



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD IZTAPALAPA

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

Identidad de Género y Cambio Cultural

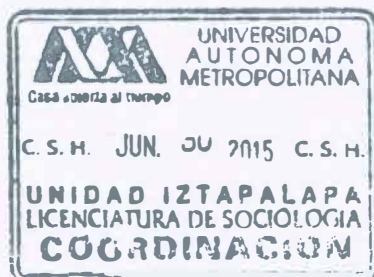
La inserción de la mujer en el Mundo Gamer

T E S I S

Para obtener el grado de licenciada en
SOCIOLOGÍA

Ana Valeria Rodríguez Barrientos

Matrícula: 210312370



Asesor: **Rafael Montesinos Carrera**

Junio 2015

Para Diego y Luz.

Motivación e Inspiración de mi vida

Agradecimientos

A mis padres, sin ustedes no sería lo que soy. A Elsa, Vanina, Lucia, Andrea, Arturo, Jorge, Alejandro y Sergio, por compartir conmigo un pedazo de sus vidas. A Antonio y Rodrigo.

Y por supuesto a los gamers

Ana Valeria Rodriguez

Índice

Introducción

1

CAPÍTULO I. PARA UNA INTERPRETACIÓN SOCIOLÓGICA SOBRE LOS VIDEOJUEGOS.

1.1 Conceptos Sobre la Cultura.	6
1.2 Nociones Sobre la Identidad.	12
1.3 Aceptaciones Sobre el Género.	17
1.4 Interpretaciones Sobre el Juego.	22

CAPÍTULO II. LA INCURSIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL MERCADO Y EL SURGIMIENTO DE LOS GAMERS.

2.1 Historia de los Videojuegos.	32
2.2 Plataformas de Videojuegos.	41
2.3 Tipos de Videojuegos.	42
2.4 Videojuegos en México	48

CAPÍTULO III. LA EXPERIENCIA DE GÉNEROS EN LA EXPERIENCIA DE LOS GAMERS EN MÉXICO.

3.1 Identidad Como “Gamer”.	63
3.2 Pertenezco a un “Clan” de Juego.	77
3.3 Inclusión de las Mujeres en el Ámbito “Gamer”	82
3.4 Hombres Vs. Mujeres.	87

A MANERA DE CONCLUSIÓN	95
------------------------	----

Anexo

Guía de entrevista	98
--------------------	----

Bibliografía	101
--------------	-----

INTRODUCCIÓN

Me siento muy afortunada de haber nacido en esta época pues he podido ser testigo del auge de uno de los inventos más importantes de la humanidad: la computadora y junto con ello cientos de aparatos electrónicos que han hecho de nuestra vida una gran aventura. No solamente por las implicaciones personales de ello, o la simplificación de algunas tareas o labores, sino también, por la reinvención de un nuevo ámbito social y que sus avances tecnológicos han traído consigo, la modificación del pensamiento y los nuevos paradigmas para nuevas generaciones.

Soy afortunada también porque de la mano de mis padres he vivido desde muy temprana edad, una de mis grandes pasiones: los videojuegos. Mi padre, quien me alzaba en sus brazos para “jugar” frente a la computadora, un largo partido de basket bol con imágenes difusas que simulaban ser “Los Lakers”, me hacía sentir que era parte de esas escenas, junto con él me transportaba a un mundo mágico, donde existíamos sólo él y yo contra los jugadores, la fascinación era enorme. Las imágenes, una sensación de reto, el movimiento de las manos de mi padre al momento de hacer brincar o correr al jugador en cuestión, los gritos de victoria al anotar una canasta, esa sensación de aferrarme a los brazos de mi padre. Creo que ese fue el comienzo de esta aventura que hoy me siento doblemente afortunada de vivir.

Los videojuegos constituyen un fenómeno popular que se inserta en el proceso de desarrollo tecnológico que experimenta nuestra sociedad (Rodríguez, 2002: 14).

Tiempo después, recibí de regalo de reyes un *Play Station One*. Lo último en tecnología de videojuegos (en aquel entonces). Pasaba horas y horas jugando... Los emuladores de *NES* en mi computadora y algunos otros Cd's que llegue a tener, se volvieron un gusto bastante fuerte. Pasaba tardes enteras con mis primos jugando *Super Smash*, entre otros. No siempre hubo la posibilidad en casa de tener una consola, pero

siempre encontré la manera de mantenerme cerca de los juegos, con amigos, primos, en locales de renta, etcétera.

Cuando entré a la universidad, mi padre me regalo un *Xbox* en mi cumpleaños, a pesar de que él debía trabajar hasta tarde o yo tenía tareas que hacer, encontrábamos la oportunidad de jugar juntos.

Los videojuegos han sido siempre una forma de acercarme a las personas, no solo a mi padre, en años recientes también a mi hermano pequeño, compartiendo lo que sé con él y pasando largos ratos jugando y disfrutando de esto.

Pude darme cuenta que mis amigas no compartían conmigo esa afición, aun cuando comentaban que sus hermanos jugaban a ellas no les interesaba en lo absoluto. En cambio los chicos con los que platicaba sobre videojuegos comenzaron a acercarme más a ellos, a los grupos que pertenecen o a compartir sus conocimientos conmigo, pero comencé a darme cuenta que no era así con todas las chicas, y que no eran así todos los hombres.

Fue a raíz de mi experiencia personal y mi gran gusto por los videojuegos comencé a cuestionarme algunas cosas en torno a esta práctica que yo consideraba no muy común y aun menos común entre las chicas. Al adentrarme más a este ámbito, note lo fructífero que podría ser una investigación al respecto de las relaciones que surgen entre los videojugadores y las apropiaciones de los videojuegos a la vida cotidiana de las personas que juegan.

Para dejar de lado mis presuposiciones, torne mi investigación en este sentido. Se entrevistó a una serie de jugadores, tanto hombres como mujeres, a personas dentro del ámbito de los videojuegos y desarrolladores, con el propósito de conocer y explicar el entramado cultural de los videojuegos como creador de identidades, de encuentros y desencuentros de género en lo juvenil a través del análisis de las características que conforman dicha cultura. *La cultura gamer*.

Para entender esto a profundidad, a lo largo del primer capítulo se muestran aproximaciones teóricas sobre los conceptos de cultura y género, desde el punto de vista sociológico y antropológico, así como histórico para entender la conformación de identidades a partir de los conceptos anteriores y algunas nociones sobre juego, para considerar éste como parte de la cotidianidad de las personas.

Para continuar, el segundo capítulo está enfocado en la evolución histórica de los videojuegos y en algunos conceptos técnicos en torno a ellos, además de estadísticas sobre los consumidores, desarrolladores y jugadores de videojuegos.

Por último, se hace una recopilación sobre las experiencias y contribuciones recopiladas a lo largo de las entrevistas, donde se ejemplifica la identidad del videojugador o *gamer*, y las implicaciones que esto tiene en su vida cotidiana, prestando especial atención a las situaciones, violentas, conflictivas y de subestimación, que las mujeres videojugadoras viven en este entorno predominantemente masculino.

Los hombres y mujeres que forman parte de este estudio realizado a través de una metodología cualitativa, son personas que tienen más de 20 años jugando, o jugando y trabajando con videojuegos. Para tal efecto, se realizaron entrevistas a profundidad semi-estructuradas, sondeos, y búsqueda bibliográfica.

La ciencia social cobra especial importancia dentro de este ámbito, ya que en ello se puede lograr un acercamiento al hecho social describiendo y explicando la construcción del imaginario en los sujetos. Además, podría considerarse este tema, como un terreno novedoso, ya que desde el ámbito sociológico, son pocos o casi nulos, los estudios realizados en torno a esto.

Hoy en día es imposible pensar la vida cotidiana sin el uso de algún aparato electrónico, incluso el juego como actividad de esparcimiento o recreación tampoco puede pensarse sin el uso de la tecnología.

CAPÍTULO I. PARA UNA INTERPRETACIÓN SOCIOLÓGICA SOBRE LOS VIDEOJUEGOS.

Este capítulo tiene como objetivo el explicar la significación de la inclusión femenina en el uso de las tecnologías, particularmente las atribuidas a los momentos de esparcimiento y ocio bajo esta premisa, es importante considerar los siguientes elementos teóricos y conceptuales que facilitarán su entendimiento.

La *Cultura* se presenta en la sociedad como una dicotómica indisoluble. Hablar de una sociedad implica hablar de una estructura cultural. Ante cualquier tema de análisis sociológico es importante recordar que la sociedad determina las actividades de sus integrantes y que, por lo tanto, ésta es producto de la convivencia y la colectividad. Gran parte de la herencia cultural de cada individuo es adquirido, principalmente, en el núcleo familiar. La cultura no es algo estático, sino que es un elemento en constante cambio de acuerdo al entorno socio-histórico que se transmite de generación en generación.

En cuanto a la *Identidad* en un contexto general se refiere a los rasgos de un individuo o de una comunidad, estos caracterizan al sujeto o a la colectividad frente a los demás. La identidad es un concepto subjetivo, se puede entender también como la conciencia o la forma en que uno mismo se percibe frente a los demás, sociológicamente es entendida como el conjunto de ciertas características sociales, culturales, religiosas, etc., que diferencian a un grupo de otro.

Ahora bien, el *Género* tiene una multiplicidad de usos y acepciones según el campo en el que sea utilizada dicha palabra. Desde un punto de vista estrictamente científico, el género indica una forma de agrupación de los seres vivos, según ciertas características que pueden compartir varios de ellos entre sí. Para el ámbito sociológico el género, es también una construcción social que está vinculada a la sexualidad y los roles socialmente contruidos, comportamientos, actividades y atributos sociales que se atribuyen de acuerdo al sexo.

Y sobre el *Juego* podemos decir que se considera dentro de este concepto a las actividades que se realizan con fines recreativos, de diversión o entretenimiento, se ha descubierto que los juegos ayudan al estímulo mental y físico así como al desarrollo de ciertas habilidades psicológicas. El juego ha sido utilizado en su mayoría para disfrutar el tiempo de ocio, no solamente en los niños, sino también en los adultos. Los juegos, al igual que la mayoría de los conceptos aquí mencionados cambian o evolucionan de acuerdo con el contexto social e histórico de cada sociedad, por ello existen numerosos tipos y formas de juego.

Cultura

El significado de la palabra cultura ha ido cambiando a lo largo de los años. En la época romana por ejemplo, hacía alusión al cultivo de la tierra y más tarde, por metáfora, al cultivo de la especie humana. La Cultura es uno de los conceptos sociales más abstractos. Sin embargo, existes distintos autores que la han definido de la manera más objetiva posible. Sigmund Freud argumenta lo siguiente:

(...) la palabra "cultura" designa toda la suma de operaciones y normas que distancian nuestra vida de la de nuestros antepasados animales, y que sirven a dos fines: la protección del ser humano frente a la naturaleza y la regulación de los vínculos recíprocos entre los hombres (Freud, 1988).

Y continúa:

Reconocemos como "culturales" todas las actividades y valores que son útiles para el ser humano en tanto ponen la tierra a su servicio, lo protegen contra la violencia de las fuerzas naturales (Freud, 1988).

La perspectiva de Freud hace alusión a que la cultura es aquello que aplica ciertas restricciones a la sociedad, es un proceso civilizatorio, evita las tendencias satisfacción de pulsaciones principalmente libidinosas que provocan inquietud.

Es particularmente difícil librarse de determinadas demandas ideales en estos asuntos, y asir lo que es cultural en ellos (Freud, 1998: 38).

Desde el punto de vista de Freud, la cultura es aquello que nos aleja de nuestros instintos primitivos, nos ayuda a conducirnos de manera adecuada dentro de las relaciones sociales, lo cual hemos interiorizado y adoptado como parte fundamental del individuo, ante esto Peter Berger menciona que:

La cultura se define como la segunda naturaleza de los seres humanos, la cual es construida como una necesidad fundamental de los individuos para conducirse ante el mundo. Consiste en la totalidad de los productos del hombre (Berger, 1967).

La cultura es entonces una totalidad, todo lo que forma parte del individuo. Puede ser desde el lenguaje, sus valores, las normas sociales, las instituciones, por ejemplo, la familia, la escuela, la identidad, entre otras. La cultura es todo aquello que la sociedad construye, transmite, enseña y comparte, como bien lo señala Parsons.

Si bien, la cultura es derivada de las construcciones sociales, también podemos decir que:

La cultura se presenta como procesos sociales, y parte de la dificultad de hablar de ella deriva de que se produce, circula y se consume en la historia social. No es algo que aparezca siempre de la misma manera (Canclini, 2004: 34).

La cultura no es algo que se posea, es más bien una producción colectiva, con un universo de significados en constante modificación. Tampoco es algo apropiable, por el contrario, es algo transmisible de generación en generación, a través de las instituciones como lo es la familia o la religión; tal como menciona el antropólogo W.H. Goodenough:

La cultura en una sociedad consiste en todo aquello que conoce o crea con el fin de operar de una manera aceptable sobre sus miembros. La cultura no es un fenómeno materia: no consiste en cosas, gente, conductas o emociones. Es más bien una organización de todo eso. Es la forma de las cosas que la gente tiene en su mente, sus modelos de percibirlas, de relacionarlas o interpretarlas (Goodenough, 1957).

Por otro lado, Weber considera que la cultura es un concepto de valor.

La realidad empírica es para nosotros <<cultura>> en cuanto la relacionamos con ideas de valor; abarca aquellos elementos de la realidad que mediante esa relación se vuelven significativos para nosotros, y sólo esos. Únicamente una pequeña parte de la realidad individual considerada en cada caso está coloreada por nuestro interés condicionado por aquellas ideas de valor; ella sola tiene significación para nosotros, y la tiene porque exhibe relaciones para nosotros importantes a causa de su ligazón con ideas de valor (Weber, 1979).

Giddens coincide:

Cultura se refiere a los valores que comparten los miembros de un grupo dado, a las normas que pactan y a los bienes materiales que producen. Los valores son ideales abstractos, mientras que las normas son principios definidos o reglas que las personas deben cumplir (Giddens, 1989).

Podría mencionarse, que la cultura es entonces una construcción social, donde el imaginario colectivo juega un papel importante, ya que es necesario para la comprensión de la cultura entender lo que puede formar parte de ella, como menciona Franz Boas:

La cultura incluye todas las manifestaciones de los hábitos sociales de una comunidad, las relaciones del individuo en medida en que se ven afectadas por las costumbres del grupo en que vive y los productos de las actividades humanas en medida que se ven determinadas por dichas costumbres (Boas, 1930; citada en Kahn, 1975).

Por su parte, y desde un contexto antropológico, Ángela Giglia menciona que la cultura varía de acuerdo al contexto social y geográfico. Las culturas pueden o no estar

relacionadas unas con otras. Cada cultura es diferente a la otra y cada una es distinguible de las demás (Giglia, 2010). Lo que hace de la cultura un elemento dinámico de la sociedad.

Tras esta definición, podemos decir que la cultura no es algo único ni estático, sino que se crea y se reproduce a partir de los individuos que conforman una sociedad. Esto provoca que, de acuerdo a los antecedentes históricos, espaciales y sociales, la cultura sea diferente en cada parte del mundo.

Clifford Geertz, también antropólogo, mira a la cultura como la interacción y reproducción de prácticas sociales que les permiten a los individuos exteriorizar sus pensamientos sobre la existencia misma (Geertz, 1973). Menciona que la cultura consiste en estructuras de significación socialmente establecidas en virtud de las cuales los individuos presentan señales de conspiración y se adhieren a éstas o percibe insultos y responde a ellos (Geertz, 1973).

Como hemos revisado, la cultura no es estática, con el paso de los años se ha ido adaptando a las condiciones sociales modernas, aunque siempre bajo la misma esencia. La cultura, contiene los aspectos de la vida de las personas, incluso en la era moderna existen nuevos ámbitos atribuidos a la cultura.

Tras la primera y la segunda guerra mundial, la tecnología tuvo un amplio crecimiento, estas innovaciones comenzaron a facilitar algunas cosas y a satisfacer algunas de las necesidades básicas de la sociedad, aunque también desarrollaron algunas otras a favor del ocio o la recreación.

Es producto de la industrialización que la cultura se encuentra contenida no solo de una forma subjetiva en cada individuo, sino también en varios aspectos económicos, en el ámbito social en general, lo que se conoce ahora como la industria cultural.

El filósofo alemán, Theodor Adorno, define Industria cultural como la transformación de obras de arte en objetos al servicio de la comodidad. Si bien en su definición incluye a los medios masivos de comunicación, no lo utiliza porque considera que minimiza el fenómeno

Según Adorno, cada producto se quiere individual y la individualidad misma provoca la ilusión de lo que está cosificado y mediatizado, es un refugio de inmediatez y de vida. Se crea la ilusión de que el objeto es capaz de dotar de ciertos atributos a quien lo posea, otorgando un estatus (Adorno y Horkheimer, 1988).

Por otra parte, la sociedad capitalista necesita un mecanismo de sublimación a los malestares, como mencionaría Freud, (1988) y comienza a surgir entonces el ocio y la diversión, regidos por su misma dinámica tecnificada y alienante. De la rutina mecanizada del mundo laboral, el trabajador solo escapa plegándose al consumo mecanizado y rutinario de bienes culturales. Al respecto Adorno y Horkheimer mencionan que:

La cultura marca hoy todo con un rasgo de semejanza. Cine, radio y revistas constituyen un sistema. Cada sector está armonizado en sí mismo y todos en ello. (Adorno y Horkheimer, 1996: 165)

Y continúan:

Las grandes agencias o monopolios de producción cultural se articulan como un todo, se ensamblan como piezas de un sistema. La producción musical, editorial y cinematográfica está orientada por una misma lógica, y guarda entre sí la coherencia que les da un estilo compartido. Pero, a su vez, la Industria Cultural está relacionada con otras instancias y su dinámica productiva. Mantiene mutuas dependencias e imbricaciones con empresas monopolistas de otras esferas, formando parte de una gigantesca maquinaria económica (Adorno y Horkheimer 1996, 172)

Uno de los inventos más importantes de los tiempos que trascendió de ser una herramienta de guerra a parte esencial de la vida moderna es el internet que permitió la innovación en muchos aspectos sociales. Uno de los que se vio mayormente beneficiado fue esta industria:

El mundo entero es conducido a través del filtro de la industria cultural. (Adorno y Horkheimer, 1996: 170)

Como mencionan Adorno y Horkheimer, las industrias se preocupan por producir una cultura consumible, estandarizada y masificada al alcance de cualquier persona, sin perder de vista que ello ha provocado la identificación del individuo con ciertos productos o servicios que estas mismas crean.

Los interesados en la industria cultural gustan explicarla en términos tecnológicos. La participación en ella de millones de personas impondría el uso de técnicas de reproducción que, a su vez, harían inevitable que, en innumerables lugares, las mismas necesidades sean satisfechas con bienes estándares. (Adorno y Horkheimer, 1996: 166)

A partir de la industria cultural, surge la industria del entretenimiento. Fue a mediados del siglo XX cuando la mercantilización de la cultura se evidenció. A partir de 1975, con el desarrollo de las tecnologías de la información y de la comunicación, se abren paso a través de una reflexión no de la industria cultural sino sobre las industrias culturales.

Dentro de esta industria se han desarrollado diversos elementos tales como la televisión, la radio, entre otros, pero uno de los que se han convertido en un fenómeno socio-cultural en la actualidad, es la industria de los videojuegos, que aun cuando su

crecimiento e impacto no fue inmediato, a lo largo de la historia se ha posicionado económicamente como una de las industrias más importantes en todo el mundo.

La técnica de la industria cultural ha llevado a la estandarización y producción en serie y ha sacrificado aquello por lo cual la lógica de la obra se diferenciaba de la lógica del sistema social. Pero ello no se debe atribuir a una ley de desarrollo de la técnica como tal, sino a su función en la economía actual. (Horkheimer, Adorno: 1996:166)

La cultura como elemento clave de la sociedad, se amolda a las necesidades sociales actuales o a las acciones sociales. En las industrias culturales, juega un papel importante de la mano de la economía, esto es, la masificación y estandarización de la cultura a partir de las empresas.

El denominador común «cultura» contiene ya virtualmente la captación, la catalogación y clasificación que entregan a la cultura en manos de la administración (Adorno y Horkheimer, 1996: 175).

La Industria Cultural se orienta, como otras, en función de la obtención de dividendos y beneficios económicos. Sus productos, los bienes culturales, pasan a ser simples mercancías. Por ello, contrastan enormemente con la función y orientación que tuvo siempre el arte a lo largo de la historia. En las sociedades contemporáneas la lógica mercantil atraviesa la creación artístico-cultural, y a así, constriñe sus potencialidades y su autonomía.

La cultura contenida en las industrias, permite a las sociedades avanzar a la par con la tecnología. Por ejemplo, tal como menciona Antulio Sánchez, los ambientes digitales han comenzado a tomar importante relevancia en la concepción cultural social:

La sociedad red ha generado una cultura digital que si algo la define, es que las personas entran, a través de diversos dispositivos de conexión, en interacción directa, sin intermediarios, convirtiendo al ciberespacio una especie de neuromediador donde las personas construyen una dimensión poblada de redes sociales que se han tornado en un termómetro de la voluntad colectiva (Sánchez, 2013)

La cultura comienza entonces a ser una mercancía, con una transformación a un producto que se comercializa en los mercados, lo que puede cambiar su naturaleza y su calidad.

Uno de los elementos que más destacan de la cultura es la identidad, estas van de la mano, ya que una produce a la otra, ambas con la finalidad de la socialización entre individuos, ambas con ciertas limitantes que favorecen la convivencia social. Gilberto Giménez menciona:

Nuestra identidad sólo puede consistir en la apropiación distintiva de ciertos repertorios culturales que se encuentran en nuestro entorno social, en nuestro grupo o en nuestra

sociedad. Lo cual resulta más claro todavía si se considera que la primera función de la identidad es marcar fronteras entre un nosotros y los "otros", y no se ve de qué otra manera podríamos diferenciarnos de los demás si no es a través de una constelación de rasgos culturales distintivos. Por eso suelo repetir siempre que la identidad no es más que el lado subjetivo (o, mejor, intersubjetivo) de la cultura, la cultura interiorizada en forma específica, distintiva y contrastiva por los actores sociales en relación con otros actores. (Giménez, 2003: 1)

La identidad, como elemento complementario de la identidad de las personas y viceversa, son elementos de importante distinción para los objetivos de este trabajo. Es imposible considerar la una sin la otra. Así como el proceso cultural civilizatorio de las personas comienza desde su nacimiento y favorece la convivencia y socialización, la identidad es elemento clave de esto, como explicaré en el apartado siguiente.

Identidad

La palabra identidad procede del latín *identitas*, y se define como un conjunto de rasgos propios de un individuo o una comunidad. Estos rasgos caracterizan al sujeto o a la colectividad frente a los demás. Se considera como un proceso cultural, ya que los individuos se definen a sí mismos en términos de ciertas categorías compartidas culturalmente definidas, como lo es la religión, el género, etcétera. En una explicación netamente filosófica, Heidegger lo propone de la siguiente manera:

El principio de identidad reza así: $A = A$. Se considera este principio como la suprema ley del pensar (Heidegger, 1998: 61).

Sin embargo, más allá de esta explicación podemos entender también a la identidad como una construcción, la cual se le atribuye su formación a otras instituciones sociales como la escuela, la familia, etc., también es importante destacar, que la identidad puede entenderse en un contexto colectivo e individual.

El concepto de identidad lo podemos encontrar como individual y colectivo. La identidad colectiva es solo una aplicación analógica del concepto, que puede concebirse como la capacidad de un actor colectivo para reconocer los efectos de sus acciones y para atribuir estos efectos así mismo.

Lo personal tiene un alto componente social en cuanto a que todos los individuos, hombres o mujeres, somos resultado de una cultura y con ello, resultamos ser producto de lo social. (Montesinos, 2010: 43)

Tras esta explicación, podemos vislumbrar dos cosas importantes, la primera implica que la identidad y la cultura son conceptos que van de la mano, y la segunda, no menos importante refiere que la identidad es parte de la construcciones sociales.

La identidad, según el sociólogo Renato Ortiz, sería una construcción simbólica que se hace en relación con un referente, (...) un producto de la historia de los hombres. (1996) En ese sentido, la identidad es histórica y situacional al mismo tiempo.

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).

Antropológicamente, García Canclini menciona que:

La identidad es una construcción que se relata; es decir que a partir de narraciones de acontecimientos y hazañas, los pueblos ordenan sus conflictos y fijan los medios legítimos de vivir y diferenciarse de otros (García Canclini, 1995).

A partir de estos dos conceptos, se puede mencionar que el concepto de identidad, al igual que los anteriormente revisados, no es un concepto estático y las concepciones modernas de este son diferentes a la visión de la identidad en tiempos anteriores, Sigmund Bauman menciona lo siguiente:

Podría aseverarse, entonces, que la preocupación por la identidad en los tiempos modernos se vincula a la perdurabilidad mientras que en la posmodernidad, por el contrario, es cómo evitar su fijación. La estrategia está motorizada por el horror a los límites y la inmovilidad (Bauman, 2003).

Por otro lado, si consideramos a la identidad como producto de lo que consumimos, sea material o no; cuando seleccionamos los bienes y nos apropiamos de ellos, nos dice García Canclini:

Definimos lo que seleccionamos públicamente valioso, las maneras en que nos integramos y distinguimos de la sociedad, en que combinamos lo pragmático y lo disfrutable (García Canclini, 1995).

Para el sociólogo Gilberto Giménez:

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 ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados (Giménez 2003).

Entendemos entonces que, la cultura y la identidad son un binomio indisoluble García Canclini menciona que:

De manera que decir que la cultura es una instancia simbólica donde cada grupo organiza su identidad es decir muy poco en las actuales condiciones de comunicación globalizada. (García Canclini, 2004:36)

Este binomio, proviene casi en su totalidad a través de la socialización como lo menciona Peter Wagner:

Las comunidades que hoy acuñan identidades sociales se basan con frecuencia en un acuerdo colectivo y no son directamente transmitidas por la socialización. Dentro de las diferentes comunidades, todos y cada uno de sus miembros participan hoy activamente en su establecimiento y en sus modificaciones. El sentimiento de identidad colectiva puede ser en estas personas muy acusado, debido precisamente a que son ellas mismas quienes han diseñado la comunidad. (Wagner, 1997:100)

Por su parte, Castells propone un tipo de identidad a través de la cual los sujetos modifican su posición en la sociedad, buscando generar un cambio en ella:

Identidad proyecto: cuando los actores sociales, basándose en los materiales culturales de que disponen, construyen una nueva identidad que redefine su posición en la sociedad y, al hacerlo, buscan la transformación de toda la estructura social. (Castells, 1999: 30)

La identidad, entonces, es resultado de interacciones negociadas en las cuales se pone en juego el reconocimiento (Taylor, 1993). Comprendida de esta forma, ella supone tres niveles de análisis: el reconocimiento de sí mismo, el reconocimiento hacia otros y el reconocimiento de otros hacia nosotros. El modo en que clasificamos y la forma en que las maneras de clasificar nos constituyen, construye nuestros cuerpos, nuestras maneras de pensar y de actuar en el mundo.

Creemos una "estrategia identitaria", por lo tanto la identidad es un medio para alcanzar un fin. Cada individuo integra de manera sintética, la pluralidad de las referencias identificadoras que están vinculadas con su historia, mismas que pueden hacer alusión a su familia, sexo, etnia, profesión etc... (...) la identidad social de un individuo como "el conjunto de sus pertenencias en el sistema social: pertenencias a una clase sexual, a una clase etaria, a una clase social". De esta manera, la identidad funciona también como una herramienta de ubicación del individuo o del grupo en el sistema social (Cuche 1999 citada en Castañeda 2010: 58)

Esto quiere decir que no solamente el individuo se reconoce como tal, sino que también se trata sobre el reconocimiento de sí mismo como integrante de una sociedad conformada por muchos otros individuos. Pertenecer a cierto ámbito social implica ciertas características, la identidad es entonces utilizada como elemento matizador, para sentirse parte del grupo. La identidad impacta en los individuos de forma determinante ya que influye sobre la conducta de éstos, ya sea de forma personal o colectiva. La forma de actuar se modifica ante el ámbito en el que el individuo se encuentre.

Definir la identidad es un proceso necesario, sin este concepto no se podría explicar ningún tipo de interacción social, debido a que todo proceso de interacción implica, entre otras cosas, que los interlocutores implicados se reconozcan recíprocamente mediante su identidad. (Giménez, 2003)

Bartolomé, al igual que otros autores actualizados sobre el carácter imaginando, construido y cambiante de las identidades, aceptan que << las formas culturales como las ideaciones que las reflejan se transforman con el tiempo; lo que permanece son los campos sociales alternos que construyen. El proceso de configuración de la diversidad no nos remite entonces a identidades esenciales que deben ser preservadas, sino a la vigencia de espacios sociales diferenciados cuyos límites tienen a mantenerse (Bartolomé, 1997 citado en García Canclini, 2004)

Como hemos podido vislumbrar, la identidad es algo subjetivo, una construcción social que comienza de lo particular a lo general, es decir el conocerse a sí mismo o

identificarse dentro del contexto que contiene al sujeto le permite tener una identidad individual, que le permitirá formar parte de cierto grupo social, lo que le llevará a una identidad colectiva.

Sin embargo, debemos recordar que la identidad no es algo con lo que se nace, se crea de acuerdo a cada contexto social e histórico en el que el individuo se desarrolle.

Quienes ven la identidad como algo inscrito en lo genético y como condición inmanente del individuo manejan una concepción objetivista, mientras que para los subjetivistas la identidad etnocultural pasa por un sentimiento de pertenencia con una colectividad más o menos imaginaria (Cuche, 2004: 236).

A pesar de que la identidad es algo cambiante, existen pequeñas similitudes con el grupo en el que uno se desarrolle, pensemos en primera instancia en la familia, ciertas características identitarias se comparten y convergen debido a que es el núcleo principal en el que el individuo se desarrolla. Sin embargo, éste no pierde su identidad individual.

Por lo tanto, la identidad de una persona contiene elementos de lo "socialmente compartido", resultante de la pertenencia a grupos y otros colectivos, y de lo "individualmente único". Los elementos colectivos destacan las semejanzas, mientras que los individuales enfatizan las diferencias, pero ambos se conjuntan para constituir la identidad única, aunque multidimensional, del sujeto individual (Giménez, 2003:10).

La identidad se manifiesta de muchas maneras y en muchos aspectos de la vida de las personas, así como se comparten características con la familia, también se comparten con los amigos, el trabajo, etc., es un conjunto de cualidades que se manifiestan en la interacción con diferentes personas.

Por eso decimos que la identidad del individuo no es simplemente numérica, sino también una identidad cualitativa que se forma, se mantiene y se manifiesta en y por los procesos de interacción y comunicación social (Habermas, 1987: Vol. II: 145 citado en Giménez, 2003: 10).

Tras lo anterior, podemos decir que la identidad, es no solamente necesaria sino también generadora de actitudes en el individuo y creadora de entornos sociales, la identidad es construida de la mano de la cultura como lo menciona Giménez:

La identidad no es más que la cultura interiorizada por los sujetos, considerada bajo el ángulo de su función diferenciadora y contrastiva en relación con otros sujetos (Giménez, 2003: 5).

Uno de los aspectos más importantes de la identidad y que debemos considerar para efectos de esta investigación es la identidad de género, entendida como la aceptación de uno mismo con relación al sexo biológico, ya que esta identidad, es una de las más conflictivas dentro de nuestra sociedad, genera un gran número de conflictos y crea gran

polémica a su alrededor. Por lo cual, se continua con la reflexión de los conceptos respecto a género.

Género

El género es una construcción cultural y se refiere a los aspectos sociales adscritos a las diferencias sexuales. La primera vez que se habló del concepto de género, no fue en las ciencias sociales, sino desde el ámbito de la medicina. Pretendía establecer una diferencia entre el sexo y el género.

En los Estudios de Género, el género se conforma como categoría que en lo social, corresponde al sexo anatómico y fisiológico de las ciencias biológicas. El género es el sexo socialmente construido (De Barbeieri, 1993).

Se puede entender que el género son las prácticas y las representaciones simbólicas de las normas y valores, entre otras cosas, que se construyen de manera social a partir de las diferencias biológicas de hombres y mujeres. Gayle Rubin, explica el concepto de género como el conjunto de disposiciones por el que una sociedad transforma la sexualidad biológica en productos de la actividad humana y en el que se satisfacen esas necesidades humanas transformadas (Rubin, 1986)

Por lo tanto, el género es, como expresión de la cultura, una construcción social desarrollada a partir de diversos paradigmas, donde se incluyen las disposiciones sociales de acción, es decir, la forma en la que hombres y mujeres deben actuar, de acuerdo con su función biológica. Teresita De Barbieri menciona también que:

Los sistemas de sexo/género son por lo tanto, el objeto de estudio más amplio para comprender y explicar el par subordinación femenina-dominación masculina. (De Barbeieri, 1993)

Es claro que la palabra género se utiliza a menudo en la investigación feminista donde la palabra "mujer" o "niña" podría tener sustituto por el uso de la palabra "género", entre las feministas en el 1970, pretendía subrayar la calidad fundamentalmente social o cultural de las distinciones basadas en el sexo (Cassel y Jenkins, 1998).

Por lo anterior, es importante definir la identidad de género que puede entenderse como la percepción que tiene una persona acerca de sí misma respecto a sentirse hombre o mujer.

Las identidades son fuentes de sentido más fuertes que los roles debido al proceso de autodefinición e individualización que suponen. En términos sencillos, las identidades organizan el sentido, mientras que los roles organizan las funciones. (Castells, 1999: 29)

Por lo tanto, esta va de la mano de los roles de género que aluden a las conductas que son consideradas adecuadas para hombres y mujeres dentro de la sociedad. Estos comportamientos dependen de las ideas que las comunidades tienen acerca de la masculinidad y feminidad, por lo tanto los roles de género varían de acuerdo a la cultura, a la sociedad y a los constructos históricos de cada grupo social.

Las identidades son fuentes de sentido más fuertes que los roles debido al proceso de autodefinición e individualización que suponen. En términos sencillos, las identidades organizan el sentido, mientras que los roles organizan las funciones. (Castells, 1999: 29)

Un claro ejemplo de los roles de género es la tradición de que la mujer occidental debe cuidar a sus hijos y hacer las tareas de la casa mientras que el hombre debe salir a trabajar para garantizar el sustento material de su familia. Sin embargo, al igual que la cultura este tipo de ideas se modifica de acuerdo con el paso del tiempo.

La construcción de género en la lógica de la sociedad moderna no solo se presenta en la subordinación de la mujer, sino también las limitaciones culturales que le prohíbe asumir conductas impropias para la mujer, sino también actividades no consideradas para ellas. Por ejemplo la educación:

La incursión de la mujer en carreras universitarias le concedió habilidades y conocimientos para cumplir con el perfil profesional que permite escalar las estructuras jerárquicas. De tal forma que la modernización cultural de la sociedad occidental y su expresión particular en el contexto de la mexicana advierte, junto con un proceso complejo de nuevas relaciones socioculturales, la emergencia de nuevas formas de expresión de la identidad femenina (Montesinos, 2002: 43).

Es importante tener presente que el surgimiento de nuevas identidades femeninas tiene como consecuencia nuevas identidades masculinas, el estudio de género no puede monopolizarse solo a uno de ellos, es necesario comprender que las representaciones simbólicas de las relaciones sociales tienen implicaciones no solo en la forma de pensar sino también en la forma de actuar y de objetivar sus pensamientos. Montesinos también comenta:

La crisis de la masculinidad se debe también a la emergencia de nuevas identidades femeninas, mujeres con poder, que al lograr su autonomía económica emergen como figuras que cuestionan la capacidad proveedora del varón y la superioridad masculina (Montesinos, 2014: 65).

Los debates sobre género no surgen solamente de cómo definirlo, sino también en varios aspectos sociales donde la diferenciación entre hombres y mujeres se vuelve necesaria, ejemplo de esto es el ámbito de los derechos humanos donde los reclamos sobre la exclusión nominal y normativa de las mujeres, son refutados con el argumento de que el

hombre es sinónimo de humanidad y por lo tanto es innecesario nombrar a las mujeres, lo que muestra por lo menos, una clara subsunción de las mujeres en los hombres y por esa vía en simbólico el hombre (Lagarde, 2012).

De hecho, recientemente se ha demostrado es que incluso los términos "hombre" y "mujer" no describen tan clara dicotomía entre sexos biológicos como se pensaba (Fausto-Sterling, 1993 citado en Cassell, 1998).

Las distinciones de género han dado pie al estudio no solo de las corrientes feministas, sino también a las relaciones entre hombres y mujeres y las percepciones de la masculinidad, al igual que la cultura, el género, por ser también una construcción social no es algo estático, se encuentra en constante cambio y presenta variaciones, de acuerdo al momento histórico-social en el que se estudie o se interprete.

En ese sentido, los sistemas de género son universos simbólicos de amplio alcance que definen a los seres humanos sexuados, crean, mantienen y reproducen instituciones específicas, orientando la acción de los individuos y dotándolas de sentido, constituyendo uno de los grandes ejes de la desigualdad y la estratificación social (De Barbieri, 2004).

El género, al igual que la cultura, establece normas de comportamiento y valores determinados que deben cumplirse dentro de una sociedad,

Los individuos, entonces, reproducen en su discurso el deber ser que les impone la sociedad mediante la cultura, pero viven situaciones conflictivas que ponen en entredicho su palabra y sus actos (Montesinos, 2010: 82).

Una vez que se ha entendido el género como un imperativo social que obliga a mantener ciertos comportamientos y dirige las acciones en una dirección determinada, provoca sin lugar a dudas lo que podríamos denominar violencia de género, caracterizadas por las relaciones de poder.

Los individuos, hombres y mujeres, viven en un contexto social marcado por una contradicción entre los diversos discursos que dan forma al imaginario colectivo y una práctica cotidiana que refleja un alto grado de conflictividad entre los géneros. Ello acontece puesto que la sociedad se proyecta a si misma a través de ideales que coadyuvan a la aceptación del orden establecido e individuos que poseen un discurso y una práctica social claramente contradictorios (Montesinos, 2010: 82).

Y en cuanto a las relaciones de poder, Montesinos también comenta que:

Es importante ubicar una máxima sociológica atribuida a Foucault, la cual apunta a que todas las relaciones sociales son relaciones de poder, por lo cual, en la medida que están determinadas por el poder, entonces, todas las relaciones sociales son potencialmente conflictivas (Montesinos, 2010: 15).

Tras los movimientos feministas en los años sesenta, el panorama social se modificó de manera que parecía que la subordinación de las mujeres es una cuestión de poder, desde

diferentes ámbitos sociales. Las reglas de comportamiento cambiaron, también hacia los varones.

El problema tuvo que reconocerse cuando, primero, aconteció el cambio cultural de los años sesentas que impulsó la emergencia de nuevas identidades femeninas y cuando la crisis económica del sistema capitalista se tradujo en una evidente disminución de los niveles de vida y en un abierto y cruento desempleo. Las reglas del juego se modificaron radicalmente... (Montesinos, 2010: 49).

Cabe destacar, que no solamente en las relaciones interpersonales se presentan la violencia de género, sino también en los modelos estándares de belleza que predominan en la sociedad actual, Manuel Castells ejemplifica:

Como el negocio de la comunicación depende en gran medida de la publicidad, las imágenes que ésta proyecta sobre la mujer son a la vez expresión de los estereotipos de la condición femenina y los factores definitorios de lo que es la mujer o lo que debería ser. La imagen de la mujer vende, y a la mujer se le venden imágenes. Y en muchas ocasiones, dichas imágenes son denigrantes y ofensivas para las mujeres, propagando el sexismo y anclando a la mujer en su papel tradicional de objeto sexual o de ama de casa. (Castells, 2007)

Y continúa:

Los modelos de mujer deseable están contruidos desde una perspectiva masculina y desde la idea de competición entre las mujeres para ganar la carrera de la seducción hacia los hombres que controlan su progresión en la vida y en el trabajo (Castells, 2007).

De Barbieri menciona que existen tres aspectos en los cuales el género implica un problema: la primera de estas hace referencia a la división sexual del trabajo que provoca desigualdad, la segunda considera a los sistemas de género como sistemas de poder y la tercera tiene que ver con el control de la reproducción, donde el varón tiene también el poder (De Barbieri, 1993).

Aun cuando el movimiento feminista de los años sesentas logro grandes cambios y beneficios para las mujeres, el paradigma educativo tradicional sigue presente, promoviendo ciertas limitantes en cuanto a acciones y actitudes se refiere.

Actualmente las mujeres se encuentran presentes en ámbitos en los cuales anteriormente no se hubiera pensado, ejemplo de esto no es solo se observa en los ámbitos educativos, laborales o en puestos públicos, sino también se encuentran presentes en actividades de entretenimiento, actividades lúdicas y de ocio, donde cada vez aumenta más el número de mujeres que pertenecen a éstas.

No ha sido una incursión sencilla ni una aceptación inmediata, pero al igual que en cualquier otro ámbito, la industria del entretenimiento comienza a tener una presencia

femenina más notoria y demuestra parte del cambio cultural que la mujer puede lograr en cualquier aspecto social.

Juego

El juego, una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma (B Russel. 1970), ha sido esencial en la sociedad como parte del desarrollo social y cultural, aunque resulta difícil determinar en qué momento nacieron los juegos. En el principio de la historia, puede que los juegos hayan sido simples competencias de fuerza o habilidades, sin embargo, la evolución e implicación del juego en cualquier sociedad se ha intensificado y diversificado dado el avance y desarrollo tecnológico.

Resulta casi imposible determinar en qué momento exacto nació el juego, pero dadas las evidencias de la práctica de juegos existentes, nadie duda en afirmar que el juego fue anterior al juguete, es decir, al objeto/instrumento utilizado para jugar. Es probable que los primeros juegos fueran de carácter competitivo, como pruebas de fuerza o habilidad, luchas, etc. posiblemente enfrentamientos durante la caza con la recompensa de obtener la pieza (López Oneto y Ortega, 1982 citado en Rodríguez, 2002: 10).

Jugar implica una estructura cognitiva, donde la imaginación y los roles tienen un papel elemental, incluye el desarrollo intelectual además de social.

La cultura surge en forma de juego, que la cultura, al principio, se juega. También las ocupaciones orientadas directamente a la satisfacción de las necesidades de la vida (Huizinga, 1954: 67).

Esta es una actividad que se realiza en grupos, aunque también de manera individual y muchas veces sirve de compensación. Johan Huizinga menciona que:

Hay todavía quienes lo consideran como compensación necesaria de un impulso dinámico orientado demasiado unilateralmente o como satisfacción de los deseos que, no pudieron ser satisfechos en la realidad, lo tienen que ser mediante la ficción y, de este modo, sirve para el mantenimiento de la personalidad" (Huizinga, 1954: 12).

Jugar es algo natural del ser humano, que implica estructuras sociales determinadas, por esto, muchos autores se han dedicado al estudio tanto antropológico como social de los juegos, no solo desde perspectivas generales, sino también para actividades o juegos específicos.

Jugar adorna la vida, la complementa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural (Huizinga, 1954: 22).

Son los juegos algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital (Huizinga, 1954) además de ser parte importante de la sociedad, ya que el hecho de jugar, no es una novedad en las sociedades:

El juego, al igual que el lenguaje, es una constante antropológica que encontramos en todas las civilizaciones y en todas las etapas de cada civilización (Rodríguez, 2002: 9).

Pensemos, por ejemplo, en los juegos olímpicos, (que para algunos autores, pueden ser considerados únicamente como una justa deportiva) puede analizarse como una serie de pruebas competitivas que en sus orígenes pretendían mostrar las habilidades y destrezas de los varones participantes y que, a pesar de haber sido modificados, la esencia se conserva y perdura a través de los años, generando una conexión cultural y simbólica de lo que implica ser parte de ellos, genera una trascendencia contenida en cualquier etapa temporal, esto es parte del juego social.

El ocio constituye un reducto para el egocentrismo socialmente permitido en un mundo no recreativo que exige e impone el predominio de las actividades centradas en lo otro o los otros (Elias y Dunning, 1986: 134).

Jugar implica una serie de actitudes, sentimientos, reglas aparentes y estructuras, como la temporalidad y espacialidad, el saber que para los juegos existe un inicio y un final, todo ello, entre muchas otras características del juego,

El juego es autotélico, el carácter voluntario y libre del juego nos conduce directamente a otra de sus características fundamentales: la finalidad del juego está en sí mismo (Huizinga, 1996).

Generan en los jugadores una experiencia única interpretada de acuerdo con el rol que se juega y con la experiencia que tienen cada una de las personas implicadas en ello. Cuando una persona juega (de forma libre, voluntaria y espontánea), no persigue ninguna finalidad particular. Sólo desea jugar... (López Matallana, 1993 citado en Rodríguez 2002:).

El juego, el acto lúdico, es importante y básico para el conocimiento de sí mismo y del entorno. Pensemos en un niño que comienza a hablar. Gracias a las actividades lúdicas, el niño logra establecer un contacto más estrecho con sus padres y con el entorno; de la misma manera, el niño desarrolla destrezas sociales y psico-emocionales, al tiempo que le permite desarrollar la creatividad y puede anticiparse a situaciones de conflicto.

Tomándose en serio las cosas lúdicas, ocupándose en serio de problemas que las personas serias, o realmente ocupadas, ignoran —activa o pasivamente—. El homo scholasticus, o academicus, es alguien que está en condiciones de jugar en serio porque su estado (o el Estado) le suministra los medios necesarios para hacerlo, es decir el tiempo libre —

liberado de las urgencias de la vida—, la competencia —garantizada por un aprendizaje específico a base de skholè—, y por último la disposición (entendida como aptitud y como inclinación) para invertir, para invertirse uno (Bourdieu, 1997:204).

Jugar es una actividad con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización.

El juego es entendido también como una forma de relación. Podríamos matizar las palabras de Caillois y otros autores cuando afirman que el juego es una actividad improductiva —puesto que no produce ningún tipo de bienes materiales— y decir que el juego contiene una elevada productividad relacional (Rodríguez, 2002: 11).

El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega.

El peligro imaginario, el miedo y el placer, la tristeza y la 'alegría miméticas son desencadenados y quizá disipados por la puesta en escena de los pasatiempos. Éstos evocan estados de ánimo diferentes y quizá contrapuestos, como los de dolor y júbilo, agitación y paz espiritual. Así pues, los sentimientos que en nosotros despierta la situación imaginaria de una actividad recreativa son de la misma naturaleza que los que se suscitan en las situaciones de la vida real -eso es lo que la palabra «mimético» significa-, pero los últimos están ligados a los interminables riesgos y peligros de la frágil vida humana, en tanto que los primeros aligeran momentáneamente la carga, grande o pequeña, de riesgos y amenazas que pesa sobre la existencia humana (Elias y Dunning, 1986: 57-58).

El juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su estilo de vida, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa. Como señalaron Elias y Duninning:

Las actividades recreativas son una clase de actividades en las cuales, más que en ninguna otra, la contención rutinaria de las emociones puede hasta cierto punto relajarse públicamente y con el beneplácito social (Elias y Dunning, 1986: 126).

Los sociólogos Elias y Dunning continúan mencionado los beneficios psicosociales de los juegos y destacan que:

El individuo haya la oportunidad de sentir emociones placenteras de mediana fuerza sin peligro para él y sin peligro ni compromiso constante para los otros (Elias y Dunning, 1986: 126)

Por otra parte, en todas las sociedades, el juego como actividad lúdica se ha modificado de acuerdo al modelo social existente, el desarrollo social implica

necesariamente un cambio en las formas de expresión y de comunicación; podemos pensar en la rudeza de los juegos en la época de la industrialización, así como pensarlos como una extensión misma del rol social o de género, o pensarlos hoy en día con todos los avances tecnológicos.

Podemos pensar que los juegos se popularizaron después de las guerras, por ejemplo la segunda guerra mundial, la violencia se apaciguó y se terminaron las luchas de interés, de manera que se comenzaron a resolver las diferencias a través de reglas y no de formas violentas, ahora cada país debería ocuparse de restringir la violencia y el estado mantener el orden.

Puede decirse, en términos generales, que los miembros de las sociedades más antiguas tienen un umbral de violencia más bajo que los de las sociedades más tardías. Y aún entre los últimos, se observan diferencias considerables en la capacidad para tolerar tensiones como parte de lo que a menudo se denomina el <<carácter nacional>> (Elias y Dunning, 1986: 41)

Esto podría ser explicar la evolución de los juegos, encontrando que muchos de estos tienen un amplio contenido violento, ya que las reglas sociales han limitado la violencia o terminado con las guerras. El juego entonces se torna un ente civilizatorio.

Así, el deporte y la guerra implican tipos de conflicto que se entrelazan sutilmente con formas de interdependencia, cooperación y formación de grupos «nosotros»-«ellos»). Además, ambos pueden despertar emociones placenteras tanto como dolorosas y conllevan una compleja y variable mezcla de comportamientos racionales e irracionales (Elias y Dunning, 1986:13)

Durante el periodo de la segunda guerra mundial, los hombres tuvieron que dejar las fábricas para atender a los deberes de la guerra, al intentar volver a la vida cotidiana una vez que las guerras terminaron, también los hombres buscan un punto de fuga de la realidad, es entonces cuando se populariza el juego. No solo como un aproximado a la violencia de las guerras sino también como un catalizador del impulso violento.

Es importante destacar, que es tal vez debido al transfundo violento de los juegos o a las condiciones socio-históricas posteriores a las guerras que los juegos se popularizaron entre los hombres, aunque la educación también juega un papel importante en ello, no es sino hasta mediados de los años sesenta cuando uno más de los logros de la liberación femenina fue el acceso a la educación que permitieron entre otras cosas que se tuviera acceso también a momentos de ocio o tiempo libre. Ya que ahora no se confinaban las mujeres al espacio privado.

Las actividades recreativas o de ocio, varían de acuerdo al estatus socioeconómico de las personas que lo desarrollen. Tal como se explica en las industrias culturales. A cada persona de acuerdo a sus condiciones socio económicas, encontrará una actividad acorde a sus posibilidades para gastar su tiempo de ocio.

Quienes realizan estas modernas actividades de ocio, generan una demanda específica de bienes y servicios que dan lugar, a su vez, a líneas de producción antes desconocidas, o poco significativas orientadas a satisfacer la necesidad de esparcimiento y libertad. Resaltando que las personas que tienen mayor tiempo libre, pueden consumir servicios de recreación y como siempre pertenecen a los status de clase alta y media alta (Rodríguez, 2009: 6)

Marcuse Destaca sobre el “tiempo de ocio” que:

“El tiempo de ocio” son para las elites y “el tiempo libre” son para las masas. Estos últimos, lo utilizan para salir y consumir todo aquello que los distraiga y libere del estrés del trabajo. Lo cual sobrelleva a gastar en cosas innecesarias es decir, sin evaluación racional de la utilidad del producto, identificando en él la felicidad por el sólo hecho de consumir (Marcuse, Citado en Rodríguez, 2009).

En esta idea, Marcuse hace una distinción entre el tiempo libre y el tiempo de ocio, asimismo, existen diferentes opciones de juego para los individuos, aquellos de un estrato socioeconómico alto tendrán acceso a juegos un poco más sofisticados o modernos que el resto. Sin embargo, se han desarrollado opciones económicas de los mismos juegos, aun cuando la calidad dista mucho de las otras, satisface esta necesidad de las personas.

De esta manera, los juegos tan antiguos como el hombre mismo, crecen y se adaptan a las condiciones socio-temporales y culturales de acuerdo a la época en la que se desarrollan.

La cultura surge en forma de juego, que la cultura, al principio, se juega. También las ocupaciones orientadas directamente a la satisfacción de las necesidades de la vida. (Huizinga, 1954: 67)

Tras el crecimiento industrial y los avances tecnológicos, la sociedad comenzó a interiorizar las innovaciones, lo que comenzó a generar un estatus, es decir, aquellos que poseen los últimos avances de la tecnología son ejemplo a seguir para el resto, como si estos legitimaran la utilidad de estos inventos.

No necesitamos ir tan lejos en la historia para notar la diferencia de los juegos que se practicaban, hace un par de generaciones, nuestros abuelos por ejemplo, o nuestros padres, invertían su tiempo libre en actividades al aire libre, como jugar canicas, bote pateado, resorte o algunos otros juegos que se convirtieran en clásicos de la época. Sin embargo, la brecha generacional se nota en el hecho social de la pérdida o disminución de

la práctica de estas actividades inherentes de los niños de los años 60 o 70, pues la siguiente generación comienza a crecer con los avances tecnológicos que, poco a poco, han ido conquistando las identidades y transformando las tradiciones culturales de la mano del cambio económico y político.

No fue tan sencillo para las personas la aceptación de los nuevos avances tecnológicos, incluso se llegó a pensar que las máquinas iban a cobrar vida o que iban a provocar el fin inmediato del mundo. No es necesario más que voltear 10 o 15 años al pasado y las cosas han cambiado y las tecnologías avanzado a pasos agigantados.

Esto refiere a la educación, si recordamos que anteriormente, por ejemplo antes de los periodos de guerra, la mujer ejercía un papel únicamente al espacio privado, es decir, se dedicaba a las labores domesticas y a la crianza de los hijos. Sin embargo, el paradigma cambia en el momento en que la mujer deja el hogar para laborar en las fábricas y el siguiente cambio paradgmatico a mediados de los años sesenta cuando surge la liberación femenina.

Aun cuando los avances tecnológicos facilitan o simplifican varios aspectos de la vida, la ruptura de pensamiento de las personas, adultos principalmente, quienes crecieron apartados de estos aspectos, es sumamente complicada.

Videojuegos

Un videojuego puede ser definido desde muchos ámbitos diferentes, para algunas personas puede ser todo un arte y para otras una cosa totalmente irrelevante, la mayoría de estas definiciones son a partir de sus componentes tecnológicos. En la creación y desarrollo de videojuegos, participan un gran número de personas de diversas disciplinas, ingenieros, animadores, diseñadores, psicólogos, entre otros.

Se podría entender a los videojuegos como un software de entretenimiento diseñado para ser utilizado en diversas plataformas, sin embargo, en un contexto subjetivo, tras realizar un sondeo, la mayoría de las personas coinciden que no solo es un medio de entretenimiento, sino también una forma salir de la cotidianidad, una forma de convivencia familiar, la oportunidad de echar a volar la imaginación e incluso, podría considerarse una forma de sublimación de pulsiones, como una forma de felicidad. Menciona Freud:

...Lo que en sentido estricto se llama "felicidad" corresponde a la satisfacción más bien repentina de necesidades retenidas, con alto grado de éxtasis, y por su propia naturaleza sólo es posible como un fenómeno episódico (Freud, 1988)

Otra definición por ejemplo es la del Dr. Pere Maques de la Universidad Autónoma de Barcelona que propone lo siguiente

Entendemos por videojuegos todo tipo de juego digital interactivo, con independencia de su soporte y plataformas tecnológica (Maques, 2010).

A partir de ello podemos afirmar 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).

El éxito de los videojuegos puede atribuirse a que forman parte de un supersistema, según la definición de la autora norteamericana Marsha Kinder.

Un supersistema es una red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o un grupo de personajes imaginarios o reales. Para ser un supersistema, esta red debe atravesar varios modos de producción de la imagen y gustar a diferentes sub-culturas de edad, de sexo o de raza. Al convertirse en un evento mediático su éxito comercial dará lugar a comentarios que a su vez alimentan y aceleran este éxito comercial (Kinder 1991).

Dentro de los diversos estudios, tanto positivos como negativos que se han realizado en torno a los videojuegos, destaca Paola Arias que:

Los individuos que hacen uso de los juegos electrónicos desarrollan habilidades y adquieren información que pueden constituir a su formación personal. Crean destrezas motrices, agilidad, coordinación, al igual que la capacidad del reflejo; responden con mayor rapidez que una persona que nunca ha tenido contacto con estos aparatos (Arias, 2009: 2).

Y menciona que, los videojuegos no son solo un instrumento de la industria del entretenimiento, sino que generan un impacto aun mayor en las personas que dedican su tiempo a ello.

También son considerados como un medio de posicionamiento social, esto se debe a que, en la actualidad la tecnología es lo que “nos gobierna” y es un tópico que requiere de ingresos frecuentes; son gastos elevados para cualquier consumidor. La obtención de los videojuegos representa la capacidad monetaria que posee un individuo, por lo tanto, tiene como significado que está establecido socialmente como un usuario con buena fuente económica (Arias, 2009: 2).

El tema de los videojuegos no es algo a lo que no se le deba prestar atención, ya que está generando un gran impacto en las sociedades actuales, en individuos de todas las edades, además del exagerado derrame económico que presenta esta industria, que comenzó como algo sencillo pero fue en constante aumento.

Empezaron como sencillos pasatiempos electrónicos y ahora son uno de los ejes del entretenimiento mundial y paradigma de la tecnología moderna. Se para divertirse en solitario o con los amigos, los juegos de video han construido a lo largo de las décadas su propia identidad; se han convertido en una actividad de amplia magnitud social con sus propias reglas desorden. (Sifuentes, 2013: 1)

Los videojuegos están presentes en ámbitos que anteriormente no lo estaban, se han desarrollado de acuerdo a las posibilidades de casi todas las personas, aquellas que cuenten con una conexión a internet, podrán jugar un videojuego.

Son estos una innovación que se potencializó, tras haber sido creados únicamente como entretenimiento para los programadores que trabajaban en la guerra. La popularización de estos con el paso de los años, abre camino a jugadores y jugadoras, quienes anteriormente no podían hacer uso de estos.

CAPÍTULO II. LA INCURSIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN EL MERCADO Y EL SURGIMIENTOS DE LOS GAMERS.

Actualmente, la industria de los videojuegos se posiciona con aproximadamente 14 billones de dólares al año en ventas y producciones, abarca no solamente juegos de azar, aventuras, sino también, adaptaciones de películas, deportes entre muchas otras categorías (*Esencial facts about the computer and video game industry*, 2013)

Los videojuegos fueron la primera tecnología informática a la cual tuvieron acceso directo y personal un gran número de personas. Los videojuegos ocupan un lugar relevante en la industria del entretenimiento. Los primeros videojuegos eran una combinación de televisor y de máquina del millón, lo que contribuyó a su éxito inicial. Asimismo permitieron por primera vez la posibilidad real de dirigir lo que sucedía en la pantalla del televisor y son el primer fruto del encuentro de la televisión y la informática (Levis, 2013: 15)

Los avances tecnológicos han permitido el crecimiento de esta industria, no solo mejorando los gráficos, las historias o las consolas, sino también ha permitido mejorar la experiencia del jugador. Los videojuegos también han ido evolucionando, de manera que ahora no son únicamente un medio de entretenimiento, sino que han sido utilizados como educativos, terapéuticos, entre otros usos que han llevado esta industria al análisis del fenómeno social y cultural que ha provocan.

Actualmente el videojuego es considerado todo tipo de cosas, desde ergódico (de trabajo) hasta lúdico. Se lo considera narración, simulación, performance, re-mediación (paso de un medio a otro) y arte; una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; un medio para la interacción social, y –no hace falta decirlo– un juguete y un medio de distracción (J.P. Wolf, 2005: 2)

En torno a los videojuegos, Diego Levis, quien ha dedicado gran parte de su vida al estudio de los videojuegos, menciona que:

A pesar de su significación, los videojuegos rara vez han merecido la atención de los investigadores en comunicación social. Esta sorprendente indiferencia hace necesario establecer las pautas y los elementos de análisis básicos para entender los mecanismos de funcionamiento de este medio, el primero nacido en la era informática. Abordar en

profundidad todo lo que supone el tránsito hacia las nuevas formas de ocio virtual representa un desafío, es una necesidad (Levis, 2013:13)

Los videojuegos, como parte de la industria cultural, crecen y se modifican de acuerdo a la demanda de estos, que con el paso del tiempo se ha incrementado por el impacto que los mismos generan en la sociedad. Cabe destacar que aun cuando pareciera que los videojuegos son cosa de niños, estos se han convertido parte esencial del ocio de un sector importante de jóvenes o adulto-joven.

Quienes realizan estas modernas actividades de ocio, generan una demanda específica de bienes y servicios que dan lugar, a su vez, a líneas de producción antes desconocidas, o poco significativas orientadas a satisfacer la necesidad de esparcimiento y libertad. Resaltando que las personas que tienen mayor tiempo libre, pueden consumir servicios de recreación y como siempre pertenecen a los status de clase alta y media alta (Rodríguez, 2009: 6)

Historia de los Videojuegos

Por difícil que resulte de creer, los videojuegos comenzaron a existir a finales de los años 40, con la construcción de las primeras súper computadoras programables, los primeros videojuegos eran principalmente experimentos y pruebas académicas. La evolución de estos y el crecimiento de la industria actualmente implica un fenómeno social.

Los videojuegos constituyen un fenómeno popular que se inserta en el proceso de desarrollo tecnológico que experimenta nuestra sociedad. Como tales videojuegos se introdujeron por primera vez en los Estados Unidos a principios de los años setenta con un éxito sin precedentes en los salones recreativos hasta entonces ocupados por máquinas tragaperras y pinballs (Rodríguez, 2002: 14)

La industria de los videojuegos comenzó a gestarse en 1958 cuando se registró el primer videojuego de la historia que fue creado por Willie Higinbothan, quien además de ayudar a crear la bomba atómica, desarrolló un juego que se trataba únicamente de un punto, que iba y regresaba a través de una pantalla de osciloscopio y simulaba ser un juego de tenis.

Aunque hoy resulte sorprendente, Higinbothan no patentó nunca su invento pues consideraba que su interés era muy limitado. Para su inventor, la única utilidad de este juego era despertar la curiosidad científica y entretener durante un rato a los investigadores que visitaban su laboratorio (Jolivald 1994, p.5 citado en Levis, 2003: 35).

Después, en 1962, Steve Russell, estudiante de ingeniería y pionero de los *Hackers* desarrollo en el MIT un videojuego llamado *Space War* que básicamente eran un par de cohetes que tenían que destruir un meteorito. Pero debido a que el prototipo era único y que no existía la transmisión de tantos datos, era demasiado caro y a pesar de ser la sensación, no era rentable.

Uno de los elementos que favoreció el desarrollo de los videojuegos fue la televisión que 1966, se había apoderado de casi todos los hogares de América convirtiéndose en un fenómeno, que los pioneros en los videojuegos vieron una oportunidad de negocios.

En 1966 Ralph Baer, ingeniero jefe de una empresa llamada Sanders Associates, diseñó el prototipo de la primera consola de juego concebida para ser utilizada con un televisor doméstico (Levis, 2003: 36)

Fue en 1971 cuando la primera industria de videojuegos de nombre *Magnobox* creó la consola *Odyssey*, logrando la interacción de hasta dos personas jugando en un mismo

televisor. Consistía únicamente en dos juegos, el primero era tiro al blanco y el segundo era una especie de ping-pong de mesa. Desde el comienzo, la industria se ha preocupado por tener publicidad llamativa y que sea fácilmente aceptada por el consumidor, como en el caso de *Odyssey*, que utilizó a Frank Sinatra para promover el uso de su consola de videojuegos. Esta consola logró captar cerca de 250 000 usuarios.

La siguiente gran empresa de videojuegos que se creó fue *Atari* que en 1972 a través de un grupo de ingenieros expertos, y con el objetivo de hacer más accesibles los juegos, ya que los principales prototipos eran demasiado caros y tediosos, desarrolló una consola dinámica y sencilla de utilizar llamada *Pong*. Un juego bastante similar al que anteriormente *Odyssey* había desarrollado, pero con algunas mejoras, como sonido y niveles de juego, de esta manera *Atari* incursionó en los juegos arcade. Estos eran unas máquinas que se situaban en bares y algunos otros lugares de esparcimiento, contaban con juegos cortos de destreza y solo para uno y dos jugadores. Alcanzaron un éxito inimaginable ya que las personas llegaron a esperar varias horas para jugar con ellas. Además, se vislumbró que eran las mujeres quienes tenían una mayor facilidad para dominar el juego.

Debido a la similitud que existía con el juego de *Odyssey*, los fundadores decidieron patentar el juego, lo que provocó que para que *Atari* se mantuviera en marcha, pagara una cantidad de cerca de un millón de dólares para obtener una licencia de este juego.

Fue tan grande el impacto del juego en la sociedad y la ambición de *Atari*, que en 1974 con la misma versión del juego, lanzó a la venta una consola para el hogar que en la navidad de aquel año vendió 150 mil unidades, posicionando a esta compañía como líder y pionero en la industria de los videojuegos. Dos años más tarde, salió a la venta *Atari 2600* con nuevas propuestas de juegos para todo tipo de gustos.

La fiebre por el juego de Atari alcanzó niveles desconocidos hasta entonces. Las viejas máquinas del millón fueron quedando relegadas a un segundo plano en los salones recreativos y aquellos juegos electromecánicos a los que el Pong tanto se asemejaba exteriormente se vieron condenados a la desaparición. (Levis, 2003: 44)

En el mercado de máquinas arcade, a principios de los años ochenta, la compañía japonesa Namco logró posicionarse líder en ventas con *Pac-Man*, el primer juego en tener un protagonista, que al llegar a América, puso en peligro la estabilidad que *Atari* había experimentado. Fue tal el descontento en *Atari*, que cuatro de los principales fundadores desertaron del proyecto y crearon su propia marca de consolas de videojuegos *Activision*,

quienes no solo tenía novedades en cuanto a juegos, sino también en cuanto a gráficos y sonido.

El éxito de Pac-man fue tan desbordante que pronto traspasó los límites de los videojuegos. Su personaje principal se convirtió rápidamente en una verdadera estrella del espectáculo que generaba importantes derechos derivados. Su archiconocida imagen se utilizaba en todo tipo de artículos de consumo. Incluso se creó una serie de dibujos animados para la televisión protagonizada por el "comecocos". Al cabo de pocos años la popularidad de Pac-man llegó a ser tan grande que revistas como la humorística "Mad" y la seria e influyente "Time" le dedicaron la portada (Levis, 2003: 48)

Para principios de esa década, la fiebre de los videojuegos le había dado la vuelta al mundo entero, y una compañía japonesa de nombre *Nintendo*, dedicada a hacer juegos en tarjetas, decidió darle un giro a su empresa y comenzar a cotizar en la creciente industria de los videojuegos. Así que el dueño contrató a Shihiro Miyamoto quien desarrollo para esta compañía un juego que contenía una historia: Se trataba de un gorila que huía de un carpintero, ya que había robado a su novia y era misión del carpintero rescatarla y vencer al gorila. Tenía por nombre: *Donkey Kong* que también debutó en las máquinas de *Arcade*.

Donkey Kong, un innovador videojuego aparecido en 1981, había conseguido un gran éxito. La escasa violencia del contenido de este juego significó una ruptura importante respecto a los juegos más solicitados de la época, casi todos basados en violentas guerras galácticas. Además, como si se tratara de una premonición, en Donkey Kong aparecía por primera vez Mario. Un personaje que pocos años después se convirtió en el símbolo Nintendo y en el protagonista del mayor suceso de la historia de los videojuegos (Levis, 2003: 58)

Poco tiempo después, el carpintero pasó a ser plomero y junto a su hermano: Luigi, obtuvo su propio juego, que llevaba por nombre *Super Mario Bros.*, en este también debían salvar a una chica a través de una serie de pruebas.

Básicamente la competencia creció, de modo que comenzaron a existir un sinnúmero de marcas que trataban de acaparar terreno dentro de la industria de los videojuegos, por ejemplo, la marca *Coleco Vision* comenzó sus ventas dispositivos portátiles con versiones de los juegos ya conocidos, como *Donkey Kong*, *Space invaders*, entre otros, además de introducir juegos deportivos.

En un intento desesperado de conservarse como líder en venta, *Atari* desarrolló una versión casera de *Pac-Man* que no era buena y fue contraproducente para la empresa ya que la inversión que se había obtenido en algún momento de *Warner Brothers*, se perdió, debido a la baja calidad de los juegos que comenzó a desarrollar.

En 1983 existían casi 30 empresas dedicadas a los videojuegos, tanto consolas caseras como de *arcade*, y todas ellas sufrieron una crisis debido al bombardeo de consolas y juegos, que no eran siempre de buena calidad y que tenían siempre mucha competencia. Parecía que todo estaba perdido. Muchas de estas compañías, entre ellas *Atari*, quebraron.

Para algunos autores el motivo fundamental de esta primera crisis del sector fue la falta de programas atractivos. En cambio, otros consideran que la verdadera razón de esta vertiginosa caída de la demanda fue la confusión que producía entre los consumidores potenciales el gran número de productos ofertados, incompatibles entre sí. Probablemente ambos factores hayan incidido, de una forma u otra, en este tropezón en el, hasta entonces, exitoso recorrido de los videojuegos por los vericuetos del mercado de consumo de masas. (Levis, 2003:47)

Fue para 1985 que *Nintendo* apostó al resurgir de la industria, creó *Nintendo Entertainment System* o *NES* donde retomó su éxito de las máquinas de arcade: *Super Mario Bros* que se convirtió en todo un fenómeno por el gusto que provocó entre la sociedad. Además de crear nuevas historias, mejoraron los gráficos, los objetivos de los juegos, los accesorios para jugar. Entre otras cosas.

Las tres millones de consolas vendidas y los mil millones de dólares de cifra de negocios conseguidos en 1987 eran un rotundo testimonio del éxito de Nintendo. Sobreponiéndose a los malos augurios iniciales y contra todo pronóstico, Nintendo había conseguido reinventar el mercado de los videojuegos domésticos en Estados Unidos (Levis, 2003:62)

El desarrollo de las computadoras personales permitió a la industria de los videojuegos progresar poco a poco y al mismo tiempo mejorar la calidad de los juegos. En el año de 1982 comenzó a gestarse la empresa *Electronic Arts* (EA) que se dedicó en un principio únicamente al desarrollo de juegos para computadoras. A partir del éxito de varios juegos se introdujeron los juegos para computadora con *Commodore 64*.

Estos pequeños ordenadores domésticos ofrecían la posibilidad de crear programas informáticos e incorporaban aplicaciones que, a pesar de su aparente sencillez, hasta entonces habían estado reservadas exclusivamente a los ordenadores profesionales. Por primera vez el público en general tenía acceso a tratamientos de textos, a pequeñas bases de datos o a sencillos programas de gestión contable (Levis, 2003:51)

Para continuar su imperio, *Nintendo* buscaba mantenerse a la vanguardia, así que para el año de 1988 después de que bajo el panorama de guerra en Rusia, saliera al mercado *Tetris*, *Nintendo* lo utilizó para lanzar al mercado la primera consola portátil de videojuegos que llevaba por nombre *Game Boy* que vendió 30 millones de unidades. Además permitió a *Nintendo* crecer, ya que convirtió la mayoría de los juegos de *NES* en versiones portátiles para *Game boy*

Nintendo representaba en 1988 entre el 85% y el 90% del mercado de los videojuegos doméstico en Estados Unidos y Japón. La aparición a finales de 1989 de la consola Megadrive de la empresa japonesa Sega, de indudable superioridad tecnológica respecto a la NES de Nintendo, hizo que esta situación empezara a cambiar. Nintendo; que en 1989 había presentado una consola portátil, la Game Boy, que consiguió un gran éxito; retrasó la salida de una consola más avanzada hasta final de 1990, por una errónea valoración de la situación. En Europa, la llegada de Nintendo y Sega se produjo entre 1988 y 1989. A partir de 1991 ambas empresas extendieron su actividad hacia el resto del mundo (Levis, 2003: 76)

Fue para 1990 cuando Nintendo se posicionó en el top de ventas de videojuegos modificando la NES y mejorando los juegos y características del Game Boy dejando totalmente en quiebra a empresas como Atari, entre otras.

La Game Boy, a pesar de su minúscula pantalla monocromática de cristal líquido, consiguió una rápida y extraordinaria acogida: treinta y dos millones de unidades vendidas en el mundo durante 1992. Gran parte de este éxito cabe atribuírselo a Tetris, un juego de reflexión de características poco habituales en los videojuegos de la época, creado por un científico soviético y que se regalaba con la compra de la consola (Levis, 2003:83)

En la batalla por mantenerse dentro de la industria, la compañía de nombre Sega sacó a la venta Dreamcast. En esta consola se introdujo el uso de Cd-Rom que permitía un mayor almacenamiento de datos y por lo tanto mejoras notables en los juegos. En su principal juego, el protagonista era un personaje mucho más dinámico que Mario, este llevaba por nombre Sonic, tenía características más llamativas que su rival de Nintendo.

La mundialización de las redes comerciales y la extraordinaria aceptación de las consolas de 16 bits provocó un crecimiento espectacular de las ventas de las principales empresas del sector. En 1992 los videojuegos representaban alrededor del 10% del mercado mundial del audiovisual y Nintendo y Sega se situaron entre las diez primeras empresas audiovisuales del mundo. Sin embargo, a partir de 1993 las ventas empezaron a caer. Aunque, a primera vista la situación presentaba ciertas similitudes con la crisis de mediados de los ochenta, el mundo de los videojuegos se halla en plena ebullición. A partir de finales de 1993, ha comenzado a aparecer una nueva generación de videoconsolas de tecnología muy sofisticada (Levis, 2003: 87)

En el ámbito de las máquinas arcade se popularizaron juegos de peleas o luchas, como Street Fighter y Mortal Combat que en 1993 comenzaron a verse afectados, no solo estos, sino toda la industria ya que los padres de familia y grupos de personas inconformes presentaron demandas y quejas ante las empresas de videojuegos ya que sus hijos habían desarrollado un gusto excesivo por ellos, además de argumentar que provocaban actitudes antisociales y respuestas violentas ante ciertas circunstancias de la vida cotidiana. Sin embargo, el gobierno norteamericano mencionó que la responsabilidad es de los padres de

familia y se obligó legalmente a las empresas a respetar la clasificación de los videojuegos, que se realiza acorde al contenido del juego y la edad prudente para el jugador que se ha modificado con el tiempo

Para hacer frente a esto, *Nintendo* en alianza con *Sony*, desarrolló una consola que permitiera no solo la reproducción de juegos, sino también discos musicales o de video, el proyecto llevo por nombre *Play Station*. Sin embargo, esta alianza no se concretó ya que *Nintendo* decidió trabajar con *Philips*, sin embargo *Sony* mantuvo la iniciativa y salió al mercado en 1995, con mejores características, incluso más barata que el *Game Cube* que lanzó *Nintendo*. En *Play Station* comenzaron a utilizarse los gráficos en 3D, con ello también los juegos se modificaron, tenían el juego de *Tom Raider* donde la protagonista era una mujer, fuerte e independiente, además de que se diversificaron los juegos manteniendo a *Sonic* y a un nuevo personaje: *Crash*, todo esto representaba una amenaza para *Nintendo*.

Ante el resurgir de la industria y la competitividad que comenzó a crecer entre las marcas, *Microsoft* no quería quedarse fuera del juego, por lo que en el año 2001 a pesar de las dificultades que atravesaría, entro en la industria con la consola *Xbox*, que por las características e innovaciones que presentaba, supero en ventas a *Game Cube* de *Nintendo* y a *Play Station 2* de *Sony*, esta última vendió casi 138 millones de unidades superando a su rival de *Nintendo*, también *Sony* revolucionó la industria de las consolas portátiles cuando salió a la venta el *PSP* que posee casi las mismas características que una consola fija. Estas consolas comenzaron a popularizarse aún más cuando añadieron la posibilidad de conectarse a internet.

Microsoft siguió innovando, cuando años más tarde, lanzará *Xbox 360*, que proporciona la mejor opción para jugar a través del internet y permite que en una misma interfaz se manejen también aplicaciones como redes sociales. Para el año 2012 se han vendido casi 70 millones de estas consolas en el mundo.

Para el año 2014, los fabricantes de videojuegos se han enfocado en innovar tecnológicamente para mejorar la experiencia del usuario, la interacción entre hombre-consola ha sido modificada convirtiendo al videojugador en un control remoto de estas, por ejemplo la innovación de *Kinect* para *Xbox*, o el *Wii U* de *Nintendo*.

Por otro lado, en el ámbito de las computadoras, donde los desarrolladores no se quedaron atrás en la introducción de juegos, se popularizaron las redes e juego cuando el internet se masificó al principio de los noventa.

No todas las personas juegan videojuegos por diversión, en un principio lo que parecía generar violencia, entre otras actitudes socialmente reprobables, ahora es utilizado con otros fines como por ejemplo una herramienta de entrenamiento de marines y militares, principalmente en Estados Unidos de América. Además recientemente se han desarrollado ciertos juegos educativos o terapéuticos, también algunos otros tienen una carga histórica o cultural bastante grande ya que se apegan a ciertos hechos históricos y de manera inconsciente se produce conocimiento o se promueve la historia, por ejemplo *Assasins Creed* que comienza su historia en Europa en la época de los templarios, entre otros.

Pierre Balladur, ministro francés cerca de 1994 menciona que:

...Es esencial procurar una apertura de estos juegos hacia un mundo real y diversificado más cercano a lo que denominan "nuestra cultura". De acuerdo a este punto de vista, la producción de videojuegos ofrece a Europa una doble oportunidad:

- cultural: desarrollo de contenidos adaptados al entorno europeo y que reflejen las especificidades europeas.

- económica: creación de un tejido de producción industrial (Lottier 1995, p.60 citado en Levis, 2003: 100)

En otro ejemplo contundente de la diversificación de juegos, el incremento de los juegos de rol en las computadoras se debe al internet, además de este tipo de juegos son más populares entre las mujeres, para el año 2004, 28% de la población total de *gamers* era mujer y exclusivamente en los juegos de PC representaban el 41% de jugadores (Estadísticas de Electronic Gaming Monthly).

Debemos recordar también que los videojuegos no son solo cosa de niños, pensemos lo siguiente; si una persona nació en el principio de los años ochenta, puede que justo en el resurgir de *Nintendo* haya tenido entre 6 u 8 años, por lo que actualmente se encontrará en los 30 años de edad. Es por esto que para el mismo año de 2004 la media de edad entre los videojugadores era de 26 años de edad, para 2014 el cambio casi imperceptible, pues la media actual es de 35 años. Diego Levis ejemplifica con el surgimiento del *Game Boy*:

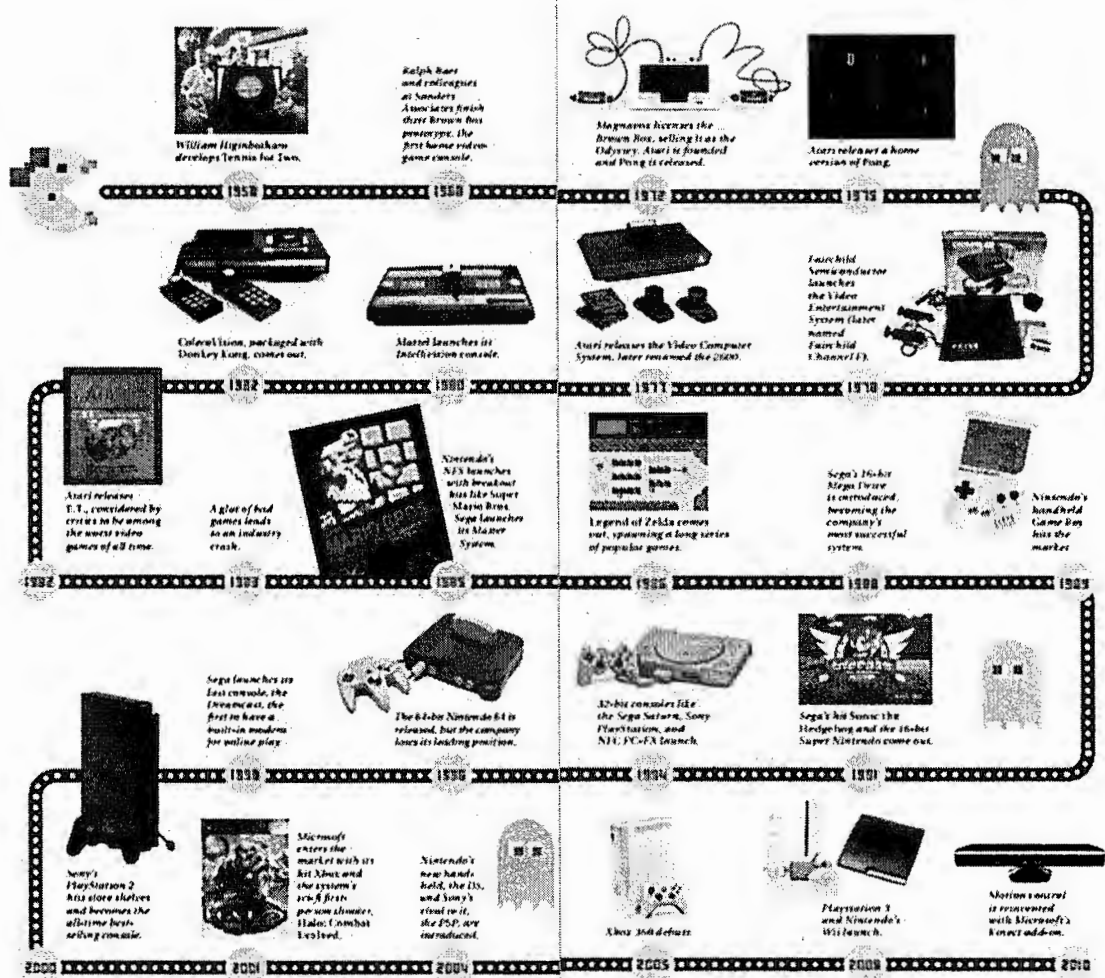
Según Nintendo, entre un tercio y la mitad de los jugadores de Tetris eran adultos, de lo cual se desprendería la existencia de un porcentaje similar de usuarios adultos de la Game Boy. Si bien es cierto que empezó a ser bastante habitual ver en las salas de espera de los

aeropuertos a ejecutivos absortos en la pequeña pantalla de sus Game Boy, estamos obligados a tomar estas cifras con extrema cautela (Levis, 2003: 84)

Actualmente la industria de los videojuegos es tan importante que varias escuelas de ingeniería han propuesto en su maya curricular el estudio del desarrollo de videojuegos, ellos enfrentan el reto de adaptar los juegos al avance tecnológico y a la gran diversidad de aparatos electrónicos como tabletas, celulares, entre otros, para mantenerse vigentes en el gusto de las personas.

El éxito de los videojuegos puede atribuirse a que forman parte de un supersistema, según la definición de la autora norteamericana Marsha Kinder:

Un supersistema es una red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o un grupo de personajes imaginarios o reales. Para ser un supersistema, esta red debe atravesar varios modos de producción de la imagen y gustar a diferentes sub-culturas de edad, de sexo o de raza. Al convertirse en un evento mediático su éxito comercial dará lugar a comentarios que a su vez alimentan y aceleran este éxito comercial (Kinder 1991).



Representación gráfica "Línea del tiempo" de los avances más importantes de la industria de los videojuegos

Plataformas de Videojuegos

Para entender un poco más de los videojuegos debemos saber que existen diversas plataformas o soportes tecnológicos para estos.

Aún cuando responden a esquemas similares, las características propias de cada uno de estos soportes determinan modos de uso y tipos de programas de juego específicos a cada uno de ellos (Levis, 2003: 39)

Los cuatro principales (Levis, 2003) son:

- *Maquinas Arcade*: son máquinas que se encuentran principalmente en salones de juego, en México conocidas como “maquinitas” y funcionan a través de una moneda. Son juegos cortos, sencillos y para una o dos personas. Se popularizaron en tiendas de abarrotes y restaurantes.
- *Computadora*: Como sabemos, los videojuegos comenzaron a gestarse en los ordenadores, actualmente puede jugarse con programas adquiridos e instalados en el ordenador, con un Cd, o a través del internet.
- *Videoconsolas o Consolas*: son específicamente diseñadas para el soporte de videojuegos, es indispensable para su uso el conectarlos a un televisor, requiere discos compactos específicos, cobran popularidad a partir de 1994 con *Play Station*. Actualmente el mercado está dominado por tres empresas: *Nintendo* con *Wii* y *Wii U*, *Microsoft* con *Xbox One* y *Sony* con *Play Station 4*
- *Consolas portátiles*: Estas son pequeñas consolas con una pantalla de visualización y utiliza discos o cartuchos especiales de acuerdo con la marca. Las principales actualmente son *Nintendo* con *Nintendo 3Ds*, *New 3Ds* y *Play Station* con *Psp*

Actualmente, han cobrado importante relevancia el uso de dispositivos como celulares y tabletas para jugar, ya que la mayoría de las personas cuentan con un dispositivo de este tipo, los juegos son sencillos y muy económicos.

Tipos de Videojuegos

Hasta la fecha, no existe algún escrito que determine cuantos o cuáles son los tipos de videojuegos que existen actualmente, ya que cada uno de ellos, cambia o evoluciona, de modo que existe la combinación de muchos de estos juegos, lo que provocaría una lista interminable de tipos de juego.

Una consecuencia más de la diversidad que caracteriza el fenómeno de los videojuegos es la dificultad para cualquier intento de clasificación. De hecho los criterios que se siguen son diversos: según el hardware que utilizan; según los contenidos del juego; según los destinatarios a los que van dirigidos; etc. (Rodríguez, 2002)

Enlisto a continuación los más populares, con una breve explicación de cada uno de ellos.

- *Acción:* Este género de videojuegos regularmente va de la mano de algún otro género de juego. El jugador interactúa con el sistema la mayor parte del tiempo.
- *Arcade:* Con este tipo de juegos comenzaron los salones. Se popularizaron en los años 80. Se caracterizan por ser simples. No siguen un guión o historia específicos, pero mantienen un contexto. Principalmente se utilizaron solo en las llamadas “maquinitas” actualmente se trasladaron a los teléfonos móviles. *Pac-Man* es el principal exponente de este tipo de juegos. Otro de estos juegos fue *Space Invaders*.
- *Aventura:* En estos juegos se desarrolla la historia a partir de un guión, el jugador deberá tomar decisiones que lo guiarán a través del juego a un final que varía de acuerdo a las decisiones tomadas.
- *Carreras:* Comenzaron como competencias donde el objetivo era llegar primero a la meta. Se ha modificado con el tiempo la jugabilidad de estos. Ejemplo: *Need for Speed*. Existen también algunos donde se deben cumplir ciertas misiones. Este tipo de juegos ha tenido influencia de películas, por ejemplo la franquicia de *Rápidos y Furiosos*.
- *Deportivos:* Recrean eventos deportivos, tanto individuales como colectivos. El objetivo siempre es ganar. Uno de los más populares de este género es el juego *FIFA* donde se recrean partidos de fútbol.

- *Educativos*: Este tipo de juegos se desarrolla como una alternativa a la labor docente. Existen de diversos tópicos, sin embargo debido al acalorado debate entre lo beneficioso o perjudicial de los videojuegos no son del todo populares.
- *Estrategia*: Suelen ser juegos bélicos en los que se controla un conjunto de unidades, con las que mediante una estrategia adecuada se debe derrotar otros enemigos. Ejemplo de este tipo de juegos es el popular *Age of Empires*.
- *FPS*: Disparos en primera persona, por sus siglas en ingles. Se refiere a juegos donde se controla un personaje en primera persona. A partir de 1995 se popularizan este tipo de juegos. Por ejemplo *DOOM*, uno de los primeros juegos de este tipo. Actualmente *Halo* es uno de los más populares.
- *Lucha/Peleas*: El objetivo es pelear contra otro personaje. Puede ser de forma cooperativa o contra la consola. Principal exponente de este género es *Street Fighter II*
- *MMORPG*: Juegos de Rol Masivo en línea: Se adopta el papel de un personaje que atraviesa diversas situaciones donde el jugador tiene poder de decisión sobre el desarrollo de juego. Se juega en tiempo real a través de internet. Uno de los más populares es *World of Warcraft* con 10 millones de cuentas activas.
- *Plataformas*: Fueron de los primeros videojuegos desarrollados, debutan en las consolas domesticas. En ellos el jugador maneja un personaje a través de un escenario utilizando sus habilidades para sortear diferentes obstáculos y enemigos. Claro ejemplo de este tipo de juegos es *Super Mario Bros. Sonic* o *Crash Bandicoot*.
- *Puzzle o Rompecabezas*: Este tipo de juego no tiene una lógica de juego común y cada juego crea sus propias reglas. Hace uso de la capacidad de las personas para resolver ciertos acertijos, problemas estratégicos o habilidades para avanzar niveles. El más popular en el mundo es *Tetris* que vendió 55 millones de unidades para distintas consolas.
- *RPG*: Juegos de Rol. Se adopta el papel de un personaje que atraviesa diversas situaciones donde el jugador tiene poder de decisión sobre el desarrollo de juego. Este tipo de juegos se popularizo en el internet con el *MMORPG*

- **Simulador:** Existen simuladores de diferentes temáticas, algunos de estos simulan la vida real, como *Sims*, o vuelos, como *Flight Simulator*, entre otros. El objetivo es variado y acoplado al usuario.
- **Survival Horror:** Son juegos con contenidos y temas de terror. Generalmente son para un solo jugador en modalidad de primera persona. El objetivo es sobrevivir. Uno de los juegos que retoma este género es *Resident Evil*.
- **TPS:** Disparos en tercera persona, por sus siglas en inglés. En este tipo de juegos el objetivo no solo es matar al contrincante, sino también cumplir algunas misiones, etc. En este tipo de juegos, se visualiza en la pantalla al personaje completo. Uno de los juegos más populares de este tipo es *Gears of War*.

Categorías de Clasificación de Videojuegos

Estas clasificaciones son realizadas por la compañía *Entertainment Software Rating Board (ESRB)*, que fue establecido desde 1994 por la *Entertainment Software Association (ESA)* para la clasificación de los videojuegos. Las mismas clasificaciones de los juegos hacen alusión a la violencia presente en estos.



EARLY CHILDHOOD

Su contenido es apropiado para niños pequeños.



EVERYONE

Contenido apropiado para todas las edades. Puede contener animaciones, fantasía o violencia moderada y lenguaje rudo.



EVERYONE 10+

Contenido generalmente apto para personas de 10 años o más. Puede contener más caricaturas, fantasía o violencia moderada, violencia moderada o temas sugerentes.



TEEN

Contenido apropiado para edades de 13 en adelante. Puede contener violencia, temas sugerentes, humor crudo, muestras de sangre, apuestas simuladas y lenguaje fuerte.



MATURE

Contiene temas para mayores de 17 años. Puede contener violencia, sangre y violencia gráfica extrema, contenidos sexuales y lenguaje fuerte.



ADULTS ONLY

Contenido apto para mayores de 18 años. Puede contener escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual explícito, de apuestas y referencias reales.



RATING PENDING

Clasificación aún no asignada por la ESRB. Aparece solo en publicidad y material promocional relacionado con un juego que espera ser clasificado.

Es imposible conocer la cifra exacta de cuantos videojuegos existen hasta el día de hoy, desde su primera aparición, los videojuegos no han dejado de renovarse e innovar. Tras haber mencionado los diferentes tipos de videojuegos que existen, es prudente mencionar que aproximadamente el 90% de estos, incluyen algún tipo de violencia, no solo explícita sino también implícita.

Por ejemplo: tras el evento “*Electronic Entertainment Expo*”, mejor conocido como *E3*, en su edición de 2014, el sitio web www.tec.com.pe realiza una lista sobre los 20 videojuegos más esperados para ese año dentro de los cuales destacan juegos como: *Batman: Arkham Knight*, *Super Smash Bros*, *Uncharted 4*, entre otros, lo destacable de esta lista, es que de 20 juegos mencionados, los 19 juegos cuentan con un alto contenido violento y la mayoría de estos se clasifican por su contenido como “T” para personas de entre 13 y 16 años o “M” para personas de 17 años o más.

La compañía *ESA “Etertainment Software Association”* en el reporte de 2014, clasifica los juegos que se vendieron ese año, bajo los siguientes porcentajes:



Captura de Pantalla: "The ESA" (2015) Gráfico sobre porcentaje de videojuegos para cada clasificación en 2014

Aun cuando la clasificación "para todos" o "E" tiene un porcentaje mayor. Se juegan y consumen más juegos del resto de las clasificaciones.

Por otra parte, para ese mismo año, en su análisis anual, tiene la lista de los 20 juegos más vendidos donde de los 20 juegos que presenta, 14 están clasificados con algún tipo de violencia mayor y el resto con violencia moderada.

TOP 20 SELLING VIDEO GAMES OF 2014

BY UNITS SOLD

RANK	TITLE	ESRB RATING
1	CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE	MATURE
2	MADDEN NFL 15	EVERYONE
3	DESTINY	TEEN
4	GRAND THEFT AUTO V	MATURE
5	MINECRAFT	EVERYONE 10+
6	SUPER SMASH BROS.	EVERYONE 10+
7	NBA 2K15	EVERYONE
8	WATCH DOGS	MATURE
9	FIFA 15	EVERYONE
10	CALL OF DUTY: GHOSTS	MATURE
11	TITANFALL	MATURE
12	LEGO MARVEL SUPER HEROES	EVERYONE 10+
13	THE LEGO MOVIE VIDEOGAME	EVERYONE 10+
14	FAR CRY 4	MATURE
15	DISNEY INFINITY 2.0	EVERYONE 10+
16	NBA 2K14	EVERYONE
17	MARIO KART 8	EVERYONE
18	JUST DANCE 2015	EVERYONE 10+
19	MIDDLE EARTH: SHADOW OF MORDOR	MATURE
20	BATTLEFIELD 4	MATURE

Source: The NPD Group/Retail Tracking Service

Captura de Pantalla "The ESA" (2015) top de ventas de videojuegos para el año 2014.

Esto prueba que es casi el 70% de videojuegos los que contienen algún tipo de violencia. Aun con las clasificaciones presentes en las portadas de los videojuegos y en la propaganda o anuncios, es muy común ver a niños de menos de 10 años jugando con juegos de clasificaciones como "T" o "M", aun con el conocimiento de sus padres. Y por el contrario, algunos juegos clasificados como "E" o Para Todos, son bastante populares entre adultos y adolescentes.

Videojuegos en México

Cómo se ha vislumbrado, es hasta mediados de los años ochenta cuando la industria de los videojuegos, después de una gran crisis, alcanza un éxito insospechado, que desde entonces y hasta el día de hoy ha crecido a pasos agigantados. Para ejemplificar esta situación en nuestro país, veamos un estudio realizado por *Newzoo*, empresa americana dedicada al estudio y estadísticas sobre videojuegos a nivel mundial, ellos presentan en su reporte del año 2013 que en México existen cerca de 17.7 millones de videojugadores el consumo de ellos posiciona a este país en el nivel número 13 de todo el mundo. (Newzoo, 2013)



NewZoo en Cnn en web. 2013

El sitio "*ProMéxico*", institución del gobierno mexicano encargado de fortalecer la posición de México en la economía internacional ciertamente podría hacerlo en pequeña escala, afirma que la industria del videojuego mexicana registró un incremento promedio anual de 18.7% entre 2004 y 2010. Durante 2010, el mercado interno alcanzó un valor de 757 millones de dólares, por lo que en los próximos años, además de ser el comprador más

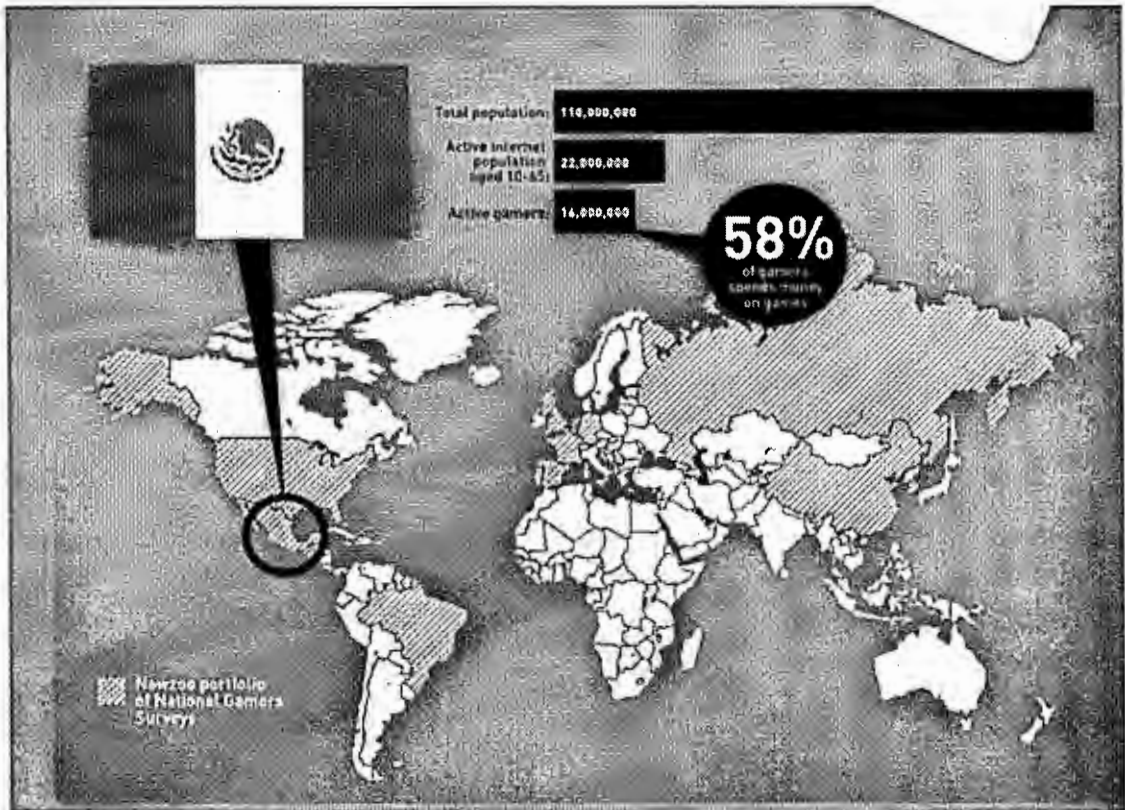
grande de la región, se espera que México sea uno de los destinos más atractivos del mundo para la producción de videojuegos.



Por otra parte, a finales de 2013 el mercado mundial de videojuegos alcanzará unos 76,000 millones de dólares, de los cuales México aportará el 1.13%, con 860 millones de dólares.



América Latina tiene menos *gamers* (4.3% de su población), en comparación con Estados Unidos y Canadá (32.4%), Europa Occidental (23.2%) y los países de Oceanía, además de China, Corea y Japón (entre 15 y 18%). En el resto del mundo la proporción de *gamers* es menor.



Como ha mencionado Elena Rodríguez:

Los videojuegos constituyen un fenómeno popular que se inserta en el proceso de desarrollo tecnológico que experimenta nuestra sociedad (Rodríguez, 2002).

Ejemplo del crecimiento de la industria mexicana encontramos que en el marco de uno de los eventos más importantes en la industria de videojuegos *EGS (Electronic Game Show)* en su edición en México de 2014 implemento la sección de “*Developers*” o desarrolladores, donde además de que los estudios presentan parte de su trabajo, se presentan oportunidades laborales y educativas en torno a los videojuegos.

Recientemente varias universidades, principalmente del ámbito privado, han comenzado a desarrollar ofertas educativas en torno no solo al desarrollo de videojuegos

sino en ámbitos que van desde publicidad, distribución, economía, relaciones públicas, entre otros, hasta la aprobación ingeniería y música en torno a la industria.

Como muestra el estudio realizado por el sitio “Motor de Juegos” las personas que buscan insertarse en el estudio de los videojuegos son principalmente jóvenes, entre los 19 y 25 años de edad, varones principalmente a quienes también les preocupa la validez oficial con que cuenten estos estudios. (Reporte de la industria 2014. “Una visión a la industria de los videojuegos en México” pag. 9 2015 <http://www.slideshare.net/gonzalophill/motor-de-juegosnet-reporte-2014>)

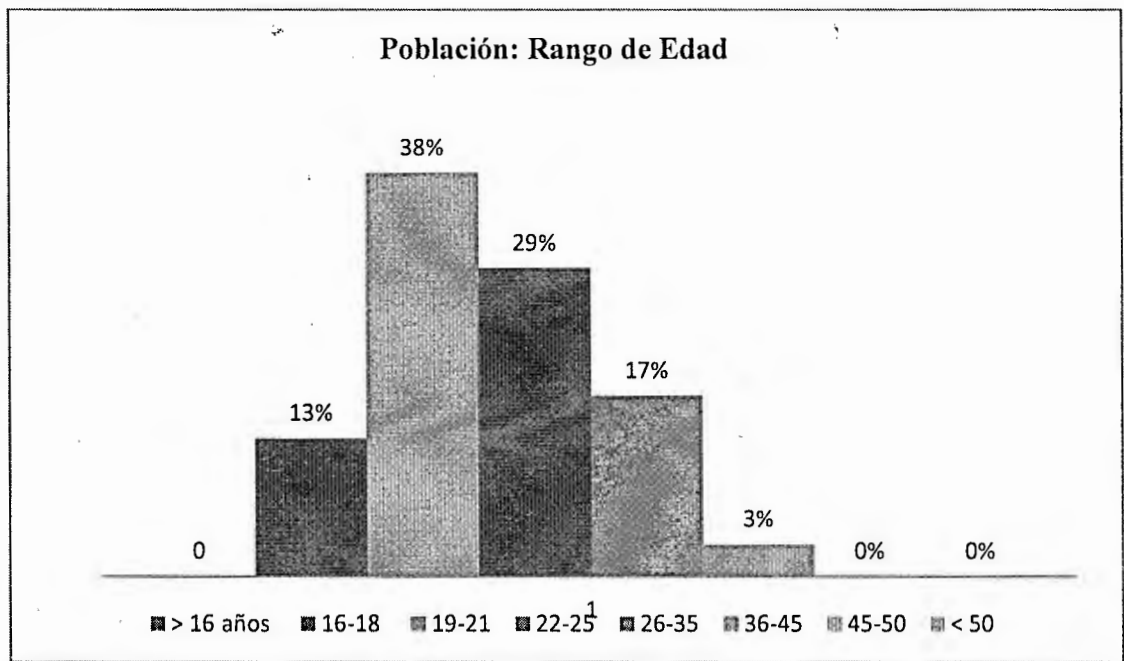


Gráfico. “Rango de edad de estudiantes de la industria de los videojuegos”. (2014 disponible en: <http://www.slideshare.net/gonzalophill/motor-de-juegosnet-reporte-2014>)

Este tipo de cursos se manejan exactamente igual que cualquier otra carrera universitaria, tienen un tiempo estimado de estudio de entre 4 y 5 años, aunque no se limitan solo a una carrera universitaria, también han comenzado a proliferar maestrías y estudios de grado. En el reporte 2014 de Motor de Juegos, destaca la siguiente lista:



DIRECTORIO DE ESCUELAS

UNIVERSIDADES: CON ESTUDIOS ESPECIALIZADOS EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

DDMX DIGITAL DESIGN UNIVERSITY
www.ddmx.edu.mx
Ubicación: Zapopan, Jalisco
Oferta académica:
Lic. en Desarrollo Integrado de Videojuegos
Lic. en Diseño Gráfico Digital
Lic. en Diseño y Animación Digital

SAE INSTITUTE MEXICO
www.sae.edu.mx
Ubicación: México DF.
Oferta Académica:
Lic. en Diseño de Videojuegos
Lic. en Programación de Videojuegos
Lic. en Programación en Audio
Lic. en Animación Digital
Lic. Diseño y Desarrollo Web
Educación Continua: Diplomados, Certificados y Cursos cortos

UNIVERSIDAD DE ARTES DIGITALES (UAD)
www.uadigitalarts.edu.mx
Ubicación: Guadalajara, Jalisco.
Oferta académica:
Ing. en Desarrollo de Videojuegos
Lic. en Animación
Lic. en Diseño Digital
Lic. en Producción Audiovisual

UNIVERSIDAD DE MORELIA (UEM)
www.udmorelia.edu.mx
Ubicación: Morelia, Michoacán
Oferta Académica:
Ing. en Videojuegos
Lic. en Medios Interactivos

Universidad Cuauhtémoc - ENTI
www.cuauhtemoc.mx
Ubicación: Querétaro, Querétaro
Oferta académica:
Lic. en Contenidos Digitales Interactivos

UNIVERSIDADES: CON ESTUDIOS VINCULADOS AL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

CENTRO DISEÑO, CINE, TELEVISIÓN
www.centro.edu.mx
Ubicación: México, DF.
Oferta académica:
Lic. en Diseño en Medios Digitales

ESCUELA BANCARIA Y COMERCIAL
www.eb.com.mx
Ubicación: 11 Carrizal en el país.
Oferta Académica:
Lic. en Administración de Negocios de Entero
Número

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
www.enap.mx
www.enap.unam.mx
Ubicación: México, DF.
Oferta Académica:
Lic. en Diseño y Comunicación Audiovisual
Lic. en Artes Visuales

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN Y CULTURA (IGOCOS)
www.igocos.mx
Ubicación: México DF.
Oferta académica:
Licenciatura en Diseño Digital
Maestría en Comunicación con Medios Virtuales

INSTITUTO DE ESTUDIOS SUPERIORES DE MONTERREY (ITESM)
www.itesm.mx
Ubicación: 21 Plantas en todo el país.
Oferta académica:
Licenciatura en Animación y Arte Digital
Licenciatura en Comunicación y Medios Digitales
Ingeniería en Producción Musical Digital
Ingeniería en Tecnologías Computacionales

IPN ESCUELA SUPERIOR DE COMPUTO
www.escom.ipn.mx
Ubicación: México, DF.
Oferta académica:
Ing. en Ciencias Computacionales

INSTITUTO TECNOLÓGICO AUTÓNOMO DE MEXICO (ITAM)
www.itam.mx
Ubicación: México, DF.
Oferta académica:
Ing. en Computación

INSTITUTO TECNOLÓGICO CULTURAL DE HIDALGO (ITECH)
www.itech.edu.mx
Ubicación: Pachuca, Hidalgo
Oferta Académica:
Lic. en Animación

UNIVERSIDAD ANAHUAC
www.anahuac.mx
Ubicación: México DF.
Oferta Académica:
Lic. en Diseño Multimedia
Lic. en Dirección de Empresas de Entretenimiento
Lic. en Diseño Gráfico

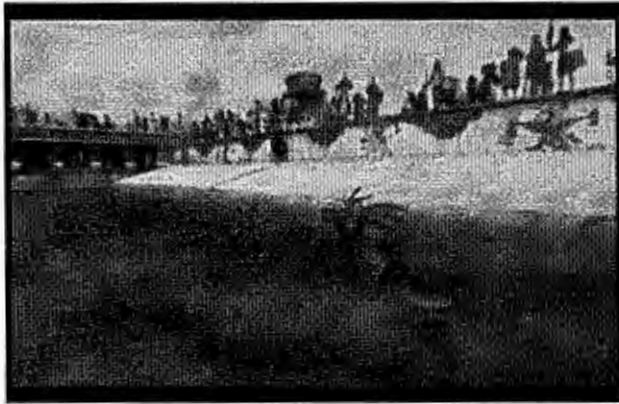
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA (UDG)
www.udg.mx
Ubicación: Guadalajara, Jalisco
Oferta académica:
Lic. en Artes Audiovisuales
Ing. en Ciencias Computacionales

Captura de pantalla. "Oferta académica en torno a videojuegos". Fragmento (2014 disponible en: <http://www.slideshare.net/gonzalophil/motor-de-juegosnet-reporte-2014>)

La industria mexicana ha comenzado a posicionarse de manera importante a nivel mundial, ya que actualmente se han creado pequeños estudios de desarrolladores de videojuegos. Muchos de estos utilizan la cultura y las tradiciones sociales para el incremento de elementos característicos de cada sociedad, por lo que el éxito de muchos de estos nuevos videojuegos, se basa en los contenidos exclusivos por regiones geográficas de mercado.

Algunos estudios mexicanos de desarrollo de videojuegos han aprovechado estas características para tratar de llamar la atención de los usuarios, además de incluir hechos históricos. Por ejemplo el estudio *Pok ta Pok*, destaca por la inclusión en sus videojuegos de temáticas sobre tradiciones y cultura mexicana, con un juego para dispositivos móviles que simula los juegos de pelota maya de la época prehispánica.

Captura de pantalla de “Pok ta pok” (2014) simulador de juego de pelota maya, para dispositivos móviles.



ptura de pantalla de “Pok ta pok” (2014)
“Xochitl” personaje seleccionable para jugar.

Otro ejemplo del uso de la cultura tradicional en los vidoejuegos es “*Maluka*” un juego de acción y aventura creado por el estudio Lienzo, un estudio 100% mexicano, que toma como referencia la mitología Rarámuri perteneciente al famoso pueblo tarahumara asentado en el estado de Chihuahua, México.

La historia del juego será la común como en la mayoría de títulos: salvar al mundo de diferentes dioses, aunque ahora lo haremos tomando el papel de un Rarámuri llamado *Mulaka* —le regala su nombre al juego— que tendrá a su disposición una serie de armas y habilidades especiales gracias a ser un *Sukurúame* (Chamán). (Garrido, R. (2015) *Maluka, un videojuego desarrollado basado en el pueblo tarahumara* disponible en web: <http://www.xataka.com.mx/consolas-portatiles-y-juegos/mulaka-un-videojuego-desarrollado-por-mexicanos-basado-en-el-pueblo-tarahumara>)



Captura de pantalla de "Malaka" (2015) Protagonista en encuentro de uno de los rivales.

No solamente destacan este tipo de videojuegos mexicanos, donde se resaltan nuestras culturas o raíces, sino también la industria mexicana ha participado juegos de desarrollo extranjero o colaboraciones para otros estudios, por ejemplo:

En el año de 1993 se desarrollo un juego a través de *Nintendo* que era sobre el Box, donde destacaba la presencia de luchadores como Julio Cesar Chavez. *Televisa Home Entertainment* desarrollo en el año 2010 dos vidojuegos con apoyo de otros estudios de diseño, el primero basado en una telenovela juvenil de nombre "*Atrevete a Soñar*" que es un simulador de baile y el segundo donde con los simpáticos personajes del "*Chavo del 8*" se puede pretender que se manejan autos a través de diversas pistas de carreras.

En años más recientes, la industria mexicana ha sobresalido por la realización de videojuegos para dispositivos móviles, como celulares, tabletas, etcétera, donde podemos encontrar desde juegos que desarrollan las habilidades matemáticas como "*Math Heroes 2*" desarrollado por *Yogome*, hasta fungir como un taquero experto a velocidad, en "*Taco Master*" desarrollado por *Kaxan Media Group*. La mayoría de los juegos para dispositivos móviles son desarrollados por colectivos independientes.



Captura de pantalla "Math Heroes 2" (2014)



Captura de pantalla "Taco Master" (2014)

El número de desarrolladores independientes en México aumenta cada vez un poco más, ya que las opciones de crecimiento y apoyo para estos cada vez es también mayor, por ejemplo, para el evento de EGS Developers 2014, como patrocinador, estuvo presente la Fundación México-Estados Unidos para la Ciencia (FUMEC), *Games Starter*, *Motor de Juegos*, *KaraOkulta*, *Microsoft*, *Latin Games Networks* entre otros, que son no solo estudios, sino incubadoras de empresas, asesores expertos en la materia y apoyos financieros para desarrolladores que apenas comienzan a ser parte de toda esta nueva cultura de los videojuegos. Cabe destacar, que no todas las empresas que fomentan esta nueva línea de producción son del ámbito privado, ya que también estuvo presente el

Instituto Nacional del Emprendedor, de la Secretaría de Economía y Pro-México, oficinas de carácter público.

El sitio *GameDots*, un blog en internet dedicado a todo lo relacionado en la industria de los videojuegos, destaca en un artículo del 2013, 17 estudios de videojuegos algunos de los cuales cuentan ya con más de un trabajo en circulación y algunos otros en proceso de gestación. Mencionan los siguientes: *Xilba Studios*, *Larva Game Studios*, *Kaxan Games*, *Sabarasa* (Este trabajo en colaboración para televisa en el desarrollo de “Atrevete a Soñar”), *Baguete Games*, *Máquina Voladora*, entre otros. (Cuevas, D. “17 estudios mexicanos de videojuegos” 2015 disponible en <http://www.gamedots.mx/17-estudios-mexicanos-de-videojuegos>)

En un estudio de la revista CNN en línea, destacan que la Secretaría de Economía y la Cámara Nacional de la Industria Electrónica, de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información (Caneti), lanzaron desde el año 2008 planes de apoyo para ayudar a nuevos productores a solventar algunos gastos de lo que implica el desarrollo de videojuegos, ya que cada uno de éstos necesita un respaldo económico de entre 5 y 10 millones de dólares aproximadamente.

La proyección que se realizó en aquel año para 2013 pretendía producir al año 150 millones de dólares y elevar a 400,000 los empleos vinculados en el sector de los videojuegos (Gonzalez, L. “¿Y los videojuegos mexicanos?” 2015 disponible en <http://www.cnnexpansion.com/actualidad/2008/07/12/mexicanos-al-grito-de-2018start2019>)

No cabe duda que las empresas mexicanas han sabido posicionarse dentro de la industria, además del aumento de opciones de apoyo y que el ámbito de los videojuegos por eso un ente novedoso, nunca deja de estar vigente, como se mencionaba al principio, dentro de los estudios de América Latina, México ocupa uno de los principales lugares no solo de videojugadores sino también de diseñadores de videojuegos.

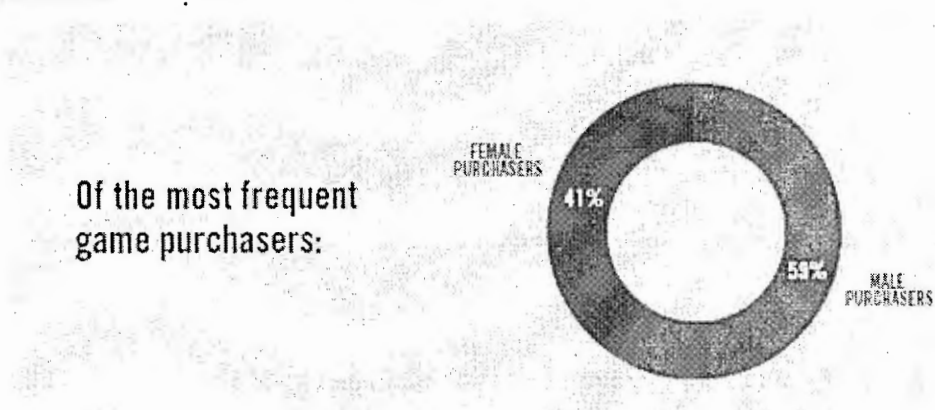
En México, cerca del 31% (CNNMéxico) de los jugadores, son casuales, es decir, no dedican un tiempo específico para el uso de los juegos, se caracterizan por jugar en dispositivos móviles, como celulares y tabletas. Esto puede deberse al elevado costo de las consolas especializadas para videojuegos, ya que aun cuando la popularidad de la industria

es alta, los precios, tanto de las consolas como de los juegos y los accesorios, son siempre de un alto costo.

El sitio *Game Dots*, realizó una estimación sobre cuantos días se debe trabajar bajo el salario mínimo mexicano (considerando este entre \$68.28 y \$70.10) para adquirir una consola o algún accesorio para estas, por ejemplo:

Para la adquisición de consolas como *Play Station 4*, *Xbox One*, *Nintendo 3Ds* o *Nintendo Wii U* se debe trabajar entre 60 y 100 días para obtener el costo de una de ellas, ya que los precios oscilan entre los \$7, 500 y los \$4,400 la consola más económica. A esto debe sumarse al menos un videojuego, pues de nada serviría una de estas consolas sin su respectivo disco o cartucho, cada uno de los juegos tiene un precio que rebasa los \$600 y llega a alcanzar precios hasta de \$1000 lo que equivaldría a otros 10 o 15 días de salario mínimo.

Como podemos vislumbrar tras las cifras, está claro que los videojuegos pueden ser considerados como un “lujo” o destinados para estratos socioeconómicos altos, aunque a pesar de ello, como también se ha mencionado, el número de videojugadores mexicanos es bastante elevado y estos invierten una gran cantidad de dinero en este modo de entretenimiento.



Captura de pantalla “The ESA” (2015) Frecuencia de compra en videojuegos, gráfico comparativo entre hombres y mujeres.

Podríamos recurrir a la premisa de que por el momento histórico en el que los juegos surgieron, son ahora los consumidores de videojuegos son mayormente personas económicamente activas y que pueden solventar este tipo de gastos, sin embargo, cuando se

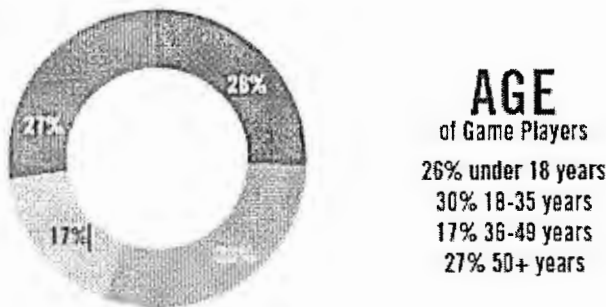
trata de los niños, son los padres quienes realizan varios esfuerzos para la adquisición y manutención de este tipo de entretenimiento.



The average game player is **35** years old

Captura de pantalla “The ESA” (2015) Promedio de edad de Videojugadores.

Es muy común ver que este tipo de juegos, son solo adquiridos por los padres en épocas de fiestas como las fechas decembrinas cuando la percepción salarial es mayor o tras haber ahorrado un periodo de tiempo determinado.

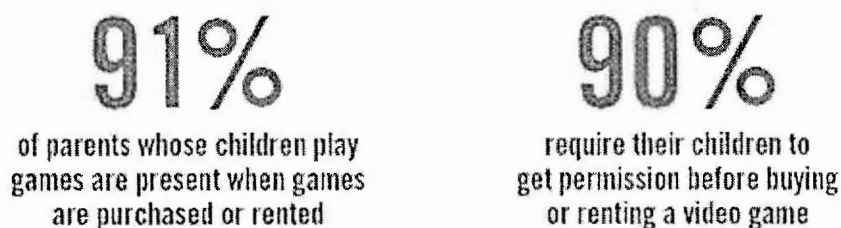


Captura de Pantalla “The ESA” (2015) Gráfico sobre edades de los Videojugadores.

Una de las cosas que caracteriza a los mexicanos es el ingenio, ya que debido a los grandes costos de esta industria, se han desarrollado herramientas o aditamentos que favorecen a la economía, por ejemplo existe un aditamento que por una cantidad relativamente baja de dinero, se adecua a consolas como *Xbox* o *PlayStation* para que estas sean capaces de leer discos “piratas”. Este tipo de discos disminuye costo de un juego original casi un 80%, pues de pagar \$1000 puede encontrarse una copia por \$100 o menos. Sin embargo, el adquirir los productos de forma “original” brinda a los consumidores un

cierto poder frente al resto, poder adquisitivo. También existen alternativas de renta de videojuegos.

El mercado de los videojuegos está siendo cada vez más protegido por los fabricantes, frente a la piratería, al desarrollar una fuerte defensa tecnológica, al integrar candados a sus equipos y software, esta estrategia permitirá disminuir cada vez más la competencia ilegal (Mercado de los Videojuegos en México: 2014 disponible en www.reload.mx)



Captura de Pantalla "The ESA" (2015) Gráfico explicativo sobre porcentaje de padres que están presentes al comprar o rentar un videojuego contra aquellos que solo brindan autorización.

Aun con las alternativas existentes, podría decirse que en ciertos momentos los videojuegos han sido cosa de moda, actualmente son tan amplias las opciones de entretenimientos para los niños que cambian de intereses drásticamente. Una persona con gusto por los videojuegos debe mantener no solo el interés sino por los datos anteriormente mencionados una estabilidad económica para adquirir las innovaciones en videojuegos, ya que también las consolas y los juegos, pasan de moda o se modifican muy rápidamente.

Pensamos en la moda que considera la máscara como objeto artístico. El entusiasmo actual por lo exótico puede ser, en ocasiones, un poco snob, pero tiene, de todos modos, un peso espiritual mayor y mayor valor cultural (Huizinga, 1954: 43)

Es importante destacar, que dentro del ámbito de los videojuegos, las mujeres no siempre tuvieron acceso a estos, cuando comenzó el auge de las maquinas *Arcade*, en salones o bares, las mujeres eran una constante al momento de jugar, incluso en maquinas como *Pong*, tenían una gran participación, sin embargo este tipo de máquinas fueron sustituidas por las consolas domesticas y el porcentaje de mujeres jugadoras decreció.

Actualmente, aunque se considera poca la presencia de las mujeres en el uso de los videojuegos, las estadísticas dicen lo contrario. Al menos para Estados Unidos de América.

GENDER of Game Players

56% male
44% female



Captura de Pantalla “*The ESA*” (2015) Gráfico representativo sobre el porcentaje de mujeres jugadoras (44%) contra el de hombre jugadores (56%)

Lamentablemente, no existen estadísticas en números exactos para el número de videojugadoras en comparación al número de videojugadores en México, los estimados existentes son solo para Estados Unidos de América.

Sin embargo, para dar una idea del panorama mexicano, se realizó un sondeo a varios videojugadores y personas dentro de la industria de los videojuegos, quienes mencionan que de cada 10 hombres jugando videojuegos, solamente 2 mujeres lo practican también.

Con esto podemos hacer una aproximación y diferenciar, que las estadísticas mexicanas se encuentran muy por debajo de Estados Unidos de América en cuanto a mujeres videojugadoras refiere.

Podría pensarse que la violencia es un detonante para que las mujeres no presenten el mismo interés que los hombres que juegan videojuegos, sin embargo ellas juegan cualquier tipo de juegos, incluso las estadísticas de *The Essential Facts* presentan que la población de mujeres menores de 18 años que juega videojuegos es mayor a los hombres:

Women age 18 or older represent a significantly
greater portion of the game-playing population (33%)
than boys age 18 or younger (15%)

Captura de Pantalla “*The ESA*” (2015) Gráfico representativo sobre el porcentaje de mujeres menores de 18 años que juegan videojuegos.

A pesar de que existen mujeres que han presentado públicamente su descontento con los contenidos de los videojuegos, como lo hizo Anita Sarkeesian a través de su movimiento *Feminist Frequency*, las estadísticas demuestran que sin importar el contenido o el trato que reciban las mujeres al momento de jugar, estas continúan incursionando en el uso de los Videojuegos.

CAPÍTULO III. LA EXPERIENCIA DE GÉNEROS EN LA EXPERIENCIA DE LOS GAMERS EN MÉXICO.

Sea por el motivo que sea, la presencia de las mujeres en la práctica y desarrollo de Videojuegos es considerablemente menor a la de los hombres, sin embargo, esto no implica que las mujeres videojugadoras sean malas jugando o menos competitivas que los hombres.

Como se mencionó en el capítulo anterior, es cerca del 56% de hombres que juegan videojuegos contra el 44% de mujeres en América. Más allá de solo sentarse frente a una computadora o una consola, para los jugadores, jugar videojuegos es la construcción de su identidad a través del tiempo, el asumirse como *Gamer* ya sea dentro de un grupo de juego o de manera individual, ser videojugador es parte de su cultura, su cotidianidad.

En torno a la industria de los videojuegos:

Es establecida como una nueva cultura, ha alcanzado una importancia al igual o menor que el cine. Se habla de que las ganancias anuales de éstos alcanzan los 12.6 mil millones en dólares solo en USA en el 2006, lo cual es muy cercana que lo que gana la industria del cine que es alrededor de los 9.15 mil millones de dólares en el mismo año (Arias, 2009:1).

En este capítulo conoceremos los testimonios de personas que han adoptado a los videojuegos como parte de su vida diaria, ya que éstos han tenido un gran impacto en ella. Prestaremos especial atención a las mujeres jugadoras, a las complicaciones que llegan a tener al momento de adentrarse en un ámbito mayormente masculino.

Identidad como “Gamer”

El proceso de construcción de la identidad, tal como se ha revisado, se da a través del tiempo. Desde pequeñas, las personas comienzan a apropiarse de características que más tarde conforman la identidad de cada una de ellas, individual y/o colectiva, según sea el caso. La experiencia juega un papel importante dentro de la formación de identidades.

De la misma manera, las experiencias en torno al uso de los videojuegos crean una identidad, lo que provoca que cada persona se asuma como “Gamer”.

...los juegos de video han construido a lo largo de las décadas su propia identidad; se han convertido en una actividad de amplia magnitud social con sus propias reglas/desorden. En estos mundos artificiales los videojugadores pueden obtener estatus seguir un código de honor, hacerse pasar por héroes o convertirse en los más crueles villanos sin carga moral alguna (Sifuentes, 2013:1).

Debido a lo novedoso de este tema y a los pocos estudios serios que existen al respecto, no se ha podido establecer una definición exacta de lo que es un videojugador o *gamer*. Sin embargo, si existen elementos que hacen alusión a ciertas características que tienen estas personas.

Me gustaría aclarar, que la palabra “*gamer*” es un anglicismo que significa videojugador, sin embargo, debido a la gran influencia que tiene la cultura norteamericana en los videojuegos, es muy común escuchar dentro del ámbito de los videojuegos referirse a los jugadores como *gamers* y no como jugador.

La clasificación más común que se le da a los *gamers*, depende del número de horas al día o a la semana que dedican a jugar videojuegos y por el conocimiento que se posee de la industria. Tras varios sondeos se puede mencionar que la clasificación se presenta de la siguiente manera:

- Novato o Noob: Este tipo de jugadores se preocupan por ganar, pero su conocimiento sobre juegos y controles es muy bajo.
- Casual: Se denomina así a los jugadores que juegan principalmente por pasatiempo o por aburrimiento, no dedican muchas horas al juego y principalmente lo hacen en dispositivos móviles.

- Regular: Hay videojugadores que no encajan en ninguna de las clasificaciones, estos tienen cierto conocimiento de los juegos, son competitivos pero no aficionados ni *hardcores*. Sin embargo, conocen de la industria y tienen preferencia por un género o una consola en específico.
- Hardcore: Son jugadores que dedican muchas horas de su día a jugar videojuegos, buscan obtener todos los logros del juego, pasar todos los retos, en las dificultades más altas. Buscan mejorar. Conocen todo lo relacionado con los juegos, con el desarrollo de éstos. Son aficionados y pueden padecer ludopatía. Pasan entre 15 y 20 horas diarias jugando
- Profesional: Este tipo de jugadores se popularizó recientemente, ellos poseen ciertas habilidades que les permiten ser catalogados como jugadores expertos y a partir de toneos o convocatorias, forman equipos o clanes y ganan dinero a partir de jugar videojuegos.

Esta clasificación es muy común en sitios web y foros dedicados a los videojuegos.

A partir de ello, revisaremos algunos fragmentos de las entrevistas realizadas a varios Video jugadores, tanto hombres como mujeres, en relación a la construcción de su identidad como “Gamer”.

Una de las primeras preguntas realizadas fue respecto a su acercamiento a los videojuegos, cuándo comenzaron a jugar y qué los motivó a hacerlo, a lo que respondieron lo siguiente:

Elsa

Mira, la primera, primera, primera, primerísima vez (que jugué) debe haber sido entre los 5 y 6 años que fue cuando... Cuando mi hermano trajo un... Un Atari acá... el Atari que tenía el joystick de goma, de hecho y ahí fue la primera vez que empecé con los Videojuegos

Alejandro

Bueno mira mi primera consola fue un Atari cuando yo tenía 7 años, estaba en segundo de primaria cuando empecé a jugar videojuegos, mi juego favorito creo que en aquel entonces era el Asteroides.

Andrea

Ok, Eh, bueno tiene muchísimos años que empecé a jugar, eh desde que tengo memoria, estaba muy chica creo que tenía 5 años y... pues empecé a jugar porque yo estaba rodeada de hombres, mis tíos, mis primos, solo se la pasaban jugando en consolas ya sabes, y pues yo los seguía y jugábamos y pues entonces no jugaba tan bien yo, pero ahí les hacía segunda, ¿no? Y... la primer consola que utilicé, fue un Nintendo 64 porque mi papá lo trajo de Nueva York cuando fue a Estados Unidos y el primer videojuego que jugué fue Mario. Super Mario Bros.

Arturo

Bueno, mi acercamiento a los videojuegos inició cuando tenía 7 años, fue a través de Nintendo, mis padres habían comprado el Nintendo para mi hermano en navidad, mi hermano es un año mayor que yo, y entonces el día de los reyes magos encontramos el Nintendo en casa y ahí empezó realmente mi acercamiento a los juegos, al estar acompañando a mi hermano en tardes, noches, jugando con él.

Podemos notar, que los entrevistados coinciden, sin importar el género, todos comenzaron a jugar desde muy pequeños, entre los 5 y los 7 años. No solamente el tiempo ha influido en su gusto por el juego, sino también los motivos para jugar. Algunos de ellos coinciden en que la convivencia es un factor importante al momento del juego, por ejemplo:

Sergio

De chico me imagino (me gustaba) que pues para jugar con mi hermano algo porque ya digamos que nuestra generación ya no era tanto de, como de salir a la calle a jugar, o no sé, no nos... Bueno si nos inculcaban eso pero no sé, nos llamó la atención lo de los juegos entonces era como más práctico entonces creo que eso fue un poco por ahí.

Lucía

Bueno comencé como a los 7 años, porque acompañábamos a mi hermano cuando él iba a las maquinitas, él tenía como... 16, entonces fue acompañándolo

Vanina

Bueno, me gusta jugar acompañada por el hecho de que eh... tengo una hermana que desde la infancia hasta ahora siempre que pudimos jugamos videojuegos juntas, como que era algo que compartíamos entre las dos, entonces siempre que hay un juego que yo sé que

a ella le gustaría, trato de ver si ella puede venir a jugarlo conmigo o algo así, es como disfruto de compartirlo con alguien.

Pareciera, por lo que se ha comentado en el capítulo anterior, que la finalidad de los videojuegos es solo divertir o entretener, sin embargo estos testimonios demuestran que la convivencia es un factor importante también para los jugadores. Estas personas entrevistadas mencionan también la influencia de los hermanos mayores en su gusto por los videojuegos.

Aun que también, la diversión es pieza clave en los motivos por los cuales ellos continúan jugando, como señala Elias y Dunning:

La emoción es, por decirlo de alguna manera, lo que da sabor a todos los placeres relacionados con el juego. (Elias y Dunning, 1986: 96)

Veamos a continuación:

Jorge

Desde siempre mi motivo principal ha sido divertirme, este porque son divertidos y sencillamente para eso son desde mi punto de vista para pasar el tiempo y hacerlo agradable al principio como no tenía nada que hacer

Alejandro

Mira, ha sido... los videojuegos han marcado mi vida, me he divertido muchísimo, he invertido muchísimo tiempo en los videojuegos, se me ha hecho una manera de des estresarme gran parte de mi vida. Y si, si sigo jugando y seguiré jugando hasta que se acabe esto...

Una de las características más importantes de los videojugadores es la cantidad de horas diarias o semanales que dedican a esta práctica, por tal motivo era importante conocer en esta investigación a qué tipo de *gamers* se ha entrevistado. Por ello presento algunas de las respuestas a continuación:

Andrea

Ah... Depende de mis tareas, porque no dejo de hacerlas por jugar, a veces me da flojera hacerlas, pero no no no. Juego aproximadamente unas 2, 3 horas cada tercer día a la semana dependiendo como te digo, de mis tareas

Jorge

Cuando estoy en clases, en el trimestre eh... ocupare como 2 horas diarias yo creo, es por temp, te digo, es por temporadas días juego y conforme me den ganas, pero basan un promedio como de 2 horas y cuando no hay y estoy de vacaciones juego como... que serán 8 horas, si más o menos en promedio

Arturo

Bueno, ya sin contar este año, porque este año cambiaron mis... mis actividades durante la carrera y ahora ya trabajando, ha disminuido mis tiempos de juego, yo te puedo decir que a la semana jugaré 4-5 horas, que realmente es en el fin de semana, pero tiempo atrás ese número de horas ascendía a 20-15 horas jugando

Alejandro

¿A la semana? Son 7 días, son 3, pues más o menos 21 horas a la semana para jugar, digo no es mucho, como cuando estaba más joven, pero si, pues son 21 horas a la semana más o menos.

Se puede apreciar que se entrevistaron desde “hardcore gamers” que son aquellos que dedican muchísimo tiempo a los videojuegos, hasta aquellos que son solo gamers regulares.

Es importante destacar que las personas entrevistadas tienen entre 15 y 20 años en la práctica de los videojuegos, y la mayoría refiere que desde su primer acercamiento a las consolas hasta el día de hoy, juegan de una manera continua. Contrario a lo que algunos psicólogos han llegado a comentar, ninguno de ellos ha descuidado sus responsabilidades, pues desde el comienzo de esta práctica, los límites por parte de los padres estuvieron presentes, como se muestra:

Elsa

No (jugaba) en la semana porque la semana tenía que dedicarme a hacer tareas a ir al colegio y eso. Ahora, fue bastante gracioso que yo ya cuando tuve edad para poder sacar la consola y jugar el día que quisiera no lo hacía ya como habito tenía solamente sacarla los fines de semana

Alejandro

Pues mira, el, el Atari me lo regalaron como premio a mis calificaciones, entonces mis padres me otorgaban 2 horas diario para jugar el Atari, este... por ir bien en la escuela, a causa de eso empecé a jugar

Vanina

Bueno hoy en día quizás no mucho porque trabajo, estudio y no tengo tanto tiempo para jugar, no sé los fines de semana quizás un par de horas, no más que eso. Pero si pudiera jugaría más, pero es que no puedo en la semana

Parte importante de esta investigación es conocer los motivos por los cuales los entrevistados han adoptado los videojuegos como parte de su vida. Como se reviso en capítulos anteriores, la identidad surge a partir de la apropiación de repertorios culturales del entrono social (Giménez, 2003).

La influencia que tienen los videojuegos en la vida de las personas afecta de manera diferente y en muchos aspectos de la vida, parte de ello es lo que forja la identidad de las personas a través del tiempo y de las experiencias. Preguntamos sobre la forma en la que influyen los videojuegos en la vida, y éstas son algunas de las respuestas obtenidas:

Sergio

Si, en este momento yo creo que sí, (han influenciado mi vida los videojuegos) es como mi manera de digamos cierta forma de interactuar, digamos una manera fácil que tengo de interactuar para no interrumpir mis actividades digamos del día entonces es como: estoy en mi casa o llego y me conecto y ahí están mis amigos casi siempre, entonces esa facilidad o esa practicidad que tengo para jugar y así, sí es bastante cómoda

Jorge

Sí, (han influido los videojuegos en mi vida) porque como te digo a mí me gustan los videojuegos de aventuras, y por un lado me gusta vivir experiencias que... igual y si tuve la oportunidad de vivir en mi vida, pero me da la posibilidad de saber las posibles consecuencias de la misma entonces ya decido si hacerlas o no. Un caso que me viene a la mente es el "GTA San Andreas" en el que se trata de pandilleros y demás, yo, en mi adolescencia quería ser eso, un pandillero, un cholo y que se ponía a grafitear y demás, entonces... ya cuando jugué este juego fue, bueno ya viví la experiencia entonces, que chiste si ya sé que me puede llevar a droga, que me puede llevar a matarme, que me puede

llevar a riesgos realmente innecesarios. Además que la ideología de los juegos también influyó en mi vida, como te menciono el caso de la saga de "Dark Souls" o los de "Metal Gear" y demás porque yo siento que es como leer un libro, te dan experiencias y te dan ideologías en las que tú puedes igual y no puedes basar tu vida pero si fomentan a que tu crezcas como persona y además el hecho de que como a mí me gusta jugar por... algunos juegos por el reto que imponen es como que me acostumbran a saber, bueno yo siento que me han acostumbrado a saber, a que el reto ahí está y puedes sobre pasar cualquier cosa siempre y cuando pienses las cosas bien... Mjmm...

Arturo

De cierta forma es una influencia marcada, desde pequeño siempre estuve cerca de los videojuegos, siempre me llamo la atención, eh incluso puedo decirte que gracias a los videojuegos eh elegido a mis amistades correctamente y me eh distanciado de otras que me hubieran llevado a situaciones problemáticas o adversas ,y si al día de hoy los video juegos son... son importantes para mí a pesar de mi edad, a pesar de mi desarrollo que tengo, siempre ha sido una constante en mi vida, tal vez hoy en día no es tanto como en mis épocas de secundaria preparatoria , pero sigue presente y no deseo que esa parte desaparezca

En este punto, me gustaría establecer una comparación, ya que como hemos visto, los varones refieren que los videojuegos han tenido una influencia positiva en su vida, alejándolos de actividades ilícitas, fomentando la reflexión de sus actos, o facilitando la socialización, sin embargo, al realizar la misma pregunta a mujeres jugadoras, algunas refieren que los videojuegos no repercute de la misma manera en ellas. Veamos:

Vanina

Mmm... No, creo que no, creo que no influyeron. O sea yo siempre fui muy tímida pero no creo que haya tenido que ver con los juegos, más en la adolescencia que ahora, ahora no soy tan tímida como en la adolescencia pero no creo que haya tenido que ver con (jugar).

Lucia

Ah... sí y no. Sí (influye) porque pues haces amigos y encuentras gente que tiene gustos afines al tuyo pero te subestiman demasiado los hombres, bueno la gran mayoría dicen que ay, que eres niña, y no tienes tanta maña, pero pues a veces si se dan como que el chance para conocerte y ya saben que si más o menos le sabes a esto de los videojuegos.

Elsa

Mira en ese tiempo más o menos fue como umm... entre los 20 hasta como los 27 que... em... había videojuegos que me gustaban mucho y... por lo tanto... siempre estaba, estaba jugándolo, siempre estaba buscando cosas relacionadas con eso y eso me llevo a buscar lugares y foros en internet que compartieran mis mismos gustos y ahí conocí a muchas personas eh... buenas personas algunas otras no tanto eh... pero conocí a muchas personas que, que son muy buenos amigos, conocí a mi novia y ... claro en el fondo quieras o no eh... eso me hizo viajar a otro país, etcétera.

La mayoría de las mujeres refiere que los videojuegos únicamente favorecen la socialización, contrario a los varones, quienes mencionan que incluso en la forma de pensar y visualizar algunas situaciones cotidianas, los videojuegos han influenciado. Tras vislumbrar esto, podríamos decir que los hombres interiorizan más aspectos de los videojuegos que las mujeres, que a pesar de ser jugadoras de mucho tiempo, estos no han influido a profundidad en su personalidad.

Existen prácticas que son temporales o que se realizan por moda, sin embargo hemos notado que los videojuegos, al menos en los entrevistados, van más allá de algo pasajero. Es importante conocer los motivos por los cuales, a pesar de que comenzaron a jugar desde edades muy tempranas, los videojuegos forman aun parte de su vida. Esto fue lo que nos respondieron:

Sergio

Ahorita si ya (jugar) es una... No sé si pues, digamos costumbre, pero una actividad que, que me gusta hacer como ocio digamos, cuando tengo tiempo. Bueno cada que tengo así cualquier tiempito para, para jugar, lo hago, entonces este... también para una de las razones principales digamos en estos momentos para jugar, digamos, es estar con mis amigos.

Lucia

Me gusta sentir el control, además de que me relajo y me siento eufórica y me agrada, es una sensación así de adrenalina

Alejandro

Mira, ha sido... los videojuegos han marcado mi vida, me he divertido muchísimo, he invertido muchísimo tiempo en los videojuegos, se me ha hecho una manera de desestresarme gran parte de mi vida. Y si, si sigo jugando y seguiré jugando hasta que se acabe esto...

Sin importar los motivos por los cuales las personas realicen esta práctica, forma parte importante de su identidad y de su vida.

En torno a la construcción de una identidad a partir de una idea o interés, es común que se presenten por parte no solo de las personas del grupo de juego, en este caso los *Gamers*, sino también por parte de las personas ajenas a ellos.

Por ejemplo, es muy común encontrar en publicaciones en línea o grupos dentro de las redes sociales, que los videojugadores atienden a ciertas características físicas y sociales, mejor conocidos como estereotipos.

Las complicaciones por cuestiones de género se hacen presentes en todos los ámbitos, como hemos revisado, tras los movimientos feministas de mediados del siglo XX las mujeres tuvieron acceso a actividades recreativas y de ocio, sin embargo esto no implicó que su inserción en estos ámbitos sea siempre bien visto.

Recientemente quienes se han visto más afectadas por estas ideas, son las mujeres, quienes al momento de su incursión en ámbitos como el juego en línea o en grupos de juego no siempre son bien recibidas.

En este punto me gustaría revisar la labor de Anita Sarkeesian, quien es comunicóloga y feminista, que desde hace tiempo dedica parte de su vida al análisis de los estereotipos femeninos dentro de los medios como el cine, la televisión y los libros, recientemente también en los videojuegos, ella ha denunciado la inequidad de estos y defendido los derechos de las mujeres jugadoras.

Ella es creadora del proyecto "*Feminist Frequency*" o Frecuencia Femenina, un videoblog donde expone las representaciones de la mujer en la cultura contemporánea. Por su trabajo, Anita ha sido víctima de ciber-acoso, amenazas de muerte y violencia cibernética.

Aunque lo dominante de la representación femenina en la red es la cosificación, pues abundan los estereotipos de género, la producción en línea ha sido importante para las

féminas pues allí han encontrado un entorno sin jerarquías donde distribuyen información sin pasar por filtros (Sánchez, 2006: 1)

Dentro de los estereotipos que más se encuentran actualmente en los juegos, se puede encontrar a mujeres con busto grande, piernas largas, escotes pronunciados, poca ropa o entallada, muy sexualizadas, solamente como atractivo visual, débil: no solo físicamente sino también de carácter frágil, indefensa, víctima, o solo el ícono o trofeo que debe rescatarse.

Como se mencionaba, es en los videojuegos donde la representación de la mujer se encuentra con un sinnúmero de estereotipos, que generan una diferenciación de género altamente negativa, que muestra la influencia de la ideología masculina para llamar la atención del público del mismo sexo y favorecer el consumo de videojuegos.

Pero la explicación más extendida está directamente relacionada con el hecho de que los videojuegos no son neutrales. Numerosos autores coinciden en la detección de un tratamiento diferenciado de los roles masculinos y femeninos en los videojuegos (Etxeberria, 1996). Son muchos los estudios que revelan el papel secundario y pasivo de los personajes femeninos de este tipo de juegos (Toles, 1985; Rushbrook, 1987; Provenzo, 1992; Del Moral, 1995), por lo que se afirma que la causa de que las mujeres jueguen menos que los hombres está en el contenido de los propios videojuegos, excesivamente orientado hacia los intereses e inquietudes de los chicos y no de las chicas. (Rodríguez, 2002: 27)

Se pregunta a los gamers, sobre su opinión ante la representación de la mujer en los videojuegos, como personaje.

Elsa

Mira la verdad es que ahora encuentro que es horror, porque ahora mismo el exaltar algunas características estéticas, ponerlas más voluptuosas, ponerlas cada vez con menos ropa, la verdad es que a mí por lo menos me incomoda, pero no es por una cuestión moral ni nada de eso, sino más que nada por cómo están vendiendo las figuras femeninas. (...) a las mujeres les ponen cada vez más pechugas y a los hombres cada vez les ponen más músculos, y el en fondo es eso también de personificar mucho eh... No solo en los videojuegos de jugar mucho con esto de.... de las taras adolescentes, de que los adolescentes nunca están contentos por como son ellos mismos, ni físicamente, ni mentalmente entonces en realidad representamos a los personajes donde ellos se puedan ver reflejados en lo que quisieran ser y eso pasa con la nueva tendencia que hay de mostrar a los nuevos superhéroes de comics, la misma tendencia que hay de mostrar a los personajes de videojuegos, nueva tendencia que hay de mostrar incluso personajes de películas.

Lucia

Ah! Eso es algo que yo siempre he peleado. Si tal vez se ven muy bien los gráficos y los colores pero siempre ponen el papel de la mujer como muy, muy buenota y con su ropita de mujer de la vida galante así como siempre mostrándola como objeto sexual, supongo que es porque los videojuegos estaban orientados al género masculino, pero yo creo que ya es tiempo de que se cambien los papeles y pongan a las mujeres como son, no precisamente como súper de busto, ni caderonas, ni de las piernotas. Sí.

Andrea

Pues... Generalmente cuando hay mujeres en los videojuegos son como las heroínas, las inteligentes, eh... a veces, no sé cambian la personalidad de acuerdo al rol que tengan. Si es protagonista tiene que ser muy aventurera y saber hacer de todo para impresionar al público, pero a veces son muy sumisas cuando son personajes secundarios y solamente están para apoyar al personaje principal o son sus novias, no sé. Generalmente es así

Me atrevo a mencionar que depende del tipo de juegos que los gamers practican, la opinión que tienen de los personajes femeninos cambian, ya que existen videojuegos como *Mario Bros*, donde no cambia el argumento principal donde ella debe ser rescatada o defendida. Y en videojuegos como *Tom Rider*, el personaje principal es una mujer, fuerte, independiente e inteligente.

Si bien existe un elevado consenso en la existencia de diferencias de género entre los jugadores de videojuegos, las explicaciones de este hecho son variadas. Hay quienes defienden argumentos relacionados con el carácter marcadamente masculino del mundo tecnológico y su influencia en las actitudes y percepciones de los sujetos (Wilder, Mackei y Cooper, 1985; Colley et al. 1995) e incluso hay quienes mantienen que los hombres poseen mejores habilidades visuales y espaciales esenciales para jugar con videojuegos (Griffiths, 1991). (Rodríguez, 2002: 27)

Veamos otros ejemplos:

Alejandro

*Simplemente en el *Gears* está Anya, es increíble esa mujer, realmente, esta Valera, esta... y toman papeles muy importantes en la historia del videojuego ¿no? Te digo yo creo que eso es bueno, tenemos que progresar en ese sentido del ambiente porque no nada más los hombres somos los mejores en ese sentido, digo simplemente te vas a la vida real y ve cuantas gentes hay en los ejércitos, por decir en Estados Unidos cuantas mujeres hay impresionantes manejando armas y todas estas cosas, que hayan hombres que no saben ni*

agarrar un arma porque les da miedo en la vida real, igual en los videojuegos. Yo creo que tiene que llevarse a ese mismo ámbito

Jorge

Ok, los personajes femeninos. ¿A eso te refieres? Pues, que desde el principio... Que han ido evolucionando, al principio los videojuegos estaban enfocados para un... un mercado exclusivamente como de hombres entonces las mujeres eran tratadas como objeto sexual, pero en el caso de la saga de "Tom Ridder" en la que Lara siempre fue como que la típica chica con los pechotes y las nalgotas que nada mas era para allí mostrarse y que los hombres la vieran así, también recuerdo el caso de un juego "Máximo" en el que tenía que salvar a una princesa que igual estaba bien buenota y las habían mostrado como, sí como simples objetos que hay que salvar y demás, pero con el paso del tiempo yo creo que han ido evolucionando ese tipo de personajes. Igual otro el caso muy visible es el juego de "Tom Ridder" el que apenas acaba de salir en el que ya Lara deja de ser la súper sexy y es una chica más promedio en la que muestra realmente lo haría una persona normal, sea hombre o mujer, en esa situación para estar en una isla como si nada, tendrías miedo al principio, y dudarías y te verías obligada a tener que matar personas por que te están atacando pues si puedes tener mucho ese conflicto emocional entonces el papel de la mujer si ha ido cambiando, si ha ido cambiando desde un aspecto muy machista a ser tratado solamente como un objeto a ser tomada realmente en cuenta como tal.

Algunos hombres que juegan videojuegos, esperan de las chicas que también lo hacen, cumplan algunos o todos de los estereotipos antes mencionados, sin embargo, al momento de preguntar al respecto, los gamers refieren no prestar atención a estos estereotipos:

Vanina

Si, puede ser. Este... Hay varios estereotipos... Bueno, hay uno que es la mujer fea, tal vez gorda, nerd, video jugadora, ese es uno que escuche bastante... Y después eh... Ah!! Hay otro que también... Es, quizás hay muchas chicas que... Por ahí no les gusta jugar tanto, sino llamar la atención de los gamers, ese es otro estereotipo, que se sacan fotos por ahí con juegos o consolas y... No, esos dos creo que hay. O sea como que, me parece que el más difundido es que la mujer que es gamer es fea. Ese es!

Arturo

Pues no tengo un estereotipo definido o para mí no hay un tipo definido de mujer que juegue realmente me he llevado la impresión cuando eh conocido personas y platicado de temas diferentes y puede haber una persona titulada, una persona que está en secundaria, en prepa, cualquier tipo de persona mujer pudo haber tenido acercamiento con los video

juegos si le gustan o a veces no, no hay un estereotipo que yo crea definido para un video jugador

Andrea

Sí, creo que sí, antes pues eso ni existía (el estereotipo), creo porque te digo que nos veían como machorras y todo eso y no sé porque se puso de moda que a las mujeres les gustaran los videojuegos pero sí creo que si hay un estereotipo eh... No sé, físico no creo que exista, solamente que hay muchas me, mujeres que se hacen llamar gamers para llamar la atención de los hombres, es lo que he notado, mmm... creo que ese sería el estereotipo, porque físico no es que sea que te vistas de cierto modo o eso, no. Creo que no

Alejandro

Fijate que si es muy chistoso, cuando adolescente iba a las convenciones de videojuegos que aquí son muy raras y en esos tiempos eran muy raras y pues te empiezas a imaginar así como en las caricaturas, ¿no? Una chica así super voluptuosa y super linda y super bella, que si las hay, si hay chicas super lindas que son jugadoras, pero no, nunca me he generado un estereotipo de niña, realmente no (...) (ahora) es más normal ver a una niña de cualquier tipo de comportamiento, jugando un videojuego.

Jorge

Para mí sería el mismo que de un hombre gamer. Porque el estereotipo principal que yo he visto en las redes sociales y demás de mujer gamer es que se la pasa jugando, que prefiere los videojuegos ante todo, que juega muchas horas seguidas, que es como que antisocial, pero yo siento que no es así, que no son así realmente. Ahorita ya me acordé de una chica que si conozco que es gamer, igual es como cualquier otro hombre se la pasa mucho tiempo jugando este porque le gusta pero no por eso deja sus responsabilidades de lado, porque algo he visto muy marcado es eso, que para toda la gente un gamer como que deja todo de lado: su vida social, sus responsabilidades y todo y pues no, realmente hay que saber lidiar con todo en tu vida

Elsa

Sí, hay un estereotipo de la mujer jugadora. El estereotipo que se trató de dar hace años atrás era, era justamente el estereotipo justamente con el... con el que, contra que se está luchando ahora pero sin embargo se está haciendo otro estereotipo que en el fondo es cómo funcionan las modas del estereotipo de años atrás era la típica mujer muy guapa eh... en posiciones casi eróticas con un, con un control de play station, de Xbox y mordiendo el cable, o no sé y casi en pelotas y eso, y entonces claro los gamers de ahora se ponen a luchar contra ese estereotipo, pero ahora son las chicas las que andan ahí todas desarropadas jugando con el videojuego y que dicen: ¡Oh yo soy de verdad! Y yo hago

esto, y yo hago esto otro, y yo como pizza y yo bebo cerveza y.... y claro esta como el estereotipo de las chicas gamers ahora se tienen que comportar como el chico gamer.

No solo en este ámbito, sino en cualquiera, las mujeres foco de atención, crítica y estereotipo, sin embargo, a pesar de lo complicado que parezca, podemos comprobar con estos testimonios, que la mentalidad de las personas ha comenzado a cambiar. Lo mismo una mujer que juega videojuegos, que un hombre, lo más importante es que no todas las mujeres que juegan videojuegos son violentadas o mal vistas. Menciona Castells que:

En los países industrializados, una gran mayoría de mujeres se consideran iguales a los hombres, con sus mismos derechos y, además, el del control sobre sus cuerpos y sus vidas. Esta conciencia se está extendiendo rápidamente por todo el planeta. Es la revolución más importante porque llega a la raíz de la sociedad y al núcleo de lo que somos (Castells, 1999: 160).

Pertenezco a un clan de Juego

Como se ha puntualizado, la identidad es un elemento cultural importante en cualquier ámbito social. Cuando se trata de videojuegos, no solo se han creado espacios en redes sociales, locales o torneos, sino también existe lo que se conoce como *Clanes* o Equipos de Juego.

Ante la agrupación de las personas para la realización de una actividad de ocio determinado, Norbert Elias y Eric Dunning mencionan que:

Para jugar, la gente se agrupa de diversos modos concretos pero, a medida que avanza el juego, todos se reagrupan continuamente, de modo parecido a como los grupos de bailarines se reagrupan a lo largo de una danza. (Elias y Dunning, 1986: 232)

En el apartado anterior, se puntualiza que la práctica de los videojuegos no solo se realiza en momentos de ocio, sino también es una forma de favorecer las relaciones sociales. De toda relación social, pueden surgir grupos de juego o de intercambio de intereses y opiniones al respecto, incluso el surgimiento de amistades.

Para ello, se interroga a los jugadores sobre su opinión y nos comparten experiencias respecto a las relaciones formadas a partir la práctica de los videojuegos, revisemos:

Sergio

He, pues si, la ha aumentado (las relaciones) básicamente ah... ahorita en línea, bueno en los últimos tiempos digamos, así como virtualmente si he hecho como cuatro o cinco amigos que ya conocí en la vida real y ya nos llevamos bien y o sea dentro de ese punto si esta interesante y mi base, así como mis mejores amigos que tengo como trece años, quince años de conocerlos fue por los videojuegos, o sea antes no había esta opción de jugar en línea entonces teníamos que ir a algún lugar nos veíamos y empezábamos a jugar y pues así poco a poco nos íbamos conociendo y repetíamos cada fin de semana estarnos viendo, entonces o sea si los videojuegos yo creo que hicieron que tuviera los, mis mejores amigos que tengo hasta la fecha.

Elsa

Claro, lo que pasa es que... es que así como veo el la misma red o como veo con mis amigos que los he conocido por parte de los videojuegos, claro ellos tienen su mundo con sus amigos eh.. de... que han conocido también por otros medios y que también se juntan a jugar videojuegos y eso. Ahora para mí es un poco más difícil unir una cosa con la otra porque por ejemplo yo estudie filosofía. Entonces te imaginas que la carrera de filosofía

lo que menos le importa al gran grueso de la gente ahí es... eh... Jugar videojuegos. Entonces claro con ellos era como hablar de un tema y después estaban mis amigos gamers y con ellos hablar de otro tema y después están eh... los chicos a los que le hacía clase y con ellos hablar de otro tema, entonces siempre estaba como todo, lo tenía como todo bien separadito.

Arturo

Si, de hecho sí. Ya que he llegado a tener amigos de la primaria de la secundaria que los sigo frecuentando pero ese círculo de amigos de los videojuegos, los tengo desde hace más de 12 años, 15 años realmente y seguimos ahí, a pesar de que nunca estuvimos juntos en ninguna escuela o nunca tuvimos algún curso especial o algo similar.

Andrea

Pues... En parte si, por que te digo que conoces a más gente y como no salgo mucho, pues es la manera en que yo conozco más personas.

Jorge

Mmm... Si, por que te da más temas para hablar con las personas, este ayuda tanto como cualquier tipo de cultura porque como te menciono te da temas para platicar con alguien siempre y cuando la otra persona esté dispuesta a escucharlos sepa o no sepa del tema

Lucia

Ah... sí y no. Sí porque pues haces amigos y encuentras gente que tiene gustos afines al tuyo pero te subestiman demasiado los hombres, bueno la gran mayoría dicen que ay, que eres niña, y no tienes tanta maña, pero pues a veces si se dan como que el chance para conocerte y ya saben que si más o menos le sabes a esto de los videojuegos.

Esto confirma lo mencionado anteriormente, no se trata solo de un juego sin implicaciones, una de las más grandes implicaciones de jugar es que te relaciona con otras personas. En torno a los videojuegos, y fomentando el ámbito competitivo, se comienzan a estrechar las relaciones entre los gamers, incluso el jugar con/contra otros, hace de esta experiencia algo mejor. Por naturaleza, los seres humanos somos seres sociales como sugieren Elias y Dunning:

Dependemos de otros; otros dependen de nosotros. En la medida en que dependamos de otros más de lo que ellos dependen de nosotros, tienen poder sobre nosotros, independientemente de que hayamos caído bajo su dependencia porque ellos emplearon la fuerza o por nuestra necesidad de ser amados, nuestra necesidad de dinero, consuelo, estatus, una carrera o, simplemente, de emoción (Elias y Dunning, 1986:21).

Tras una socialización productiva que genera no solo empatía sino también amistades, los clanes de juego son una opción para conservar este tipo de relaciones.

El equipo de jugadores pretende perdurar aun después de terminado el juego. Claro que no todo juego de canicas o de cualquier partida de bridge conducen a la formación de un club. Pero el sentimiento de hallarse juntos en una misma situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego. El club corresponde al juego como el sombrero a la cabeza. (Huizinga, 1954: 26)

Los testimonios a continuación presentados, son algunas de las experiencias de los jugadores, ya sea en clanes cara a cara o en grupos donde la socialización es únicamente a través del mismo juego, es decir, en línea:

Alejandro

Sí, (pertenezco) al Army, al Clan Army. De Gears. El creador de ese clan es un compañero desde el kinder de mi hijo el más grande, este, y pues digo, los conozco desde chiquititos a los muchachos, ellos se, empezaron a brindarme mucha confianza porque jugaba yo con ellos y todo y entonces me dijeron que yo era parte fundamental en su clan, pues no sé si fue por quedar bien conmigo o que pero me invitaron a ese clan y son puros compañeros de mis hijos.

Jorge

Ahh... Si pero no son de consolas fueron en juegos MMORPG de internet donde tenía como 15 años estuve en el Juego que se llama quien sabe qué cosa medieval, no me acuerdo bien, ahí tenías que formar clanes porque te daban te donaban provisiones oro y demás entonces te ayudaba mucho tener clanes, este y actualmente estoy en juego para móviles "Clash of Clans" estoy igual ahí en un clan en el que lo pasamos bien, no, no jugamos mucho ni platicamos mucho porque el juego no está hecho para eso pero disfrutamos el ayudarnos mutuamente

Sergio

Pues sí, algo así de hecho pues cuando estábamos más jóvenes si pertenecíamos a un grupo, si éramos hasta cierto punto conocidos por el mismo hecho de que no había tanta posibilidad del internet y así, siempre íbamos a los mismos lugares entonces la gente ya nos ubicaba más o menos, entonces si llegamos a ser un grupo como que digamos famoso, entonces si...

Los clanes de juego prevalecen, crecen incluso con el jugador, como mencionan los entrevistados. Los jugadores adoptan los clanes como un distractor pero también como una

responsabilidad, con los compañeros y con las competencias que surjan de estos clanes, ya que muchos de ellos tornan esta socialización hacia aspectos como torneos, concursos, etc.

Es común que estos grupos se formen a partir de un interés compartido generando clanes que terminan en grandes amistades. Aunque algunos hacen burla de esta cultura creyendo que promueve la pereza, violencia o incluso reclusión, no cabe duda que los videojuegos han creado una forma de vida. (Cucei, 2011: 3)

Aquellos que conforman un clan de juego, comienzan con la intención solamente de convivir, favorecer sus relaciones o conformar amistades, sin embargo muchos de ellos no contemplan el impacto que esto pueda tener, pues por ejemplo cuando el clan de juego que se ha formado, es bueno jugando, se buscan oportunidades para darse a conocer, competir y por supuesto ganar.

En las entrevistas realizadas, dos de los jugadores comparten con nosotros experiencias, donde asistir a los torneos con el clan de juego del que forman parte los ha llevado a conseguir premios impensables, reconocimiento del gremio de jugadores, viajes e incluso conflictos, veamos a continuación:

Me gustaría que me contaras un poco más, sobre estos viajes y torneos. No sé, ¿alguna vez ganaron alguno? ¿Qué ganaban?

Sergio

Uff... No pues sí, si hay mucho de eso, pero intentando como resumir digamos las principales pues no sé una donde puedo como juntar dos es la de los premios que me comentas. Hubo alguna vez un torneo como grande que fue en el Word Trade Center, de una expo, "Electronic Game Show" se llamaba, bueno sigue saliendo el "EGS" este, era un torneo organizado por una revista que el premio principal, era, fue un coche, un coche pequeño, digamos, un "Smart" entonces, pero un coche al fin y al cabo y para ese entonces nosotros ya teníamos, éramos, bueno todos somos del D.F., entonces este, teníamos nuestro grupito pero ya empezábamos a tener un poco de internet, todavía no había Facebook y esas cosas, pero empezaron a salir grupos como nosotros pero en Guadalajara y Monterey y así como que salían nombres y así como que decían que iban a venir y que venían a ganar y así como pues pleito (...)total que ya el torneo nuestro grupo lo ganó, o sea quedamos así en primero, segundo, tercer y cuarto lugar, fueron todos los lugares, nos dieron un componente, un estéreo que hasta la fecha todavía tengo, todavía sigo usando y posters autografiados y demás.

También otra importante fue cuando fuimos a Guadalajara que fue "a ver cómo llegamos" este, fuimos, ahí mi hermano fue el que ganó. Ganó una tele como de... No me acuerdo en ese entonces creo que 25 pulgadas era así cómo gigante a parte era como de esas grandes y yo me acuerdo que me regresé con unos amigos y mi hermano tuvo que ver la forma de regresarse con la tele, o sea, la cajota, entonces creo que tuvieron que tirar la caja hubo ahí creo que un problema en el camión por que no cabía o ocupaba mucho espacio, total

que así fue, así como de esas veces que... que estuvo padre (...)si hay muchísimas anécdotas, no acabaría.

Arturo

Bueno te decía (fuimos a) convenciones de comics, fuimos a las moles, es una convención de comics que se hace anualmente en la ciudad de México y había torneos de Super Smash para Nintendo 64, eh... digamos que en la convocatoria había 100-70 personas por un decir y de esas 70 personas 25-20 eran conocidos míos, que jugábamos ya en ciertas ocasiones en casa de alguien y íbamos a los torneos, participábamos, y realmente durante 4-6 años ganamos todos los torneos habidos y por haber en la Ciudad de México. Poco a poco fuimos conociendo que había otros clanes, otros chicos jugando, cuando llegábamos a los torneos que nos invitaban después a jugar en sus locales o en sus casas, pero éramos un poco odiados porque ganábamos todo jaja y realmente fuimos después un club selecto en el cual ya no dejábamos entrar a más personas y quiero pensar, no era por ser sangrones o porque fuesen diferentes a nosotros, simplemente ya había un, una integración como equipo y eso fue muy padre, a través de los videojuegos, hubo un tiempo que en la Ciudad de México se creó el Electronic Game Show el EGS e igual fuimos a los primeros Electronic Game Show como un clan y acabamos con los torneos a los cuales nos inscribíamos, en este tipo de eventos hay torneos para computadoras, torneos de Play Station, Nintendo, Xbox, no abarcábamos todos, sin embargo en los que entrábamos ganábamos y si no llegábamos a ganar que era muy raro, era segundo lugar, tercero o siempre primero, éramos, pues... muy activos realmente y no era por buscar un premio o dinero era por amor al arte, por gusto, por convivencia. Mis compañeros llegaron a ganar desde juegos para Nintendo, ya sea Nintendo 64 o Game Cube, juegos para algún tipo de Game Boy, sea Game Boy, Game Boy Advance, Nintendo 3Ds o Ds, eh... controles, accesorios para las consolas y el premio más significativo fue un auto, que se ganó en un Electronic Game Show y con este auto uno de los chicos que lo ganó, que era de nuestro clan, lo vendió y compró televisores, compro consolas y con lo cual armamos formalmente un clan, el cual se llamó después "Arena de Nintendo"

Tras estos comentarios, podemos afirmar, que los videojuegos tienen influencia en la vida de los jugadores, más allá de solo las relaciones sociales, el trabajo en equipo, la socialización y las experiencias de juego permiten a los gamers, disfrutar en la vida real, de los logros en los videojuegos.

Sin duda, cuando los videojuegos traspasan al mundo real, las recompensas son más apetitosas (Sifuentes, 2013: 3).

Inclusión de las Mujeres en el Ámbito Gamer

Ya que las estadísticas presentan que el número de mujeres jugadoras es considerablemente menor al de los hombres, nos dimos a la tarea de conocer la visión que tienen los mismos jugadores de las jugadoras, y las jugadoras de ellas mismas, ya que existen incluso disgustos entre mujeres y mujeres, como podremos notar más adelante.

Las mujeres suelen utilizar Internet más frecuentemente para cosas prácticas y para tareas educativas de información, mientras que los hombres se orientan más frecuentemente hacia el chateo y el entretenimiento, incluidos los videojuegos (Castells, 2007: 102).

En ningún ámbito social, la inclusión de la mujer ha sido una labor sencilla, sin embargo como se mencionó anteriormente, el pensamiento occidental ha comenzado a cambiar, al menos en los espacios públicos o el acceso a ciertas actividades anteriormente exclusivas, en este caso el ocio a través de los videojuegos.

Existe una tendencia bastante generalizada a creer que los videojuegos son sólo un asunto de niños y adolescentes varones. Si bien todos los estudios sociológicos confirman que los videojuegos atraen más a los varones, también demuestran que el interés de las niñas no es desdeñable. Incluso, alguna de estas investigaciones pone de manifiesto que se han convertido en el juguete preferido de muchas de ellas (Levis, 2013: 181)

Se cuestionó a los entrevistados en torno a la frecuencia con la que podrían encontrar una mujer jugando videojuegos, ya sea en línea, en locales de juego, o amistades de los mismos gamers, también se le preguntó a las mujeres, que tantas mujeres jugadoras conocen y se obtuvo lo siguiente:

Vania

Es bastante poco, bastante poco común. Conozco algunas chicas que les gustan los videojuegos pero las conocí por internet, digamos, por entrar a páginas, al foro este que te comenté. O a grupos de Facebook relacionados con los videojuegos, pero eso, de ahí las conozco. Por ejemplo después de ir a algún lugar e ir al trabajo y conocer a una chica que juegue videojuegos o ir a la facultad y conocer una chica que juegue videojuegos la verdad que no me pasó eso. Es poco frecuente o nada frecuente

Jorge

Es... Es muy poco común, porque principalmente la mayoría de chicas que he conocido que me dicen que juegan son... a lo que se denomina como "poser" que nada más juegan por querer sentir... elitistas, en el sentido de que "yo juego mejor que todos" o "soy diferente que las demás chicas" cuando realmente... No quiero sonar pretencioso pero solamente como que ocupan los juegos para eso, para diferenciarse de los demás, se quieren sentir especiales por eso, este... No tengo ningún limitante como para decir tu eres gamer y tú no, siento que ser gamer es cualquier persona que juega, pero cuando nada más lo ocupan como para llamar la atención es cuando me doy cuenta que, bueno realmente no te interesa tanto. Recuerdo mucho el caso de una chica que me decía: Es que yo me gustan mucho los juegos y demás. Y yo decía bueno es que cuales te gustan jugar? Y me dijo no es que solo me gusta jugar juegos retro. Y yo le dije: ok, entonces ya le mencioné algunos como "Chrono Tigger" o la saga de "Wild Dragon" y... bueno juegos así y me decía: No sólo me gustan juegos así como "Pacman" Entonces es cuando te das cuenta así de: ¡Oye! O nada más Mario, entonces te quedas solo así en lo superficial

Lucia

Pues, no es tan común, solamente con mi amiga con la que voy a jugar a su casa, ella si siempre quiere jugar

Andrea

Pues... Mmm... En mis vínculos sociales y relaciones sociales casi no hay muchas mujeres que jueguen, solamente pues te conozco a ti y a una amiga de la prepa que juega... ah! Y otra de la secundaria, pero pues son muy escasas, no, no, no, no juegan mucho por lo mismo de que van en la universidad ya y pues en línea si te encuentras muchas mujeres aunque no estoy muy segura que si sean mujeres porque luego son hombres que se hacen pasar por mujeres, luego ves en sus nombres o en sus Nick names eh... No, ni siquiera parecen de mujer, o sea no sabes cómo identificarlas en el "on line" pero... yo que conozca así muchas en persona, no, no, no, es fue mi problema de niña que muchas niñas no les gustaba jugar eso, y me veían como que mal, machorra ya sabes.

Arturo

No, no creo que sea muy sencillo realmente no me gusta convivir con chicas al jugar video juegos ya que los video juegos que yo juego prefiero hacerlo con mis amigos, y si es una chica realmente tendría que saber que le gusta el juego y pasar una buena tarde una buena hora con ella porque si no lo pueden tomar a uno como infantil o lo toman a uno de una forma extraña y para evitarme ese tipo de mentalidad o percepción y simplemente paso

Elsa

Si, conozco a varias, conozco bastantes, por ejemplo a mi novia... eh... conozco a otra chica que de hecho ella trabaja en un... o sea uno de sus trabajos eh... trabaja en... en un portal que hace podcast y que investiga sobre videojuegos y eso y ella claro a ella le gusta mucho jugar, de hecho a ella también la conocí en la comunidad de... de Resident

Hay incluso quien menciona que jugar con una chica no es agradable, como el testimonio de Arturo, o como Jorge, quien menciona que hay chicas que se dicen expertas en cierto ámbito de los videojuegos y no es verdad.

La incursión en la industria de los videojuegos no se trata solo sobre ser desarrollador o *gamer*, se trata también sobre lo que se produce a partir de los videojuegos. Hay personas que dedican su tiempo a realizar reseñas sobre videojuegos, estadísticas sobre la industria, consumibles, accesorios, reportajes, etcétera. Las chicas *gamer*, han incursionado en todos estos aspectos antes mencionados.

Presento a continuación la experiencia de Vanina, quien no solo ha dedicado gran parte de su vida a su pasión, los juegos de *Survival Horror*, sino quien también ha visto en ellos una forma de realizar actividades que le ayuden en su economía. Ella diseña accesorios relacionados con videojuegos y forma parte del equipo de una emisora de radio en línea que dedica sus programas a los videojuegos:

Vanina

Bueno yo vendo indumentaria y accesorios que los hago yo, hace más o menos tres años, y voy a convenciones con mi stand a vender mis cosas (...) yo estampo diseños en rameras, cartucheras, tengo ropa interior también, eh... también hago agendas, llaveros, de todo un poco en realidad. Pero lo que yo hago es estampar, compro las rameras o las cosas en blanco y las estampo con un diseño que hago yo que en general hago de videojuegos porque me gustan.

Este comentario nos invita a la reflexión, la mayoría de las cosas que las *gamers* hacen, las hacen por gusto, no por modo o por buscar la atención varones, sin embargo también nos muestra que Vanina no es ahora solo jugadora, sino también parte de la industria de los videojuegos, ya que la producción que ella tiene, es a partir elementos que le proporcionan los juegos.

Conozcamos también su experiencia como mujer, dentro de un equipo de trabajo *gamer*.

Bueno, eh, bueno se relaciona un poco con la anécdota que te conté de como conocí a mi novio, porque yo eh, lo conocí a él en la convención, yo estaba vendiendo mis cosas y él estaba haciendo promoción de su radio de videojuegos en la cual estaba formada por él y otros chicos y justo ellos querían en la radio, ellos querían para la radio una chica porque todos eran hombres en la radio y querían una opinión femenina. Entonces mi novio me conoció, me propuso, antes de que seamos novios ¿no? Cuando me conoció ahí me propuso, habló un rato conmigo y me propuso que si quería probar de participar de la radio porque necesitaban una chica y bueno ahí empezó todo, empecé a participar de la radio y hace dos años y medio que participo de la radio y este... es todos los días, en realidad es un podcast que se transmite por internet la hacemos todos los miércoles más o menos de diez de la noche a doce de la noche y bueno es, en la radio hablamos cada uno, cada uno de los integrantes, somos seis en total, todos hombres y yo, la única chica, este... cada uno tiene como una sección, por ejemplo yo hago rankings de distintas cuestiones de videojuegos eh... mi novio tiene una sección que se llama "videojuegos en el recuerdo" que, por ejemplo, habla de algún juego viejo que tuvo alguna importancia o que por ahí es bueno pero no se le conoce tanto, después otro chico tiene una sección que se llama review prejuiciosa que es hablar de un juego que recién se anuncia, entonces se dicen las cosas que se saben hasta el momento y cada uno da su opinión del juego sin en realidad saber casi nada, por eso se llama review prejuiciosa porque todavía no se sabe nada del juego. Y siempre armamos como si fuese un, una estructura del programa y más que nada es una charla, como si fuese una charla entre amigos, no es improvisada porque cada uno se prepara lo que va a llevar, o sea tiene un trabajo de preparación pero es como que nosotros queremos eh... fomentar lo que es la charla y el debate entre amigos que les gustan los videojuegos.

Vani, como se hace llamar en los videojuegos, comenta que gusta mucho de dedicar un poco de su tiempo a la radio, ella escogió el tema de los "rankings" o conteos, donde cada miércoles prepara un tema. Ser mujer dentro de un proyecto que se trata desde un punto de vista subjetivo, cambia mucho la experiencia del espectador, o en este caso el cyber escucha.

Algunos estereotipos mencionan que las mujeres son malas videojugadoras o que desconocen sobre el tema, también se comenta que las mujeres presentan diferentes actitudes al momento de jugar, reacciones exageradas o se presentan también comentarios sexistas hacia ellas, por este motivo preguntamos a las chicas cuál es su actitud al momento de jugar y a los varones sobre las actitudes que perciben de las mujeres gamer.

Elsa

Em... pues mira, cuando juego la verdad es que soy bastante grosera. Y... Pero en realidad no, con los años, ahora mismo este no, no noto que, o sea noto que esta cuestión de ir perdiendo la paciencia y de que ya termine, termines enojándote con un juego por que no puedes pasar un nivel o eso ya como que ha desaparecido, yo me lo tomo todo a la broma y los disfruto solamente.

Vanina

No, es la misma que tengo ante cualquier otra situación. Es un, un momento como para relajarse, para mí, el jugar videojuegos. Algo que me desestrés, quizá me abstraer y... y me entretiene...

Lucia

Pues, soy así como soy siempre, pero normalmente no puedo estar así diciéndole groserías, porque les incomoda en mi casa, pero cuando tengo la oportunidad de jugar, mi amiga y yo si podemos decir malas palabras y le gritamos a la tele, que eso hago hasta cuando veo el futbol americano o el futbol, no? Me gusta gritarle a la televisión aunque no me escuchen.

Andrea

Depende, a veces estoy sola y me desespero un poco pero nada más, pero si estoy con alguien jugando, me pongo a gritar y digo "Ahhh maldito", no sé, depende de cómo sean los equipos contrarios con los que me toca jugar, porque luego son muy montoneros o mi equipo está muy torpe y no matan a nadie, ya sabes, es muy desesperante, si llego a cambiar de humor, pero no siempre

Alejandro

Mira, como, como estamos con las diademas y estamos hablando, las escuchas y te dan cierto aspecto de ternura por sus voces, pero las ves jugar y son mujeres bien aguerridas eh... bien aguerridas, digo yo creo que son chicas que por su forma de jugar, su forma de desenvolverse, son chicas que son super guerreras que no se van a dejar vencer por cualquier cosa, digo lo llevas a la vida real y si esa chica es en la vida real como juega, en la vida se va a tropezar, no porque busca salir y salir y salir adelante, y buscará otro tipo de cosas y no quedarse atrás.

Hombres Vs. Mujeres

En este apartado, se profundizará en las complicaciones que llegan a tener las mujeres al momento de formar parte de un juego en línea, un torneo, o simplemente al momento de querer jugar videojuegos, los momentos en los que las mujeres han sido violentadas, hostigadas o beneficiadas

Comenzaré por mostrar parte del testimonio de uno de los *gamers* entrevistados, donde se le pregunta si en algún momento dentro de su clan se consideró o formó parte alguna videojugadora, sin embargo, es complicado relacionarse con mujeres ya que comienzan a notarse otro tipo de intereses por parte de los varones hacia las mujeres.

Arturo

Si hubo un tiempo que hubo una mujer siendo parte de nuestro clan el clan de arena. Como te decía era muy complicado que a veces una mujer estuviera al día jugando videojuegos con nosotros o saliendo a las casas de otros chicos o yendo a lugares raros a jugar videojuegos y cuando llegaba una niña era ¡wow, la niña! entonces realmente empezó haber problemas líos o la empezaban a coquetear a la chica y todos los chicos la empezaban a proteger o a cuidar y había ahí como molestias, mal entendidos, y realmente se llegó a dar un mal entendido fuerte en cierto momento que se solucionó y la chica realmente al día de hoy ya no juega con nosotros pero tampoco la buscamos verdad

La experiencia de la socialización entre hombres y mujeres es diferente, las chicas gamer que hemos entrevistado, nos comparten experiencias diferentes en torno a las relaciones de juego que en algún momento entablaron con hombres, algunas refieren que el trato es de una forma normal, sin preferencias, y sin violencia, algunas totalmente lo contrario: revisemos a continuación:

Elsa

Sí, si la verdad es que sí, (siempre hubo un trato normal), lo que pasa es que, es que también tiene que ver con el comportamiento que tenga cada una. Hay chicas que se meten a este mundo y tratan de comportarse como uno más, como hay chicas que se meten a este mundo y tratan de comportarse como súper modelos y obviamente siempre andar buscando ahí que les... que les... den algo mas o sacar algún provecho

Lucia

Bueno pues yo he tenido la suerte de que mis amigos que se han enterado que juego, este, pues son amables y así de: "no mira, por aquí mejor" o "muévelo aquí, es más fácil" han sido buenas personas o me invitan a jugar más seguido o "ven, vamos aquí, vamos allá" nunca he tenido como una mala experiencia en eso. Han sido malas experiencias con la gente externa a los videojuegos, mis compañeras no sé de la escuela, o primas, o así, dicen que no, que eso te hace el cerebro aguado, o que eso es de niños o así o que seguramente eres marimacha, pero siempre ha sido gente externa a los videojuegos

Andrea

Generalmente nada más por el simple hecho de escuchar tu voz y saber que eres mujer te están dando cumplidos y me ha pasado mucho: "ahhh que bonita voz tienes, ahh cástate conmigo" Ya sabes, son unos exagerados y pues ¿cómo han llegado a eso? A veces me mandan mensajes y me dicen no sé, "este es mi nombre de Facebook agrégame" y pues los llevo a agregar si me caen bien, si los conozco y... ahí mismo, ellos mismos por Facebook me dicen "a que crees, descargue esto, bájalo si quieres, te lo regalo" y yo "ah órale, gracias"

Entonces ¿dirías que si te has visto beneficiada por, solo por ser chica?

Se podría decir que sí, en cierto modo, aunque sea solo en los videojuegos pero si he conseguido cosas que no puedo comprar.

Las experiencias son diferentes, cada una de las *gamer* entrevistadas han pasado por situaciones diferentes, sin embargo en la mayoría de las experiencias, el hombre se presenta como superior, o con intereses sexuales, por el conocimiento que supuestamente tienen sobre los videojuegos que de manera a veces vedada o clínica, te hacen saber.

Asimismo, preguntamos a los *gamers* si han tenido estas actitudes con las chicas y comentaron lo siguiente:

Sergio

Pues a veces sí pero no es tanto así como que o sea si te acercas como todo en la vida yo creo con algún interés, no tanto así de "ah! Me la voy a ir a ligar" sino de pues, platicar con ella y como de que tipos de juegos le gustan porque a lo mejor incluso aunque juegue no le gusta el mismo tipo de juegos que tú y así ya no, es como la música digamos, es como diferente, pero no. Aunque si es chistoso porque mí, bueno ya anécdota personal, mi ex novia que pues si dure bastante tiempo con ella, la conocí gracias a los juegos, así porque

yo estaba jugando y aunque ella no era jugadora, pero como que eso fue lo que nos juntó primero fue como esa conexión gracias a eso.

Arturo

Pues se me hace atractivo ver a una chica jugar videojuegos, ya que como te lo he dicho es una base que he tenido al menos he tenido en mis amistades o las más cercanas y se me hace interesante ver que las chicas jueguen video juegos y jueguen los videojuegos que yo acostumbro, eso me agrada porque aparte es un tema para poder iniciar una conversación y no solo es total sino es como total un punto de inicio para poder arrancar.

Elsa nos comparte su experiencia del momento en el que ella ganó una competencia de *FIFA* para *Play Station*, las reacciones del resto de los competidores y los comentarios ofensivos por los que atravesó.

Elsa

Mmm, no... no, no pertencí nunca a un grupo de juego, lo que si eh... Una vez gané un torneo de, de videojuegos donde era algo muy, era algo muy súper irónico porque yo gané un torneo de FIFA, entonces te imaginarás eh... lo que eso levanta en una comunidad de videojugadores donde están acostumbrados a ser puros hombres y que les gane una mujer obviamente levantó, eh, muchas risas, o simpatías o también enemistades.

Mira eso fue en un... Cuando recién estaban empezando todos, todo el auge de los videojuegos en línea... Eso fue cuando había aparecido recién la play station 2... Y que había que tener el modem para conectarse y eso, no era ni parecido a lo que tienen las consolas ahora. Ehhh... Muchas empresas se aprovecharon de eso y... empezaron a hacer, hacer torneos. Empezaron a rentar grandes lugares y hacer torneos, que ellos acá se denominan "terreos" entonces claro, ponían computadores, ponían consolas, ponían pantallas gigantes y la gente iba, los chicos iban, se matriculaban o se inscribían según el juego que les gustara y participaban ahí en el torneo. Como a mí me gustaba tanto el FIFA en ese tiempo y... y claro, estaba muy acostumbrada a jugar con mis primos, contra amigos y en realidad yo sabía que era muy buena jugando al FIFA, eh... me fui a inscribir y mmm... y claro, pasó que, eh... Primero todos te miran raro, o sea era la única ahí jugando FIFA eh... obviamente no faltan los (inaudible) por detrás que obviamente todos esperan de alguna manera que pierdas o que vas a perder la primera ronda pero cuando no pierdes ni la primera, ni la segunda, ni la tercera, ni en la cuarta ya se empeizan a levantar como te digo ehh..., hay algunos que lo ven de entretenida divertida pero que algunos les hieres su orgullo y obviamente, obviamente no les cae muy bien que una mujer les gane, y que después que venga una mujer y les gane un torne o de FIFA, obviamente allá algunos ahí hasta recurren a decir que... que el torneo estaba arreglado que no sé quién o sea... Pero no, en realidad yo ese torneo lo gane legítimamente

En ese torneo obtuve emm.. un demo del próximo (inaudible) que iba a salir en ese tiempo... Obtuve un juego para play station 2 que ahora mismo no me acuerdo, no recuerdo cual es y... obtuve una inscripción para una revista de videojuegos que, que hay por acá, una inscripción por un año.

Para comprender la situación anterior, consideremos que el fútbol es una actividad masculina desde sus inicios, ya que este comenzó en los momentos de ocio de la clase obrera en Inglaterra en la época de la posguerra. Este deporte conserva la característica de ser principalmente practicado y disfrutado por varones.

Una característica fundamental no sólo del fútbol sino prácticamente de todos los juegos deportivos es que constituyen una clase de dinámica de grupo producida por tensiones controladas entre al menos dos subgrupos (Elias y Dunning, 1986: 233).

Consideremos también, que el paradigma sobre los videojuegos es que las mujeres no forman parte de ello, no son buenas, etcétera. Cuando se combinan dos actividades netamente masculinas y no solo eso, sino también con grandes tintes machistas, genera un conflicto en los varones del entorno. El estatus del videojugador se ve dañado, he incluso el perdedor se ve rodeado de comentarios sexistas, por el hecho de que una mujer haya vencido. Por supuesto el poder juega un papel importante:

Es importante ubicar una máxima sociológica atribuida a Foucault, la cual apunta a que todas las relaciones sociales son relaciones de poder, por lo cual, en la medida que están determinadas por el poder, entonces, todas las relaciones sociales son potencialmente conflictivas (Montesinos, 2010: 15).

Sin embargo, tanto en el fútbol y los videojuegos, las mujeres han comenzado a hacerse notar, por la calidad de juego y las habilidades que poseen, además de que año con año el número de mujeres *gamer* incrementa. Cabe destacar en este punto, que el equipo de desarrolladores de *EA Sports*, quienes se encargan de la saga de videojuegos de *FIFA* anunciaron para el año 2016, que el juego incluiría equipos femeniles. Ello vislumbra la importancia que la presencia de las mujeres representa, tanto para la industria como para los *gamers*.

La experiencia de Elsa da pie a que se comenten a profundidad diversas ocasiones en las que las jugadoras han presenciado o sido parte de conflictos en torno a videojuegos, lo que se puede interpretar como relaciones de poder, en su máxima expresión. De esto también nos hablan las y los *gamers* entrevistados.

Andrea

Pues.... Si... Yo sí me he peleado, por ejemplo con mi novio porque luego no sé estamos en el mismo equipo y el siente que le robo las muertes y en eso me empieza a matar y le digo

“¡¡Oye qué te pasa!! ¿Por qué me matas?” y empezamos a discutir un poco. Que no son peleas importantes, pero si han influido, si han dado motivos para que discutamos a veces

Jorge

Sí, he visto por ejemplo en juegos como League of Legends, muchas veces, bueno no es tanto como un conflicto o un gran problema, sino como que si hay situaciones muy especiales, porque en los juegos así se cree como que las mujeres no existen en juegos como World of Warcraft o League of Legends, entonces cuando hay una mujer como que todos le dan preferencia en decir: oye! Eres mujer entonces te ayudo más o te doy... si, si he notado como cierta preferencia de todos los demás para poderle caer en gusto a la chica, me recordó ahorita una situación de un amigo que por accidente se hizo una cuenta de mujer, o sea no se dio cuenta de que en su cuenta había puesto que era mujer entonces él jugó así normal, y ya al cabo de una semana que se dio cuenta que era mujer ya empezó a verse que los demás tipos le empezaron a regalar personajes y le regalaban cosas, simplemente por eso, de que se había puesto que era mujer. Pero en conflicto de que la discriminan por ser mujer o algo así, no, quizá una cierta como que duda al principio de saber si es verdaderamente gamer o no, pero fuera de eso, no.

Lucia

¡¡¡Mi amiga y su novio pelean mucho!!! Alegan porque, “hay no, es que por ahí no” “es que tú eres muy controladora” “ay es que tú siempre” “Ay es que tú lo otro” Entonces yo creo que tal vez no es porque sea una relación de noviazgo sino que los hombres están en su papel de los juegos son para niños y las niñas no pueden ser mejores y todo les afecta y... “es que no usas táctica” o no usas esto, o no te acercas, o disparas mucho, gastas balas, entonces como que todo a los hombres les molesta. (Además) Pues, todos (los hombres) primero como que te observan a ver de “a poco si sabe jugar” ¿no? Y nada más te están viendo ahí como si fuera la primera vez que te acercas a una consola, tal vez ya muy después con ciertas veces que te ven, tal vez después se te acerquen.

Alejandro

Sí, en línea alguna vez me tocó. Estábamos jugando con unos chicos colombianos y uno de los chicos colombianos empezó a insultar a una de las niñas que está del lado de nuestro clan. Le empezó a decir que pues ese no era juego para ella, que se dedicara a jugar muñecas o con las barbies, y la empezaron a insultar muy fuerte, y entonces... pues digo, los muchachos son canijos, mis hijos y sus, los compañeros otros de clan empezaron a brincar por ella y también los empezaron a insultar y se empezaron a hacer... y si se desató un conflicto fuerte, digo, tanto así que el chamaco colombiano amenazó que iba a venir a México a matarnos, que era hijo de un narcotraficante y no sé qué tantas cosas, entonces si de repente me da risa, pero sí, si se suscitan ese tipo de conflictos

Podemos notar que aun cuando está de por medio una relación sentimental, las relaciones de poder se hacen presentes. Me atrevo a afirmar que esto remite a los instintos básicos, donde el hombre destaca su instinto de fortaleza o defensa y se ve minimizado su poder, en el momento en que una mujer comienza a tomar lugares o realizar acciones únicamente masculinas.

La fascinación que ejerce la violencia de los videojuegos puede explicarse recurriendo a Aristóteles, quien señala que situaciones que se ven con desagrado en la vida real causan placer cuando se contemplan en imágenes (Aristóteles 1994,p.24. Citado en Levis, 2013: 186)

La violencia no necesariamente se presenta solo de forma explícita, sino también de forma implícita, ejemplo claro de esto, es el diseño de los videojuegos, donde predominan temas violentos, de guerra y principalmente con características que atraen únicamente a los hombres.

Se cuestionó a los *gamers* respecto a su opinión en cuanto a la equidad con la que se desarrollan los videojuegos, si se considera que la industria muestra videojuegos suficientes tanto para el gusto de los hombres como el de las mujeres:

Vanina

No, no justamente como veníamos hablando recién quizás está más diseñado para un público masculino justamente porque se sabe que la mayoría de gamers son hombres, entonces por ahí resaltan los atributos de los personajes femeninos y... y intentan complacer más que nada al público masculino que al femenino.

Sergio

Creo que si ahorita así predominantemente eso es para hombres porque es como muy, violento, no violento, pero si hay como mucha acción y de cosas como más que le agradan en su mayoría a los hombres entonces yo creo que por ahí va ese lado de la publicidad. No hay tanta publicidad, sobre todo porque, hay publicidad para los juegos más populares, para los que hay digamos más presupuesto, que son los que son más para hombres y así. Aunque puede haber mujeres a las que les agrada pero creo que si está más enfocado hacia los hombres.

A pesar de los intentos de la industria por incluir temas neutrales, o de mayor agrado de las mujeres, sigue siendo bastante notorio que los videojuegos están enfocados a la violencia o a complacer el gusto de los hombres.

El movimiento "las niñas gamers" ha surgido de una alianza inusual y altamente inestable entre activistas feministas (que quieren cambiar el "generización" de la tecnología digital

y de líderes de la industria (que quieren crear un mercado de niña para sus juegos). Algunos preguntan si es posible conciliar plenamente el objetivo político con el económico. Algunos sostienen que los supuestos básicos del movimiento de "niñas gamer" suponen una "mercantilización de género" que necesariamente trabajar en contra de cualquier intento de transformar o repensar los supuestos de género dentro de la cultura estadounidense (Cassell, Jenkins: 1998: 1).

En el año 2014, en el evento *Electronic Entertainment Expo*, el directos del estudio de videojuegos de *Ubisoft*, comentó que el juego de *Assassin's Creed* no tendría la presencia de ningún personaje femenino debido a que "la animación de las mujeres es más complicada".

Esto provocó el descontento de muchos videojugadores y las acusaciones sobre lo sexista que es la industria de los videojuegos, ya que en ellos solo están presentes las mujeres en un 15%, el resto de los personajes son varones (Gittleson, 2014: Animal Político en línea. Disponible en <http://www.animalpolitico.com/2014/06/por-que-es-sexista-la-industria-del-videojuego/#axzz34pczstlD>)

La idea de la violencia se encuentra muy arraigada en la ideología de los varones y si tomamos en consideración que la mayoría de los desarrolladores son hombres, esto explicaría el por qué de las pocas innovaciones en cuanto a temas para los videojuegos.

Sin embargo, hay quienes consideran que la violencia dentro de los videojuegos podría tomarse como un asunto equitativo. Más allá de pensar que la violencia dentro de los videojuegos como recurso narrativo, podría pensarse como un recurso incluyente.

Esta idea de la violencia de forma incluyente, la presenta el comunicólogo Rodrigo Martínez, *gamer* desde hace varios años y que ha trabajado en el ámbito de los videojuegos, egresado de la Universidad Autónoma Metropolitana, en la ponencia que presentó en el *Foro Internacional del Videojuego* en su cuarta edición, en una ponencia que titula "*La violencia contra las mujeres en los videojuegos: una cuestión de equidad*" Donde la premisa básica es que no se trata de violentar a las mujeres o al personaje de la mujer, sino que la mujer comienza a ser parte de la forma del juego, es decir, que los videojuegos presentan más personajes femeninos que pueden tomar la misma dinámica de juego que los varones. Las mujeres dejan de ser un "relleno" o el objetivo a salvar.

Rodrigo argumenta que al incluir a personajes femeninos se les dará las mismas condiciones, habilidades y estatus que el personaje del varón, no están siendo discriminadas

ni sus aptitudes están en tela de juicio. Surge la opción de que la violencia no solo sea ejercida hacia ellas, sino también hacia los varones.

Él propone que la violencia es un recurso delicado de utilizar pero no por ello debe dejar de usarse. El ser humano está inmerso en la violencia todo el tiempo. Esta es nuestra naturaleza. El problema es practicarla sin razón y aplicarla a los sectores de la población que pueden resultar más vulnerables, desde las mujeres hasta las personas con discapacidad. Los desarrolladores de videojuegos deberían comenzar a utilizar herramientas que fomenten la equidad, que no sólo beneficien a un género específico (Martínez, 2014).

Para ello existen modelos como la discriminación positiva que puede tomarse como un modelo aplicable en los videojuegos. Ante todo, debemos recordar que el papel del jugador es indispensable. Al final del día es él quien decide como tratar a las mujeres dentro y fuera de los videojuegos (Martínez, 2014).

Tras una plática, que lamentablemente no fue grabada, Rodrigo comentaba esto como un tema sumamente delicado, pues no se trata de fomentar violencia o justificar que esta exista, pero sí una forma de cambiar la perspectiva que se tiene sobre los personajes femeninos dentro de los videojuegos.

La perspectiva que propone es de tinte totalmente innovador y podría dar pie a modificar la visión de los jugadores e incluso de los desarrolladores.

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Si de concluir se trata, considero que esto no es la mejor manera de terminar un tema que para mí es una pasión; sino más bien podría ser un prefacio, ya que a lo largo de la descripción e interpretación de la construcción de identidades como la los *gamer* y sobre todo el análisis de la inclusión de la mujer en estos asuntos en un mundo masculino; sólo es el principio, ya que hay un gran trecho por recorrer, como reconocer la participación activa de las mujeres en todos los aspectos de la vida social, sea la que sea.

Está claro que la construcción de identidades o identidad como lo hemos visto con las anteriores contribuciones es un proceso producto histórico de las relaciones entre los sujetos que comparten el mismo escenario cultural.

Ser *gamer* o pertenecer a cualquiera otra subcultura en una sociedad como la nuestra implica una lucha entre lo instituido y lo instituyente, de ahí que como en muchas otras manifestaciones sociales o culturales la lucha de géneros esté siempre presente. La cultura de los videojuegos es en estos momentos materia fértil para las ciencias sociales. Basta con voltear la mirada a las actividades que hoy en día realizan los jóvenes y los niños para tratar explicar y comprender el mundo en que vivimos.

El análisis aquí presentado no sólo es producto de la visión de un *gamer* dando sustento a un gusto o una pasión personal; sino más bien es un intento por redescubrir y reconocer en el otro una realidad construida socialmente. Es una implicación producto de las relaciones sociales compartidas.

Más allá de una herramienta de entretenimiento, los videojuegos como parte de la identidad de los *gamers*, fomentan las relaciones sociales, las amistades y la socialización, aun cuando la socialización es únicamente entre personas del mismo ámbito de los videojuegos, este tipo de relaciones ha llegado a mantenerse con el paso de los años.

Es prudente mencionar que a pesar de que los entrevistados refieren no identificarse propiamente con alguno de los personajes de los videojuegos, todos presentan características que han forjado su identidad a partir de ellos, la práctica continua de éstos y la apropiación de ellos como parte de su cotidianidad, refiere lo importantes que son y han sido los videojuegos en su vida.

Es evidente, que aún cuando se cree que el ámbito de los videojuegos es exclusivo de los varones, en los últimos años, la presencia femenina ha aumentado de manera considerable, no solo como jugadoras, sino como periodistas, desarrolladoras, competidoras, etcétera. Lo que demuestra que las mujeres tienen un poco más, no solo de oportunidades, sino de apertura a entornos sociales como éste. Luchar en contra de los cánones establecidos para las mujeres implica que los paradigmas machistas tradicionales están en constante cambio.

Me gustaría destacar en este punto, que dos de las *gamers* entrevistadas, y varias chicas más, que por temor o pena, no accedieron a una entrevista completa, mencionan que el hecho de “no gustar de los videojuegos” es solo el hecho de las ideas establecidas desde temprana edad en el ámbito familiar, como el hecho de catalogar a las mujeres con juegos de maternidad y labores domésticas, y lo demás para los varones.

Vanina menciona:

Me gustaría agregar quizás el que yo creo es el motivo por el cual no hay tantas chicas que les gusten los videojuegos. Yo creo que es porque no conocen quizás, no conocen mucho eh... y más, o sea es como que la sociedad te marca que los videojuegos, son para nenes y son para nenes chicos, encima cuando sos muy grande también ya te dicen, estás muy grande para eso. Entonces son para nenes hombres (...) es como que por ahí una mujer nunca en su vida jugó un videojuego porque nunca se lo fomentaron, nunca se lo regalaron, entonces se perdieron de esas experiencias y hoy en día tienen en la cabeza quizás la idea de que no es para mujeres y no es para adultos entonces nunca, este, llegaron a agarrarle el gusto por desconocimiento diría yo. Creo que eso.

Sin embargo, se puede distinguir a partir de los datos presentados que el porcentaje de mujeres que luchan contra cualquiera de los paradigmas o estereotipos en torno a las mujeres que juegan videojuegos ha ido en aumento, lo que no solo ayuda a las mujeres a ganar un poco de terreno en más actividades consideradas exclusivas de los varones.

Contrario a lo que se presume, las mujeres videojugadoras, se desenvuelven de la misma manera que los hombres videojugadores, ante esto, los entrevistados se proclaman

en contra de cualquier estereotipo sea hacia hombres o mujeres videojugadoras. Haciendo notar que las ideas del mismo ámbito o exteriores a este, es totalmente errónea.

Como en todo grupo y relación social, las relaciones de poder están presentes, sin embargo, hemos vislumbrado a través de las entrevistas realizadas, que los varones muy pocas veces tienen intenciones sexuales con las mujeres, aunque ello no quiere decir que este tipo de actitudes no se presentan en el *ámbito gamer*.

Considero que aún cuando la competitividad estará siempre presente en este tipo de juegos, los y las *gamer* han sabido sobrellevar este tipo de instintos violentos o sexuales, no todo es negativo cuando se trata de hombres jugando con mujeres, por ejemplo Arturo nos comparte su experiencia al tener una novia videojugadora:

Mi novia también es videojugadora, y de hecho el primer acercamiento que tuve con ella fue totalmente desconocido a los video juegos incluso platicábamos salimos un tiempo antes de ser novios, y después me enteré que ella le gustaban los video juegos, y para mí fue un atractivo muy padre aunque no fue de las primeras cosas que conocí; se me hizo muy agradable el poder también llegar a compartir ese tipo de acciones y tiempos con ella (...) Ella juega un tipo de video juego a mí me gusta y si ella juega bastante bien no tengo problemas, incluso a habido ocasiones en la cual ella me reta o Yo la reto en hacer más puntos en tener una mejor actitud en el video juego y nos la pasamos padre si ella me gana o yo le gano pues solo queda en el video juego, no pasa a segundos términos o personal simplemente puro gusto, pura diversión.

Este es un claro ejemplo de que las relaciones pueden mantenerse de manera pacífica y estable, sin necesidad de violentarse o agredirse, en total respeto hacia ambas partes, no solamente hacia las mujeres. Los videojugadores, así como los hombres y las mujeres en general, deben ser considerados como iguales en todos los aspectos, ya que cuentan con las mismas capacidades de desarrollo de cualquier actividad.

Esta es solo una pequeña parte de las identidades y relaciones a través de los videojuegos, este es un tema bastante amplio que bien podría dar paso a la realización de una investigación aun más profunda, que permita conocer un poco más sobre el impacto social que provoca esta industria no solo desde el ámbito económico, sino también en lo social. Como se ha ido posicionando en el gusto de la gente de todas las edades e incluso las implicaciones psicológicas que un juego desmedido puede llegar a tener.



Fecha: _____

Lugar: _____

Hora inicio: _____

Hora fin: _____

Nombre del entrevistador _____

Guía de Entrevista semi-estructurada

Objetivo: Aprender y emitir un informe sobre la experiencia de los videojugadores, con respecto a la experiencia e historia personal que han construido en torno a las consolas de videojuegos, así como la antigüedad de esta práctica y notar la diferenciación que existe entre la práctica masculina y femenina. Conocer sobre habilidad de integración de los actores en nuevos grupos de juego, si se han desarrollado de forma violenta o con alguna complicación o si lo han presenciado.

Datos del (la) entrevistado (a):

Nombre (opcional alias): _____

Edad: _____

Eje temático:

1. Práctica de juego

Guía indagatoria: Antigüedad en la práctica gamer

i) Preguntas guía.

- ¿Cómo inicio tu acercamiento a los videojuegos?
- ¿Qué motivos te llevaron al uso de las consolas de videojuegos?
- ¿Cuántos años tenías?

Guía indagatoria: Gustos y disgustos sobre los videojuegos

i) Preguntas guía:

- Dime un poco sobre tus motivos para continuar esta práctica de videojuegos
- Cuáles son los videojuegos que prefieres/ ¿Qué tipo de videojuegos juegas?

- ¿Qué consola juegas mayormente?
- ¿Qué influencia tienen estos en tu vida?
- ¿Cuántas consolas posees?
- Extras (comics, anime, convenciones, torneos)

Eje temático:

2) Socialización

Guía indagatoria: Socialización en torno a los videojuegos

- ¿Prefieres jugar solo o acompañado?
- ¿Juegas en línea?
- ¿Pertenece o has pertenecido a algún grupo de juego?
- ¿Han favorecido los videojuegos tus relaciones sociales?
- ¿Cómo? ¿Por qué?
- ¿Podrías contarme alguna anécdota o alguna experiencia?

Eje temático:

3) Práctica de género

Guía indagatoria: Perspectiva de género

- ¿Qué tan común es para ti jugar con una mujer?
- ¿Han sido las mujeres parte de tu grupo de juego?
- En el tiempo que llevas realizando esta práctica, ¿cuál es tu impresión respecto a las mujeres que juegan videojuegos?
- ¿Cómo te relacionas con ellas?
- ¿Cuál es la actitud de las mujeres al jugar?
- ¿Existe un estereotipo de mujer gamer?
- ¿Qué sentimiento surge de ti, hacia las mujeres que juegan videojuegos?
- ¿Qué opinas del papel de las chicas en el videojuego, los personajes?
- ¿Has presenciado problemas entre hombre vs. Mujer?
- ¿Cómo se relacionan los varones contigo?*
- ¿Qué tan fácilmente se te invita jugar videojuegos?*
- ¿Cuál es el trato que recibes al integrarte a los grupos de juego?*
- ¿Te has visto beneficiada, en el juego solo por ser chica? *
- ¿Qué opinas de las animaciones o del personaje de la mujer dentro de los juegos? *
- ¿Qué opinas de las personas que juegan con el personaje de la mujer?*
- ¿Cuál es tu actitud al jugar?

- ¿Te identificas con algún personaje?

Notas:

*estas preguntas son diferenciadas, para ser aplicadas únicamente a mujeres.

Bibliografía

- Altonivel (2011) *¿Qué empresas desarrollan videojuegos en México?* México Disponible en <http://www.altonivel.com.mx/10521-que-empresas-desarrollan-videojuegos-en-mexico.html>
- Arias, Paola (2009) *El impacto de los videojuegos en la sociedad* [En línea] en <http://geeksenjapon.bligoo.com.mx/el-impacto-de-los-videojuegos-en-la-sociedad#.UyD-rf15NDI>
- Berlanga, Karla (2014) "México es líder en AL en consumo de videojuegos" en Publimetro [En Línea] Disponible en: <http://www.publimetro.com.mx/tecnol/mexico-es-lider-en-al-en-consumo-de-videojuegos/mneB!avMc93m0iah1E/>
- Bourdieu, Pierre (1994) *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Anagrama, Barcelona.
- Casillas, M. y R. Alberto (2014) *Háblame de TIC Tecnología digital en la Educación Superior*. Brujas. Argentina.
- Cassell, J. Jemkins, H. (1998) *Chess for girls?: Feminism and Computer Games en From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Tesis doctoral. Cambridge.
- Castañeda, Liliana (2010) *El celular como elemento de la identidad juvenil México* [En línea] Disponible en: http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/13/013_Castaneda.pdf
- Castells, Manuel (2007) *Mujeres y hombres: ¿Un amor imposible?* Alianza Editorial, Madrid.
- Chávez, Gabriela (2014) "¿Cuál es el perfil de los "gamers" mexicanos? En CNN México [En línea] Disponible en: <http://mexico.cnn.com/tecnologia/2014/08/29/cual-es-el-perfil-de-los-gamers-mexicanos>
- Chu, Phillip. (2014) "Lo mejor de los juegos del E3 2014" [En línea] Disponible en: <http://www.tec.com.pe/lo-mejores-juegos-del-e3-2014-top-20/>
- Cuatro Videojuegos 'Made in México' (2014) El Financiero en Línea, México Disponible en <http://www.elfinanciero.com.mx/tech/desarrolladores-de-videojuegos-mexicanos.html>
- Cucei (2011) *El impacto de los videojuegos en la sociedad. En Centro Universitario de Ciencias Exactas e ingeniería*. [En línea] Guadalajara, en <http://cucei.mx/1666> [Marzo 2014]
- De Barbieri, Teresita (1993) *Sobre la categoría de género: una introducción teórico-metodológica*, en: Debates en Sociología.
- E. Siwek, Stephen. (2010) *Video Games in the 21st Century: The 2010 Report*. ESA.

Disponible en www.theesa.com.

ESA (2013) *Essential facts about the computer and video game industry*. Disponible en www.theesa.com.

Freud, Sigmund (1988) *El malestar de la cultura* Siglo XXI, México.

García Canclini, Néstor (2004) *Diferentes, Desiguales y Desconectados: Mapas de la interculturalidad*, Gedisa. Barcelona.

Geertz Clifford (1992) *El surgimiento de la antropología posmoderna*, Mexico; Gedisa.

--- (1992) *La interpretación de las cultural*. Mexico: Gedisa.

Giglia, Angela (2012) *El habitar y la cultura. Perspectivas teóricas y de investigación*. México Anthropos-Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Iztapalapa.

Gimenez, Gilberto (2003) *Territorio, Cultura e Identidades: la región socio-cultural México*, Época, México.

Gonzalez, Luis (2008) *¿Y los videojuegos mexicanos?* En Revista CNN Expansión en línea México. Disponible en <http://www.cnnexpansion.com/actualidad/2008/07/12/mexicanos-al-grito-de-2018start2019>.

Hedron, Nas (2012) *MeXbox Rising: Mexico's Gaming Industry Turns Into a Monster* disponible en: <http://onceandfuturemexico.wordpress.com/2012/03/17/mexbox-rising-mexicos-gaming-industry-turns-into-a-monster/>

Heidegger, Martin (2008) *Identidad y diferencia* Anthrophos, Barcelona.

Horkheimer, M. y Theodoro, A (1988) *Dialectica del iluminismo*, Sudamericana, Buenos Aires.

Huizinga, Johan (1954) *Hommo Luddens* Alianza Editorial, Madrid.

J.P.Wolf, Mark (2005) *Introducción a la teoría del videojuego* Formats, España.

Lagarde, Marcela (1996) *La perspectiva de género*, en *Género y feminismo. Desarrollo humano y democracia*, Ed. horas y HORAS, España.

Levis, Diego (2013) *Los videojuegos, un fenómeno de masas* 2nda Ed. Ampliada Argentina de Creative Commons, Argentina

Motor De Juegos (2014) *Reporte de la industria 2014 Una visión de la industria de los videojuegos en México* México Disponible en <http://mdjnetwork.wix.com/mdjdevnetwork#!MDJ-REPORTE-2014/c1nni/550131020cf27b8a>

Montesinos, Rafael (2014) "Masculinidades sí, ¿Feminidades no?", Revista *El Cotidiano*, Núm. 184, marzo-abril, UAM-A, México.

--- (2010) *El mito del amor y la crisis de pareja*, UAM-I, México.

--- (2002) *Las rutas de la masculinidad. El cambio cultural en el mundo contemporáneo*, Gedisa, Barcelona.

Pérez, Diego (2015) "¿Cuántos días de salario mínimo necesitas para comprar videojuegos en México?" En Gamedots [En Línea] Disponible en: <http://www.gamedots.mx/salario-minimo-mexicano-y-videojuegos#imagen-1>

Piedras, Ernesto (2014) *Mercado de videojuegos en México* [En Línea] Disponible en: http://the-ciu.net/nwsltr/152_1Distro.html

Puente Bienvenido, Héctor (2011) *Usos, prácticas y relaciones sociales en los videojuegos en red: implicaciones en la vida cotidiana y en los procesos de construcción de la identidad*. UCM, Tesis doctoral. Madrid.

Rodríguez, Elena (2002) *Jóvenes y videojuegos; espacio, significación y conflictos* Injuve, España.

Rodríguez, Yadria (2009) *La industria del ocio, el nuevo consumismo de masas en el Siglo*

XXI en Topofilia. Volumen I, número 3, abril de 2009.

Sánchez, Antulio (2013) *Protestas y democracia digital* en Milenio. 28 de Junio de 2012

Disponible en: http://www.milenio.com/firmas/antulio_sanchez/Protestas-democracia-digital_18_106969344.html.

--- (2007) "*Videosapiens*" en Etcétera [En Línea] México, disponible en: <http://www.etcetera.com.mx/articulo/videosapiens/2992/>

--- (2006) "*Mujeres enredadas*" en Etcétera [En Línea] México, disponible en: http://www.etcetera.com.mx/articulo/mujeres_enredadas/15221/

Sarkeesian, Anita (2009) Sitio consultado <http://feministfrequency.com/about/>

Sifuentes, Gerardo (2013) "*Videojuegos y su impacto en la sociedad*" en Revista Muy

Interesante [En línea] Mayo 2013 México. Disponible en: <http://www.mediasolutions.com.mx/ncpop.asp?n=201305020107264501&t=>

Vázquez, Sebastián (2010) *Impacto en la sociedad de los videojuegos* en Creación, producción en diseño y Comunicación. Año 7, número 33, noviembre 2010

Wagner, Peter (1997) *Sociología de la Modernidad* Herder. Barcelona

Weber, Max. (1985) *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*, México, Premia