existen etiquetas, estereotipos que han acompañado a esta práctica desde hace tiempo y, pasa lo mismo con el anime, al respecto menciona Cuenca (2014)

Los estereotipos inciden en la manera en la que llevan a cabo su práctica de juego. Cuando interactúan con la tecnología digital interactiva reconocen que la gente puede, entre otras cuestiones, observarlos de manera despectiva por sus intereses personales y aficiones. (2014: 248)

En relación con esto, Ángela me platica sobre la manera en que, durante un tiempo, acompañó sus gustos por los videojuegos y el anime de forma no tan explícita, por estereotipos, como lo hemos venido revisando, que la acompañaron durante mucho tiempo, por ejemplo, “niña pikachú”, “noña”, que ahora enuncia incluso con gracia, pero que antes tuvo repercusiones en la manera en la que ella soslayaba la incomodidad ante tales comentarios. De ello rescato lo siguiente, donde menciona tanto a los videojuegos como al anime:

*Entonces me guardaba yo mucho esos gustos, o sea siempre, siempre guarde mucho ese lado, más con el anime, o sea si batallaba con los videojuegos [...] así ya como que ver anime dije: “no, no me la voy a acabar, de por si como sola en el baño, mejor me guardo ese lado para la privacidad de mi casita”*

*(Ángela, 27 años)*

De ello encuentro dos posturas que presento a continuación, en el primer fragmento Francisco cuenta sobre la apropiación que ha hecho de su gusto por el anime, destacando estereotipos y comentarios violentos o de subestimación incluso por parte de “su grupo” sin embargo, él se muestra orgulloso de lo que comenta, cabe destacar que en el transcurso de la entrevista, el detalla de forma minuciosa historias sobre el anime, fechas, estudios de creación, entre otros elementos, que demuestran su conocimiento al respecto y la forma en que ello forma parte de su vida:

*Yo me considero abiertamente Otaku, la, últimamente la gente principalmente en redes sociales dicen que prácticamente ser superior es decir, me gusta el anime pero no me considero otaku, [...] que estamos medio mensitos, que estamos demasiado en nuestro mundo [...] y no sólo eso sino que hay bastante veneno en eso, [...] de que esté “Ah qué bonito es patear un otaku” Pero a mí no me da miedo eso, aunque me digan de cosas, yo me considero Otaku, soy el Otaku de mi grupo [...] que yo lo acepté tan abiertamente según parece es un poquito patético...*

*(Francisco, 21)*

La siguiente postura, es retomada de la narrativa de Uriel, quien también comenta con detalle ciertos elementos del anime y muestra que este le ha acompañado el mismo tiempo que los videojuegos, sin embargo, a pesar de ello, no se siente cómodo enunciando su gusto con etiquetas, como lo hace Francisco, o algunos otros usuarios. Baste como muestra:

*De por sí cuando me gustaba el anime no me gustaba que me dijeran otaku, odio las etiquetas porque yo digo que cada quien debe ser único, cada quien debe ser especial...*  
(Uriel, 21 años)

Habría que decir también que, incluso los usuarios reconocen la relación existente entre estos dos elementos, ejemplo es de esto lo mencionado por Pamela que da título a este apartado. Así mismo, en el relato continua sobre la interrelación de dos elementos concurrentes y latentes:

*Creo que hay una relación muy estrecha especialmente por ser un entretenimiento bastante peculiar y por qué Japón siempre ha sido como muy específico en cuanto a los videojuegos que ha lanzado ¿no? sabemos que hay franquicias, por ejemplo, de animación o de manga o de cómic como tal que manejan muchas exclusivas ¿no?*

(Pamela, 30 años)

En cuanto a la relación entre la cultura japonesa y los videojuegos, no se refiere solo al gusto de los usuarios como líneas paralelas, sino que existen elementos que permiten la convergencia de estos dos elementos, principalmente en videojuegos basados en historias de anime y viceversa, de lo cual nace el interés por investigar y conocer más al respecto de uno u otro. Además, mantiene a los usuarios interesados en ello y, desde el punto de vista económico, implica un incremento de consumo.

*Yo me empiezo a meter como más a lo del anime [...] ahí en los foros había mucha presencia, o sea iba como muy compaginado la gente también que le gustaba como el anime y los videojuegos estaba como muy cercano...*

(Lesly, 27 años)

En un sentido más explícito sobre esta relación salta en varios relatos un anime específico, donde la temática corresponde a la inmersión de los usuarios en el videojuego y lo sucedido ahí tendrá entonces consecuencias para la vida fuera de la pantalla. Esto, es sin duda muestra de la importancia de estos dos elementos no solo para la cultura japonesa y los desarrolladores de estos dos elementos, sino también para los usuarios, al respecto menciona:

*Sword Art Online qué es donde los, las personas se quedan atrapadas en el juego, que si mueres en ese mundo mueres en la vida real*

*(Francisco, 21 años)*

De lo anterior, los usuarios rescatan la fantasía, desarrollan la curiosidad y crece la imaginación, elemento latente en las narrativas de los usuarios, además, permite a quienes juegan y observan continuamente este tipo de series, una especie de sublimación de impulsos al poder realizar o realizarse a través de la performatividad, actitudes o acciones que en la vida cotidiana sería imposible realizar, explica Stephany:

*Es parecido, los personajes juegan algo parecido a Warcraft, pero los conectan y entonces su conciencia se incru... o sea, se mete al juego, entonces si mueren ahí, mueren afuera [...] me gusta la, la esa, una realidad alternativa diferente a esta [...] porque siento que hay algo más, entonces, a veces me siento aprisionada como en este cuerpo, en esta realidad y entonces los videojuegos, los libros, el anime, los comics, la magia, es un escape para mi. Como que libera mi espíritu a otras cosas.*

*(Steph, 29 años)*

En otro aspecto, del anime y de los videojuegos, los *JUVJ* rescatan también las creaciones musicales, como parte de sus listas de reproducción musical, o que despiertan el interés, por ejemplo, en la música instrumental en tanto que la mayoría de los videojuegos hacen uso de ella como ambientación a la trama del juego. Además, destaca, muy en relación también, el gusto que tienen por los superhéroes, principalmente de los comics y algunas películas, que pueden ser considerados como parte de la cultura pop, encontramos entonces en los relatos, ejemplos, de como este tipo de intereses y gustos fomentan las relaciones interpersonales, pero marcan también una fuerte línea de preferencias sobre quienes gustan de estos elementos y quienes no.

*Ellos hablan de otra cosa y yo hablo de videojuegos y, y Batman, entonces eso me une con mucha gente y empiezo a conocer gente distinta, porque me acuerdo que, bueno yo nunca fui como niño estándar o para lo que yo consideraba que era estándar en ese momento, a mi nunca me gustó el futbol, [...] a mi me interesaba, este, ver como Batman iba a resolver el caso en el siguiente capítulo, eso era lo importante o que iba a pasar con Goku, o, o si Seiya iba a lograr derrotar, ese tipo de cosas me interesaban...*

*(Rodrigo, 29 años)*

Podría objetarse lo sucinto del apartado, sin embargo, ratifico la importancia de los elementos que subyacen a la práctica de videojugar presentándolo en esta investigación, debido a la intensa relación que existe entre estos elementos. En definitiva, la riqueza y

abundancia de estos elementos es tan elevada debido también al grueso de la cultura japonesa que sin lugar a duda puede profundizarse o realizar investigaciones específicas a cada uno de estos elementos de la cultura japonesa, de la cultura pop, solo por mencionar algunas.

Las temáticas anteriormente mencionadas, han comenzado a atraer las miradas de los investigadores en tanto las implicaciones sociales y personales que han demostrado tener, a partir de las apropiaciones de los consumidores/usuarios, a partir del incremento de presencia en medios de comunicación y aprecio también, consecuencia de la capacidad de desdibujar cualquier tipo de barreras a partir del uso del internet y la facilidad que ha tenido la globalización de poner al alcance de nuestras manos, cualquier elemento sociocultural de cualquier parte del mundo.

Todo el mundo habla sobre lo que va a hacer,  
no hablan sobre quiénes son,  
y los demás no les interesan...<sup>72</sup>

## Capítulo IV

### Consideraciones finales

En definitiva, poner fin a cualquier proceso social, o en este caso, concluir una investigación, resulta complicado. Terminar, invita a un proceso de reflexión, sobre lo realizado, lo aprendido, lo que se ha quedado en el camino y lo nuevo que ahora nos acompaña. Más que concluir o cerrar este trabajo, y antes de continuar la redacción sobre las identidades y relaciones interpersonales de aquellos que juegan videojuegos, aclaro que, para mí, se trata más bien de esto, un proceso de consideraciones sobre lo logrado y un prefacio sobre los estudios psicosociales entorno a la cultura de los videojuegos.

En este ejercicio de deliberación, incluyo un poco sobre mi lugar como investigadora y particularmente, como mujer, motivo por el cual comienzo compartiendo un poco al respecto de los retos sorteados en este proceso. Ser mujer no se trata solo de una condición biológica, sino que socialmente tiene bastantes implicaciones, sumado a esto, la condición de ser mujer joven y usuaria de videojuegos me hizo atravesar por dificultades no advertidas previamente. En el proceso de búsqueda de acceder a reuniones de usuarios de videojuegos en espacios privados fui catalogada de modo que resultó más difícil establecer estas relaciones.

Fui puesta en una situación de la cual no tuve idea durante un periodo de tiempo, aun sin que yo lo supiera, donde quienes video juegan pensaban, he incluso establecieron entre ellos, que yo no tenía ni idea de como jugar, ni acercamiento de ningún tipo a la cultura de los videojuegos, algo que puedo entender como subestimación. A pesar de que nunca fue explicitado por los usuarios, algunos de ellos comentaron, por ejemplo, a *los porteros*<sup>73</sup> que no era posible, que había que tener claridad de lo que yo estaba buscando, que no coincidían tiempos, la explícita y repetitiva afirmación de que se reunían solo varones, y la idea de que

---

<sup>72</sup> Frase dicha por el personaje Patrick McReary, de la saga de Grand Theft Auto.

<sup>73</sup> En la técnica de bola de nieve, el portero es aquel que establece un enlace y presenta al investigador con los informantes para la investigación.

una mujer no puede estar interesada en ello. Acompañado de incredulidad e incertidumbre, a pesar de manifestar mi gusto por videojugar y mi disposición de tiempo y espacio, las negativas disfrazadas de carencia de tiempo evitaron más de dos reuniones que podían resultar en observaciones participantes.

Por otra parte, en cuanto a los acercamientos a los espacios públicos y semi públicos donde los usuarios de videojuegos gustan de reunirse, experimente algo totalmente diferente, de lo cual, anteriormente había reflexionado<sup>74</sup>, esto atañe a que en diferentes momentos fui acosada. Con invitaciones a jugar, a compartir consola, con pretextos de platica y al rechazarlos notar que fui seguida por el afectado, entre otras actitudes, que me hicieron recordar que la primera vez -hace más de 12 años- que conocí *friki plaza* los amigos con los que iba me hicieron en reiteradas ocasiones el comentario de “*nunca vengas sola aquí, los hombres siempre buscan a chicas solas*”, a pesar de no ser situaciones -tan- violentas, no deja de ser molesto o incomodo tener que sortear esta situación.

El solo enunciar estos enredos empíricos, invita a tener presente que el imaginario predominante social sobre la cultura de los videojuegos como un espacio masculino, sigue vigente y permanece interiorizado por aquellos quienes practican esta actividad, visible también en los relatos de aquellas que participan de esta investigación al manifestar que siguen siendo acreedoras de comentarios de sorpresa y algunas veces de acciones violentas (en mayor o menor grado) por aquellos que comparten este gusto por videojugar. Queda como proyecto personal, una deliberación más profunda y con fundamentos epistemológicos adecuados para una aproximación a los desafíos metodológicos de aquellas quienes no solo investigamos con jóvenes, sino con jóvenes en espacios considerados exclusivos de la masculinidad.

A lo largo de la composición de este trabajo de investigación, encontré varias veces plasmada en artículos, libros, o incluso de forma frontal y verbal la interrogativa sobre *¿por qué investigar videojuegos?*, dependiendo la perspectiva, la intención y el objetivo de la pregunta, incluso según quien preguntara, la respuesta es diferente. En lo extenso de este proceso, la respuesta que yo daba partía de diferentes lugares, sobre todo, ontológicos y empíricos. Sin embargo, a través del recorrido de las narrativas de los *JUVJ* que me

---

<sup>74</sup> Durante la realización de mi tesina de licenciatura reflexiono un poco sobre el proceso de inmersión de la mujer en la cultura de los videojuegos, tratando de hacer evidente, sobre todo, procesos de violencia.

compartieron su experiencia de videojugar, encontré, sin pensarlo una posible respuesta a la incógnita:

*Es, creo que, una forma muy natural de expresión humana ¿no? el videojuego como tal, entonces, cuando empezamos a ver todas estas diferentes representaciones, interacciones [...] creo que muchas personas todavía no lo comprenden, [...] que los videojuegos son una forma muy común de expresarnos, especialmente porque creo que es una interacción única, es como un híbrido perfecto [...] es una expresión humana ¿Por qué? Porque al final del día hay alguien que lo pensó, hay alguien que lo ideó en su mente, hay alguien que decidió plasmarlo, hay alguien que decidió programarlo, representarlo gráficamente, hay alguien que lo, que hizo todo ese proceso, [...] creo que al final del día siempre hay una representación del mundo y el videojuego al final del día es eso, porque podemos ver representación de personajes, representación de género, podemos también ver diseño de niveles, vemos arquitectura, vemos arte conviviendo con el espacio, con programación y con tecnología...*

*(Pamela, 30 años)*

En este fragmento de lo que Pamela menciona, hace notar, por ejemplo, el papel que tiene el juego en la vida cotidiana, como un elemento en definitiva necesario, por ejemplo, como lo menciona Huizinga (1954), el juego es entendido como una compensación necesaria de un impulso dinámico, a través de situaciones que no pueden ser realizadas en la “realidad”, esto hace sentido también cuando se menciona a los videojuegos como una forma de expresión. Llama mi atención como se conciben como una expresión humana, explicando que esto sucede de comprender todos los elementos en todos los niveles de desarrollo y creación de los videojuegos hasta llegar al usuario y es aquí cuando encontré la respuesta.

He considerado a partir de lo mencionado por Pamela, lo constantemente preguntado y lo encontrado en el camino de investigar, *videojugar* no puede ser entendido como una actividad aislada, como un momento, por ejemplo, pasajero, tampoco puede ser visto ajeno a la red cultural que le acompaña, ni puede ser considerada una actividad, por ser lúdica, algo exclusivo de la niñez. Vale la pena decir, que esta narrativa retomada, esta realizada por una mujer que no solamente disfruta de videojugar en el sentido de vivir una experiencia agradable, sino que de ello ha también encontrado oportunidades laborales, lo que da solidez a lo que pretendo establecer.

Dicho de otro modo y respondiendo a la pregunta sobre los elementos que subyacen a esta práctica, que funcionó como guía para esta aproximación empírico-académica, la cultura de los videojuegos posee consonancia entre lo económico, académico, lúdico,

experiencial y emotivo de videojugar, generando relaciones interpersonales y apropiaciones simbólicas que trascienden en la vida de quienes realizan esta práctica.

De las características más recurrentes sobre la identidad en las aproximaciones teóricas, resalta en perspectiva epistemológica, la importancia del contexto histórico para la identidad, de manera tal que he buscado hacer explícito que aquellos quienes se identifican tanto como *gamers* y/o *videojugadores*, especialmente quienes participan de esta investigación, tienen además de amplio conocimiento sobre esta práctica, una larga trayectoria, incluso alguno de ellos, más de 15 años video jugando como parte de su vida cotidiana.

De lo revisado también concluyo que la identidad no es una experiencia o propiedad únicamente subjetiva o cautiva en la mente y el cuerpo, sino que también forma parte de los objetos, lugares y personas con las que uno se relaciona, de esta manera entonces, podemos decir que la cultura japonesa, la compra de ropa, juegos “edición especial”, accesorios, entre otras cosas, también forman parte de los componentes de la identidad. Al respecto, viene a mi mente algunas de las apropiaciones simbólicas de las cuales se extienden también al cuerpo:

*De hecho, tengo un tatuaje de Bioshock Infinite [...] Sale mi hermoso bebé que amo y con todo mi ser, mi 3ds de Pikachú, que está precioso lo tengo en un, casi casi la caja todavía está nueva...*

*(Ángela, 27 años)*

De las relaciones interpersonales incluidas en la trayectoria de vida de quienes video juegan, de acuerdo con la evidencia empírica, encontramos que los usuarios han interiorizado el conocimiento sobre la industria, casi de forma natural pueden entablar una conversación, específicamente con aquellos que saben que comparten estos intereses, casi sin explicar o poner antecedentes, además ello se encuentra extremadamente ligado con la tecnología, elementos del internet, las redes sociales y atravesando todo ello, se encuentra la emotividad y la corporalidad, sin dejar de lado por supuesto lo que corresponde al performance. En otras palabras, los referentes proporcionados por la cultura de los videojuegos han sido adicionados al lenguaje cotidiano de los usuarios, este lenguaje a su vez, permite simbolizar afectos y situaciones que suceden dentro y fuera de la práctica de videojugar situación comparable y de la misma naturaleza, que reconocerse como parte del mundo cultural de los videojuegos.

Todo ello, trasciende, haciendo que, en consonancia, estos elementos adicionales a la vida cotidiana de los usuarios ayuden a la consolidación de una identidad como usuario de videojuegos. En un balance sobre las categorías de análisis propuestas para este trabajo, algunas de ellas fueron descartadas, pero la gran mayoría de ellas fue utilizada y encontrada en más de uno de los aspectos de la práctica de videojugar, además, en el proceso empírico se encontraron elementos que no habían sido considerados, pero que se trataron de recuperar y plasmar a lo largo del último apartado.

En lo que corresponde a la diferencia de términos entre *videojugador* y *gamer* aunque los usuarios expresan que estos dos pueden ser entendidos en términos generales como sinónimos, implícitamente en la narrativa a través de las entrevistas se encuentran componentes que permiten hacer una diferenciación, tal como se había mencionado, aquellos quienes logran describir o identificarse como *gamer* priorizan el conocimiento profundo sobre todo lo relacionado con la industria y la cultura de los videojuegos, mientras que aquellos identificados como *videojugadores* atribuyen más esta actividad a espacios y temporalidades ocasionales, quizás con algunos conocimientos sobre la cultura del videojuego, pero en cuestiones más específicas, como franquicias de su preferencia o videojuegos que los han acompañado a lo largo de toda su vida. Aunque esto es solo una aproximación a la diferencia, me atrevo a afirmarlo en tanto la saturación de información proporcionada por los mismos *JUVJ*, sin embargo, apunto a que, podría hacerse una exploración más profunda al respecto en futuras investigaciones.

Se ha buscado establecer algunas de las características de lo que compone a la identidad y las relaciones interpersonales sucedidas de videojugar, sin embargo, en tanto la subjetividad de los usuarios es de suma importancia, considero que a este como un acercamiento no definitivo a los elementos que de esta cultura resultan, sino más bien, una propuesta que abone a los estudios ya existentes sobre esta industria creativa y sus elementos. Resultara importante también recordar que la identidad, en tanto asumida como *gamer* o *videojugador*, forma parte de la coexistencia con otro tipo de identidades de las cuales es imposible desprenderse (género, estudiante, joven, hermano, etc.), siendo miembro de un entramado identitario, estableciendo también un marco de interacción a través del juego y reglas que consolidan, mantienen y reproducen a lo largo del tiempo y de diferentes contextos, la cultura de los videojuegos.

## Bibliografía

- Acosta, H. (1993). Nuestros adolescentes: El salto al vacío de una generación. *Revista Educación y Pedagogía*, 10 y 11, 31–42.
- Bakhtin, Mijaíl (1994). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- Berger, P., Luckmann, T. (1991) *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Blanco, J. (2008) *Usos, consumos y atributos que los jóvenes guanajuatenses otorgan a las tecnologías de la información y comunicación (Tesis de Doctorado) Tecnológico de Monterrey, México*
- Blumer, H. (1982) *Interaccionismo simbólico: Perspectivas y Metodos*. Engelwood Cliffs, N.J: Prentice Hall
- Buttler, J. (2002) *Cuerpos que importan*. Barcelona: Paidós.
- (2009) *Performatividad, precariedad y políticas sexuales*. AIBR: *Revista de Antropología Iberoamericana*, 4(3), 321–336.
- Castañeda, L. (2010) *El celular como elemento de la identidad juvenil en México*. Disponible en: [http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/13/013\\_C](http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/13/013_C)
- Castells, M., & Gimeno, C. M. (1999). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Siglo Veintiuno Editores.
- (2017) *La sociedad red: una visión global*. Siglo Veintiuno Editores.
- Collins, R. (2009) *Cadenas de rituales de interacción*. España: Anthropos.
- Cooley, C. (2005). *El yo espejo*. *Cuadernos de Información y Comunicación*, (10), 13–26.
- Cuenca, D. (2014) *Mediaciones presentes en la articulación de sentido de los hard cord gamers a través de su practica con los videojuegos (Tesis de Maestría) UNAM, México*
- (2018) *Análisis del proceso inmersivo en los entornos virtuales interactivos del videojuego de realidad aumentada. (Tesis de Doctorado) UNAM, México*
- (2018). *GAME STUDIES*. Estado del arte de los estudios sobre video game [1]. *Revista Luciérnaga / Comunicación*. Año 10, N19. Págs. 13-24.

- (2018). GAME STUDIES. Entornos virtuales e inmersión en los videojuegos [2].  
Revista Luciérnaga / Comunicación. Año 10, No 20. Págs. 14 - 26. DOI:  
10.33571/revistaluciernaga.v10n20a1
- Devereux, G. (1994). De la ansiedad al método en las ciencias del comportamiento. Madrid:  
Siglo XXI.
- Elías, N., Dunning, E. (1992). Deporte y ocio en el proceso de la civilización. Madrid: S.L.  
Fondo de Cultura Económica.
- Estallo, M., & Alberto, J. (1994). Videojuegos, personalidad y conducta. *Psicothema*, 6(2),  
181–190.
- Feixa, C. (2014). De la Generación@ a la #Generación. La juventud en la Era Digital. NED  
ediciones. Barcelona, España.
- Fernández, D. (2007). La tecnología informática, sus implicancias psicosociales y  
posibilidades para el sujeto del conocimiento. El caso de los videojuegos. XIV  
Jornadas de Investigación y Tercer Encuentro de Investigadores en Psicología  
del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos  
Aires.
- Flick, U.(2004) Introducción a la Investigación Cualitativa, Ediciones Morata S. L., Madrid,  
España
- (2007). Datos verbales. Introducción a la investigación cualitativa. Madrid: Paideia.
- García, N., & Piedras, E. (2006). Las industrias culturales y el desarrollo de México. México,  
México: FLACSO.
- Giddens, A. (2000) Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas.  
España: Taurus.
- (1991) Sociología. Madrid: Alianza Editorial.
- Gil, A., Feliu, J., & Vitores, A. (2010). Performatividad Tecnológica de Género: Explorando  
la Brecha Digital en el mundo del Videojuego. *Quaderns de Psicologia*, 12(2),  
209–226.
- Gimenez, G. (2003) Territorio, Cultura e Identidades: la región socio-cultural México,  
Época, México.

- (2010) La cultura como identidad y la identidad como conducta. IIS. UNAM, México.
- Goffman, E. (1971). Relaciones en público. Madrid: Alianza editorial
- Goffman, E. (1995). Estigma: la identidad deteriorada. Buenos Aires: Amorrortu.
- Haraway, D. (1991). Ciencia cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza. Madrid: Cátedra.
- Harré, R. (1982). El ser social: Una teoría para la psicología social. Alianza.
- Huizinga, Johan (1954) *Homo Ludens* Alianza Editorial, Madrid.
- INEGI. (2019). Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares. Recuperado de [https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/ENDUTIH\\_2018.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/ENDUTIH_2018.pdf)
- Kent, S. (2016) La gran historia de los videojuegos. Ediciones B. Barcelona, España
- Levy, P. (2007). Cibercultura. Informe al consejo de Europa. Barcelona, España: Anthropos.
- Marques, P. (2011, 7 agosto). Videojuegos. Recuperado de <http://peremarques.net>
- Marqueza, C., & Tapia, M. (2011). Redes Sociales y Relaciones interpersonales en Internet. *Fundamentos en Humanidades*, 12(24), 219–229.
- Marcuse, H. (1995). El hombre unidimensional. Ensayo sobre la Ideología de la Sociedad Industrial Avanzada. Barcelona, España: Ariel.
- Marková, I. (2006) Dialogicidades y representaciones sociales: Las dinámicas de la mente. *Petrópolis: Vozes*.
- Mäyä, F. (2006). Moment in the life of a Generation (Why game studies now?). *Games and Culture*, 1(1), 103–106.
- Mead, G.(1997) *Espíritu, persona y sociedad*. Buenos Aires: Paidós.
- Moreno (2017): Parte fundamental del pensamiento de Butler, es reconocer al lenguaje como elemento que permite no solo a la configuración del sujeto sino también a su identificación y reconocimiento frente a los otros. Al respecto menciona Moreno (2017):
- Munné, F., & Codina, N. (1996). Psicología Social del ocio y el tiempo libre. In J. Alvaro, A. Garrido, & J. Torregrosa (Eds.), *Psicología Social Aplicada* (pp. 429–448). Madrid, España: Mc Graw Hill.

- Muriel, D. (2018). *Identidad Gamer. Videojuegos y Construcción de Sentido en la Sociedad Contemporánea*. Madrid, España: ANAITGAMES.
- Nateras, A. (2010) *Performatividad. Cuerpos juveniles y violencias sociales*. En R. Reguillo, *Los jóvenes en México* (pp. 225-261). México: Fondo de Cultura Económica, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes
- OMS (2019) *Hacia una mejor delimitación del trastorno por uso de videojuegos*. (junio). Recuperado de <https://www.who.int/bulletin/volumes/97/6/19-020619/es/>
- Perron, B., & Wolf, M. J. P. (2008). *The Video Game Theory Reader 2*. Londres: Taylor & Francis.
- Pujal, M (2004) *La identidad (el self) en Ibañez, T. Introducción a la psicología Social*. (pp. 93-138) Editorial UOC.
- Ritzer, G. (1996). *La McDonalización de la sociedad: un análisis de la racionalización en la vida cotidiana*. Barcelona, España: Ariel.
- Raessens, J. (2006). *Playful Identities or the Ludification of Culture*. *Games and Culture*, 1(1), 52–57.
- Rodriguez, A. (2015) *Identidad de Género y Cambio Cultural. La inserción de la mujer en el mundo gamer (Tesina de Licenciatura) UAM, México*.
- Rosales, R. (2014). *Dinámica de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana*. Chasqui. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, (15), 67–75.
- Rosero-García, L. C., Rosero-Arcos, V. H., & Mora-Acosta, L. F. (2011). *Juventud e identidad. Un acercamiento a las tribus urbanas*. *Revista de Psicología GEPU*, 2 (2), 51 - 79.
- Sabido, O. (2013). *El cuerpo como recurso de sentido en la construcción del extraño. Una perspectiva sociológica*. *Debate Feminista*, (51), 63–80.
- Schültz, A. (1964) *La concepción de una fenomenología del mundo de la vida*.
- Shaw, A. (2010). *What is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies*. *Games and Culture*, 5(4), 403–424.
- Steinkuehler, C. (2006). *Why Game (Culture) Studies Now?* *Games and Culture*, 1(1), 97–102.
- Subirats, E. (2001) *Culturas Virtuales Biblioteca Nueva*. Madrid
- Tejeiro, R. (2009). *Efectos Psicosociales de los Videojuegos*. *Comunicación*, 1(7), 235–250.

- Torregrosa, J. (1983). Sobre las identidad personal como identidad social. Barcelona, España: Hispano Europea.
- Touraine, A. (1992) Crítica de la Modernidad. Fondo de Cultura Económica. México
- Valenzuela, J. (1988) Empapados de sereno. El movimiento urbano popular en Baja California. (Tesis de Maestría) COLEF, México
- (2014) Tropes juveniles. Culturas e identidades transfronterizas. UANL, México
- Vasilachis, I. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Winocur, R. (2009). El impacto de la convergencia tecnológica en la generación de nuevos escenarios culturales, políticos y comunicativos en América Latina. En M. Aguilar, E. Nivon, M. Portal, & R. Winocur (Eds.), Pensar lo contemporáneo: de la cultura situada a la convergencia tecnológica (pp. 245–262). Barcelona, España: Anthropos.

## **I. Anexos**

### **Anexo Número 1.**

#### **Observaciones de campo.**

##### **1.1 No participantes**

En relación con las observaciones no participantes, se estableció como lugar principal para llevarlas a cabo la plaza conocida como *Friki plaza* a donde se asistió en fines de semana principalmente en horas de la tarde, por considerar a través de acercamientos previos, que es en esos momentos cuando existe mayor afluencia de usuarios de videojuegos.

De esta labor, resultan cinco diarios de campo, en el primero de ellos se relata en profundidad lo que se puede encontrar dentro de este sitio en el espacio destinado para la renta de videoconsolas, maquinas arcade y computadoras. Además, se presenta un panorama general sobre la distribución de los locales, los costos por tiempo, los encargados de cada local, entre otras particularidades.

Posteriormente se encuentran notas sobre lo observado en relación con los usuarios en las visitas destinadas exclusivamente a observar la interacción entre los usuarios que asisten a estos lugares y se encuentran también notas sobre una observación realizada mientras se llevaba a cabo en este espacio un *torneo* del juego *CTR*. En lo sucesivo, se encuentra la guía de observación utilizada, donde además se agregan en cada asistencia elementos vislumbrados anteriormente no considerados.

## 1.2 Participantes

En relación con las observaciones participantes, tras haber establecido un vínculo con algunos usuarios a quienes conocí en las observaciones no participantes, así como a través de la técnica denominada *bola de nieve* surgieron varios acercamientos que serán brevemente descritos a continuación:

<b>Observaciones</b>					
<b>Portero</b>	<i>Francisco</i>	<i>Alejandro</i>	<i>Zigy</i>	<i>Sergio</i>	<i>Arturo</i>
<b>Motivo de la reunión</b>	Jugar/Cumpleaños de Francisco	Jugar/beber	Jugar	Cumpleaños de Stephany	Grabación de podcast sobre videojuegos/asistir al cine
<b>Número de asistentes</b>	6	6	5	3	4
<b>Duración de la reunión</b>	Más de 7 horas	Más de 6 horas	4 horas	4 horas	3 horas
<b>Lugar de la reunión</b>	Casa de Francisco	Casa de Félix	Casa de Jhon	Casa de Sergio	Plaza comercial
<b>Frecuencia de las reuniones</b>	1 vez por mes	2 veces al mes	Diario	2-3 veces al mes	1-2 vez al mes

## Anexo Número 2

### Sobre los usuarios entrevistados

Una vez que se estableció un vínculo o se logró el contacto con los usuarios a entrevistar se les informó de la intención de la entrevista y a grandes rasgos se explicó el sentido de la investigación, se procuró que la muestra fuera equitativa en cuestiones de género y tal como se presenta en la parte metodológica de la investigación, los usuarios entrevistados son jóvenes con un máximo de edad de 30 y una trayectoria de práctica de videojugar de más de 10 años. A continuación, se presentan brevemente algunos datos para conocimiento y afianzamiento de lo mencionado.

<b>Nombre</b>	<b>Edad</b>	<b>Edad de inicio en la práctica de videojugar</b>	<b>Ocupación</b>
Lesly	27	Desde los 5 años	Consultora
Pamela	30	Desde los 5 años	Comunicación Pública/ Creadora de contenido sobre videojuegos
Angela	27	Desde los 6 años	Abogada
Stephany	29	Desde los 6 años	Docente
Nayeli	30	Desde los 6 años	Administrativo
Salma	26	Desde los 6 años	Estudiante
Rodrigo	29	Desde los 5 años	Community Manager/Periodista de videojuegos
Alejandro	29	Desde los 5 años	Comunicólogo
Uriel	21	Desde los 4 años	Estudiante/Técnico en computación
Francisco	21	Desde los 4 años	Estudiante/Empleado

## **Anexo Número 3**

### **Guías de Observación y Entrevista**

#### **3.1 Observación no participante**

**Universidad Autónoma Metropolitana  
Unidad Iztapalapa  
Departamento de Sociología  
Maestría en Psicología Social  
Formato de Observación Participante para espacios públicos o semi-públicos  
“Frikiplaza”**

Nombre del observador: Ana Valeria Rodriguez Barrientos

Lugar de la observación:

Fecha y duración:

Número de observación:

---

**Descripción del espacio, ambiente, actividad**

---

<b>Aspectos de observación</b>	<b>Descripción de la observación</b>
<i>Dialogicidad:</i> entre usuarios, entre usuarios y no usuarios, al hablar de la industria, al hablar de otros usuarios, referencias a juegos o industria.	
<i>Auto representación:</i> Ritual de presentación, formas de nombrarse, performatividad de juego, reconocimiento de los otros.	
<i>Emotividad:</i> durante toda la práctica y todas las emociones posibles	
<i>Corporalidad y performatividad:</i> Vestimenta, aspecto físico, accesorios. Durante todas las dinámicas de juego. Observación entre ellos al jugar y a los otros al jugar.	
<i>Interacción cara a cara:</i> Saludo, despedida, acuerdos de juego, entre usuarios y no usuarios, conformación de equipos, interacción entre equipos	
<i>Tiempos de juego:</i> Durante la práctica en los espacios.	

### 3.2 Observación Participante

**Universidad Autónoma Metropolitana  
Unidad Iztapalapa  
Departamento de Sociología  
Maestría en Psicología Social  
Formato de Observación Participante para espacios privados  
Reuniones de videojugadores, clanes o equipos**

Nombre del observador: Ana Valeria Rodriguez Barrientos

Lugar de la observación:

Fecha y duración:

Número de observación:

---

**Descripción del espacio, ambiente, actividad**

---

---

<b>Aspectos de observación</b>	<b>Descripción de la observación</b>
<i>Dialogicidad:</i> Lenguaje entre usuarios, al hablar de la industria y los juegos.	

---

<i>Interacción cara a cara:</i> saludo y despedida, conformación de equipos, con otros equipos, acuerdos de juego.	
<i>Auto representación:</i> Rituales de interacción.	
<i>Emotividad:</i> Al inicio, durante y final del juego. Al ganar, perder, competir. Emociones de competitividad, pasión, entusiasmo, enojo, frustración.	
<i>Corporalidad y performatividad:</i> Ante el triunfo, durante el juego, ante la derrota, entre ellos.	
<i>Tiempos de juego:</i> durante la práctica	
<i>Interacción cara a cara:</i> saludo y despedida, conformación de equipos, con otros equipos, acuerdos de juego.	

### 3.3 Entrevista Narrativa

**Universidad Autónoma Metropolitana  
Unidad Iztapalapa  
Departamento de Sociología  
Maestría en Psicología Social  
Entrevista Narrativa**

Nombre del entrevistador: Ana Valeria Rodriguez Barrientos

Nombre del entrevistado:

Lugar de la entrevista:

Fecha y duración:

**Objetivo:** A través de una pregunta o premisa generadora se busca conocer a través de la narrativa de los jóvenes usuarios de videojuegos los elementos psicosociales derivados de la práctica de jugar videojuegos que permiten el desarrollo de su identidad como elemento performativo de su vida cotidiana.

#### **Ejes exploratorios esperados:**

- *Narrativa:* De sí mismo, de su historia, de los usuarios, de la interacción con otros.
- *Lenguaje:* al hablar de la industria, de otros usuarios, de quien no es usuario, de los juegos.
- *Auto representación:* Formas de autotranscribirse, avatares, reconocimiento de los otros y ante los otros.
- *Emotividad:* Cualquiera dentro de la práctica
- *Corporalidad y performatividad:* Vestimenta, aspecto físico, Accesorios.
- *Tiempo de juego:* a lo largo de la historia de vida, autopercepción del tiempo de juego
- *Elementos adicionales:* Cultura japonesa, anime, comics, etc.

#### **Pregunta generadora**

Quiero pedirte que me cuentes con todo detalle cómo inicia, cómo se produce tu historia en la práctica de videojuegos. Puedes comenzar recordando como fue tu primer acercamiento a ellos, que edad tenías, y poco a poco puedas enunciar todo lo que te ha sucedido en relación con esto hasta el día de hoy.



Identities and relationships  
interpersonal in young  
video gamers.

En la Ciudad de México, se presentaron a las 12:00 horas del día 5 del mes de diciembre del año 2019 en la Unidad Iztapalapa de la Universidad Autónoma Metropolitana, los suscritos miembros del jurado:

DR. MIGUEL ANGEL AGUILAR DIAZ  
DR. DAVID CUENCA OROZCO  
DR. ANDRE MOISE DORCE RAMOS

Bajo la Presidencia del primero y con carácter de Secretario el último, se reunieron para proceder al Examen de Grado cuya denominación aparece al margen, para la obtención del grado de:

MAESTRA EN PSICOLOGIA SOCIAL  
DE: ANA VALERIA RODRIGUEZ BARRIENTOS

y de acuerdo con el artículo 78 fracción III del Reglamento de Estudios Superiores de la Universidad Autónoma Metropolitana, los miembros del jurado resolvieron:

*APROBAR*

Acto continuo, el presidente del jurado comunicó a la interesada el resultado de la evaluación y, en caso aprobatorio, le fue tomada la protesta.



*[Signature]*  
ANA VALERIA RODRIGUEZ BARRIENTOS  
ALUMNA

REVISÓ

*[Signature]*  
MTRA. ROSALBA SERRANO DE LA PAZ  
DIRECTORA DE SISTEMAS ESCOLARES

DIRECTOR DE LA DIVISIÓN DE CSH

*[Signature]*  
DR. JUAN MANUEL HERRERA CABALLERO

PRESIDENTE

*[Signature]*  
DR. MIGUEL ANGEL AGUILAR DIAZ

VOCAL

*[Signature]*  
DR. DAVID CUENCA OROZCO

SECRETARIO

*[Signature]*  
DR. ANDRE MOISE DORCE RAMOS