



Diapasón

Globalización y cultura *gamer* en dos ciudades de países latinoamericanos: Lima, Perú y Colima, México¹

Yesenia E. Arias Valencia
Amaury Fernández Reyes
Universidad de Colima

Resumen

Se muestran algunos resultados sobre el discurso de jóvenes *gamers* de las ciudades de Lima (Perú) y Colima (México) con el objetivo de resaltar la estandarización de las culturas, siendo consecuencia de la rápida globalización cultural que estamos viviendo hoy en día gracias a las tecnologías de información y comunicación (TIC) y su impacto a través de la industria cultural de los videojuegos, al plantear que, pese a los miles de kilómetros de distancia, esta estandarización es a partir de las prácticas sociales y culturales que expresaron tener dichos jóvenes *gamer*; por ello, dentro del discurso de quienes participaron, se hizo un análisis de similitudes entre jóvenes de Lima y Colima. La finalidad de este artículo es también

¹ Artículo realizado a partir del trabajo de tesis de la licenciatura en comunicación de la Facultad de Letras y Comunicación de la Universidad de Colima, denominada: *Identidad y representación de la cultura gamer; un estudio comparativo entre videojadores de Lima, Perú, y Colima, México*, presentada el día 20 de septiembre de 2019.



exponer cómo dichas prácticas socioculturales de este sector de jóvenes influyen de manera similar en sus estilos de vida y concepciones respecto a rutinas de juego, valorizaciones, relaciones afectivas, aspectos identitarios y de profesionalización respecto a la cultura *gamer*.

Palabras clave

Cultura *gamer*, globalización, estilos de vida, comunicación, TIC.



Título: Manzanas (fragmento) | Dara Alonso Arana

Globalization and Gamer Culture in Two Cities of Latin American Countries: Lima, Peru and Colima, Mexico

Abstract

In this article, some results are shown, in relation to the young gamers' discourse who are from the cities of Lima, Peru and Colima, Mexico; with the objective of highlighting how cultures get standardized as a consequence of the quick cultural globalization we are living in present times, thanks to the ICTs and their impact throughout the cultural industry of video games. They pose that, despite the distance of thousands of kilometers, this standardization happens due the social and cultural practices that young gamers expressed having. Thus, within the discourse of those who participated, an analysis of the similarities between the youths of Lima and the youths of Colima was made. This article also has the purpose of exposing some examples of how the socio-cultural practices of these gamers similarly influence their lifestyles and conceptions about gaming routines, valorizations, affective relationships, aspects of identity and even of the professionalization of gaming culture.

Keywords

Gamer culture, globalization, life styles, communication, ICT.



Introducción

Hoy en día, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han dado pie a la globalización, de manera inmediata podemos saber qué ocurre en todo el mundo, solo con *googlearlo*, término utilizado para buscar información en Internet usando el motor de búsqueda de Google, con tan sólo tener algún dispositivo capaz de conectarse a la red digital. Algo similar ocurre con los videojuegos en Internet (o en línea), estos se han convertido en un fenómeno comercial con mayor acceso.

El uso de ellos es cada vez más amigable, ya que la tecnología es proactiva y viene de la mano con nuevos campos de trabajo y oportunidades que han sabido aprovechar quienes se dedican de manera profesional a los videojuegos (llamados *pro-gamers* o *streamers*), no sólo para su desarrollo o programación, sino de quienes los utilizan a cambio de un pago monetario.

El crecimiento en el consumo de videojuegos en línea se debe a que se ha vuelto más accesible, está al alcance desde cualquier dispositivo móvil y con desarrollo permanente de nuevos contenidos para mercado.

El videojuego tiene impacto en la industria del ocio, cine, televisión, comics, moda y juguetes, y su globalización impacta en las prácticas y el estilo de vida de los usuarios. Entendiendo estilo de vida, según Mike Nawas (1971:94), como: "El modo de comportamiento del individuo, unificante y cohesionante relativamente único y tendiente a una meta, es cognoscitivo, afectivo, motor e interpersonal".

Por tanto, se puede decir que los videojuegos han dado una nueva forma de comunicarse al formar videojugadores sociales con prácticas familiares alrededor del mundo; es decir, los videojugadores sociales son "aquellos jugadores que disfrutan de los juegos porque los entienden como una manera de interactuar con otras personas" (Belli y López, 2008: 117), y es Internet la herramienta que promueve la interacción entre los videojugadores a partir de varios elementos audiovisuales (sonido y gráficos) y genera un sentimiento de pertenencia con los otros usuarios, donde coexiste el conocimiento compartido. De esta manera, las nuevas TIC, como sostiene Muñoz (2005), han cambiado la forma en que se ve el mundo y van

transformando la forma de consumo. Por otro lado, los videojuegos desarrollan incluso nuevas formas de convivencia familiar.

Es por ello que, como hipótesis de este trabajo, se plantea que la globalización ha facilitado el acceso de ciertos jóvenes limeños y colimenses a los videojuegos a través de la interacción, adoptando prácticas y estilos de vida semejantes. Asimismo, la industria de los videojuegos ha prosperado porque se acopla a cualquier dispositivo móvil, como los *smartphones* —artefactos tecnológicos considerados de los más comunes y accesibles en la actualidad—, generando nuevos hábitos en los consumidores de videojuegos y, en consecuencia, modificando las actividades lúdicas de los jóvenes.

Videojuegos, medio de construcción de las identificaciones

La identidad es, entre otras cosas, la forma en que se ven a sí mismas las personas dentro de sus relaciones interpersonales, tal como sostiene Dávila (2004, citado por Velásquez, 2007: 93). “La identidad social se designó como reconocimiento de sí mismo en un colectivo mayor”.

La construcción de la identidad personal no es algo que ocurre en un instante, o de manera absoluta, sino como resultado de varios procesos de identificación y diferenciación dentro de la interacción con el entorno donde las relaciones interpersonales se forman.

Para Yáñez (2009) citado por Velásquez (2007: 49):

Hablar de identidad en el marco de lo social es hablar de auto-conocimiento y reconocimiento de la subjetividad en lo sensitivo y lo práctico, que logra su integración sólo dentro de un sistema cultural, lo que implica hablar de autonomía relativa.

Entendiendo que uno de los elementos importantes relacionados con las prácticas culturales y sus consecuentes identificaciones con la cultura de los videojuegos llegan a tener un peso en la propia identidad de los jóvenes informantes, tanto peruanos como mexicanos.



Videojuego, cultura y jóvenes

El videojuego, según Zyda (s.f., citado por Eguía, Contreras-Espinosa y Solano-Albajes, 2013: 5) es: “Una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento” que va más allá de una consola o un hardware, sino que también está relacionado con las sensaciones o retos que pueden enfrentar los usuarios. Aunque para muchas personas el término videojuego les evoca la clásica consola dependiente a una pantalla, como es el inolvidable Mario Bros (juegos de 8 bits y píxeles), hoy en día permiten simular experiencias reales a través de algún dispositivo electrónico.

Para Aarseth (s.f., citado por Eguía, Contreras-Espinosa y Solano-Albajes, 2013: 5), los videojuegos “consisten en contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las humanidades, la obra de arte [...] se hacen visibles y textualizables para el observador estético”. Esta definición tiene una perspectiva más filosófica y social para el significado que el videojugador encuentra en el mundo virtual, ya que no sólo es un *hardware*, sino que es un conjunto de elementos que conforman un todo. Por su parte, Vigueras (2001, citado por García, 2009: 118) reconoce que los videojuegos son un medio de entretenimiento con características propias que tiene diferencias y similitudes con otros medios. Su narrativa es cautivadora, [...] y posee representaciones simbólicas [...] y logran una concentración absoluta en los jugadores, poniendo su foco de atención en la narrativa de los videojuegos, [y] perdiendo por el camino infinidad de títulos”; así mismo, agrega que es mero entretenimiento con una narrativa o guion bien cuidado, ya que capta la atención del videojugador hasta ponerlo en máxima concentración. Mientras que Licona y Piccolotto (s.f., citado por García, 2009: 119) afirman que “es un sistema híbrido, multimedia interactivo”.

Metodología

Para realizar la presente investigación se realizó un estudio comparativo a través del método cualitativo con grupos de discusión y entrevistas aplicadas en 2018 en ciudad de Lima, Perú, y en 2019 en

Colima, México, a jóvenes hombres y mujeres que contaran con los siguientes criterios:

- Personas que se consideraran a sí mismas *gamer*, con práctica cotidiana en los videojuegos.
- Que estuvieran en un rango de edad de entre los 18 y 29 años, con residencia en Lima (Perú) o en Colima (México).

Se eligieron estas dos ciudades debido a que esta investigación se realizó en el marco de una movilidad estudiantil durante el año 2018, de la Universidad de Colima a la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, estancia facilitada a través de la Dirección General de Relaciones Internacionales de la propia Universidad de Colima. El periodo de estancia fue de cuatro meses (de agosto a diciembre) para cursar la materia *Taller de proyectos I* y desarrollar el protocolo de investigación para la tesis que posteriormente dio origen a este artículo.

Para los criterios considerados para elegir a los jóvenes, se comenzó la aplicación del primer grupo de discusión el día 21 de septiembre de 2018 en Lima, dentro de las instalaciones de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC); la colaboración de los participantes —estudiantes de la ingeniería en software— se facilitó por el club de desarrollo de videojuegos llamado *UPC Game Lab* que oferta dicha universidad, impartido por un egresado de la misma institución quien también participó en este grupo. En dicho club se invitó a quienes quisieran participar en el grupo de discusión, la respuesta fue afirmativa y el resto fluyó con rapidez debido a que estos jóvenes son apasionados del mundo de los videojuegos.

Para el segundo grupo, el de Colima, se optó por invitar a estudiantes de una carrera afín a la de los jóvenes limeños para lograr un acercamiento epistemológico similar a los discursos y concepciones sobre la cultura *gamer*, la carrera también se llama ingeniería en software, perteneciente a la Facultad de Telemática de la Universidad de Colima.

Grupos de discusión

Respecto a los fundamentos teóricos, los grupos de discusión se consideran una herramienta metodológica útil para construir sig-



nificados y, a su vez, generar conocimiento reflexivo de manera grupal; según Jesús Ibáñez (1992, citado por Chávez, 2013: 134): “La técnica de grupo de discusión tiene importancia en estudiar fenómenos sociales desde una perspectiva estructural y dialéctica en la que el individuo exprese su capacidad reflexiva y se convierta en protagonista y operador de su propio discurso”. Por tanto, es el discurso el que nos proporciona los datos que se van a analizar y posteriormente a categorizar las significaciones que los jóvenes otorgan a los videojuegos.

Según Guadalupe Chávez (2013), las siguientes son las etapas operativas del grupo de discusión:

- *Preproducción*: descarga de fuertes dosis de energía física y mental. El investigador define con claridad sus expectativas, marca el punto de partida y vislumbra el de llegada.
- *Construcción a priori de categorías de análisis o tópicos globales*: tiene la finalidad de configurar sistemas de información, sean juicios lógicos, conceptuales o esquemas de categorías que permiten al investigador tomar decisiones, pero también implica la etapa de
- *Producción*: que es la aplicación, se vale de la integración de detonadores, que son indispensables para generar conversación; es decir, provocar el discurso.
- *Postproducción*: el análisis y resultados del grupo de discusión.

Respecto a los detonadores que fueron considerados para la aplicación de los dos grupos de discusión fueron:

- Platiquemos cómo comenzaron a jugar o a introducirse al mundo de los videojuegos.
- Vamos a hablar de lo que significa para ustedes jugar videojuegos.
- Hablemos sobre la influencia de los videojuegos en su vida, sus relaciones interpersonales y actividades.
- Vamos a hablar de los videojuegos que más juegan y el tiempo que dedican.
- Comentemos sobre la relación de su carrera y los videojuegos.

En el caso de los participantes de Lima, se comenzó la aplicación del grupo de discusión correspondiente el 21 de septiembre de 2018 en las instalaciones de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), con un total de seis participantes: Ricardo (19 años), Mariano (23 años), Renzo (20 años), José (20 años), Diego (19 años) y Jon Li (24 años).

Para el grupo de discusión de Colima, se aplicó dentro de las instalaciones de la Universidad de Colima el 21 de mayo de 2019, con un total de cinco jóvenes participantes: Jorge, Francisco, Jhonatan y Mauricio (todos de 19 años) y José (18 años).

Entrevistas

Respecto a las entrevistas, Ana Uribe (2016: 216-217) sostiene:

La entrevista sugiere la idea de ver o conocer algo, de aproximarse al otro o a los otros, implica poner en común diálogos, significados, interacciones de ideas, intercambios discursivos; para entrevistar se requiere la presencia de, por lo menos, dos personas.

Por su parte, y de acuerdo con Tremblay (1968, citado por López y Deslauriers, 2011: 2): "En la entrevista se da una conversación íntima de intercambio recíproco, en la cual el informante se convierte en una extensión de nuestros sentidos y asume la identidad de un miembro de su grupo social".

En total se generaron seis entrevistas entre ambos países (audiograbadas y transcritas), posteriormente se procedió a realizar el análisis del discurso y a categorizar con base a la retórica de similitud los discursos de cada uno de los jóvenes.

Definimos el análisis del discurso como una perspectiva teórica y metodológica que, según palabras de Teun A. van Dijk (1999: 24):

Estudia la conversación y el texto en contexto. Es decir, estudia el discurso como un suceso de comunicación, o una interacción verbal, junto con los elementos que lo circundan, ya sea aquellos propios del acto comunicativo en sí, o los relacionados con sus condiciones de producción y recepción.

De esta forma, van Dijk nos recuerda que debemos prestar atención a los distintos elementos relacionados con la acción y



sus significados, los cuales pueden ser interpretados como “lo que parece ser una mera conversación o un mero texto implementa de diversos modos, a la vez que constituye, estructuras y procesos complejos en un nivel social más global” (p. 49). Dicho análisis puede contemplar signos diversos, ya sean semióticos, lingüísticos, kinésicos, etcétera.

Las categorías rescatadas dentro de la investigación fueron las siguientes:

- *Rutina*. Es la costumbre o hábito adquirido de hacer las cosas por mera práctica y de manera más o menos automática (RAE, 2021).
- *Profesionalización*. Dar carácter de profesión a una actividad (convertir esa actividad en remunerable (RAE, 2021).
- *Práctica social*. Se refiere a un conjunto de trabajos, acciones, ejercicios, que se realizan de manera constante dentro de una sociedad (COSFAC, 2019).
- *Relaciones afectivas*. Conexión, correspondencia, trato, comunicación de alguien con otra persona (RAE, 2021).
- *Valoraciones*. Es reconocer, estimar o apreciar el valor o mérito de alguien (RAE, 2021).
- *Identidad*. “La identidad es tomar un rol dentro de la sociedad” (Dávila, 2004, citado por Velásquez, 2007: 93).

Resultados

A partir de la categorización del discurso, con la rutina, profesionalización, práctica social, relaciones afectivas, valoraciones e identidad, se hace una reflexión e interpretación del discurso construido por *gamers* tanto de Lima como de Colima por categoría, el cuadro 1 muestra la de rutina.

Como se puede apreciar, para los jóvenes de Lima, usar videojuegos implica jugar por las tardes, desvelarse, practicar mucho y reunirse los fines de semana; mientras que para los de Colima representa jugar toda la semana y hasta antes de dormir. Si tomamos ambas percepciones, podemos deducir que es una actividad indispensable en su día a día, de dedicación y desvelo, por ello la conciben como una disciplina a la que habrá de invertir un grado de dedicación y esfuerzo para poder mejorar sus habilidades de videojugadores.

Cuadro 1

Análisis e interpretación del discurso de los *gamers* respecto a la categoría de rutina

Objeto	Ciudad	Predicados	Interpretación
Rutina	Lima	Jugar por las tardes	Jugar videojuegos es una actividad que no puede faltar
		Desvelarse	
		Practicar mucho	Jugar videojuegos implica dedicación y desvelo
		Reunirse los fines de semana	
	Colima	Jugar toda la semana	Jugar videojuegos fortalece las relaciones afectivas
		Jugar antes de dormir	

En el caso de las entrevistas, pondremos de ejemplo a Alonso, quien identifica que dedica bastantes horas al día a realizar esta práctica y no muestra interés por disminuir las horas de juego.

Al día [...] será 6 horas, 8 horas, pero quisiera que sean menos porque son demasiadas, bueno, antes mi canal era de videojuegos. Cuando yo estaba en la universidad yo tenía que jugar primero para disfrutarlo y después era jugarlo otra vez para grabarlo, entonces hay veces que me amanecía porque me gustaba jugar primero y ya después tenía que grabarlo (Alonso, 20 años, Lima, *Youtuber*).

El cuadro 2 muestra la reflexión e interpretación del discurso construido por *gamers* de Lima y Colima respecto a la profesionalización, entendido como el proceso que se convierte en algo rentable o remunerable; también se aprecia que los jóvenes de Lima y Colima parecen estar de acuerdo en que consumir videojuegos trae bastantes ventajas: la primera es que se aprende inglés porque mucha de la industria del videojuego se desarrolla en Estados Unidos y en esa lengua; según *Newzoo Global Games Market Report* (2019), por primera vez desde 2015 Estados Unidos será el mayor mercado de juego por ingresos a nivel mundial, con \$ 36.9 mil millones. Entonces los videojuegos más exportados vienen en inglés y sirve como incentivo y también como autoaprendizaje del bagaje cultural.

Ambos grupos coincidieron que su gusto por los videojuegos influyó en la elección de su carrera, el total de los participantes estudian o estudiaron una ingeniería en sistemas, en softwares o carreras



afines, es por ello que relacionan su tarea con los videojuegos pues son conscientes de que están desarrollados por programadores.

Cuadro 2

Análisis e interpretación del discurso de los *gamers* respecto a la categoría de profesionalización

Objeto	Ciudad	Predicados	Interpretación
Profesionalización	Lima	Jugar es dominar inglés	Jugar videojuegos ayuda a reforzar un segundo idioma
		Estudiar programación	
		Afinidad al arte	Jugar videojuegos influye en la elección de carrera
		Uso de la tecnología	
	Ayuda a la coordinación		
	Colima	Refuerza el inglés	
	Influye en la elección de carrera		
	Aprendes programación	Jugar videojuegos implica estar actualizado	
Mejoras la coordinación			

La industria del videojuego es extensa y diversa, desde crear contenido para plataformas como *YouTube* o *Twitch*, hasta la programación o diseño de videojuegos.

Estoy estudiando, pero actualmente he pausado mi ciclo por la economía, así que estoy estudiando inglés y me fui dedicando a una carrera en Internet que se llama *Streamer* en *Twitch*, y también soy *youtuber* (Lizzie, 22 años, *streamer*, Lima).

Lizzie, pausó sus estudios por cuestiones económicas y por ello dedica tiempo completo a sus canales en *YouTube* y *Twitch*, para generar ingresos suficientes y mantenerse. Alonso, por su parte, también tiene grandes expectativas de su canal, tan es así que desea mantenerse monetizando de *YouTube*.

De niño jugaba videojuegos que tenían que ver con el cuerpo humano, me ayudaron con actividades didácticas y al final de cuentas es la profesión que yo agarro (Jaime, 24 años, Colima, estudiante de medicina).

Yo siempre decía que psicología porque me interesaba entender cómo era la gente, porque yo sufrí mucho de *bullying*, cuando era pequeño y me interesaba aprender porque me pasó, porque era contra mí nada más, pero como no pude entrar terminé en comunicación, terminé aquí porque me preguntaron qué quería en caso de no quedar. Durante los últimos meses de la elección estuve viendo muchos videos de videojuegos y me interesaba cómo lograban de un simple juego sacar más contenido, exprimirlo con edición, guionismo, simplemente sabiendo editar o grabando y teniendo un buen día (Carlos, 22 años, Co-lima, estudiante).

Los videojuegos tienen tal importancia para la juventud que influyen en gran medida en la elección de su carrera profesional, como lo exponen en sus discursos Jaime y Carlos, quienes a pesar de que desde niños tenían en claro su interés por determinada profesión, los videojuegos tomaron un papel importante para confirmarla.

El cuadro 3 muestra los resultados de la reflexión e interpretación del discurso respecto a la práctica social, categoría que está relacionada con el conjunto de hábitos que se realizan de manera constante en una sociedad.

Cuadro 3

Análisis e interpretación del discurso de los *gamers* respecto a la categoría de práctica social

Objeto	Ciudad	Predicados	Interpretación
Práctica social	Lima	Reunión con amigos	Jugar videojuegos es sinónimo de unión familiar
		Jugar con familia	
		Estar en cabinas	Jugar videojuegos significa unión con amigos
	Ser aislado		
	Colima	Jugar es cercanía familiar	
		Aprendes a jugar por tu familia	
		Los amigos están presentes	Los videojuegos implican convertirse en una persona aislada
Haces reuniones en la casa de los amigos			



Los jóvenes limeños y colimenses entrevistados consideran que realizar esta actividad es sinónimo de unión familiar y de pasar tiempo con amigos, y a pesar de la cantidad de horas que permanecen a solas frente a una consola o una computadora jugando, sin nadie alrededor, no significa que dejen de relacionarse con alguien más; es decir, que se contemplan actividades como chatear mediante los videojuegos e incluso hacer llamadas colectivas en plataformas espaciales. No obstante, para algunos limeños esta práctica también implica aislamiento.

Los jóvenes *gamers* todavía se reúnen con amigos en la forma tradicional de ir a la casa de alguno de ellos, pero prevalecen las convivencias a través de las diferentes plataformas con llamadas de voz. Puede observarse en el discurso de estos tres jóvenes informantes, que el método es diferente pero la intención de compañía es la misma: el videojuego es un medio de convivencia.

Todavía tengo grupos de amigos donde nos juntamos una vez por semana, más o menos una vez cada dos semanas (Jaime, 24 años, Colima, estudiante).

A veces entro a jugar un par de veces con amigos, nos ponemos a insultar a gente en llamadas (Alonso, 20 años, Lima, *youtuber*).

No [me reúno con amigos] en el modo tradicional de ir (...) sino en línea, más que nada con ayuda de aplicaciones de *chat* de voz, así por el estilo nos juntamos y creamos una *party* [reunión de videojugadores] para jugar en línea (Carlos, 22 años, Colima, estudiante).

El cuadro 4 muestra el análisis del discurso construido para las relaciones afectivas; es decir, la construcción de relaciones interpersonales que se desarrollan en la práctica y consumo de los videojuegos. Debido a que muchos videojuegos son *online* (en línea, conectados a Internet), les permite conocer e interactuar con nuevas personas de diferentes partes del mundo.

Del mismo modo, dicha conectividad facilita el compartir a distancia (virtualmente) momentos con sus amigos y reforzar los lazos interpersonales. Al convivir constantemente, los *gamers* dan lugar al desarrollo de interacciones únicas, descrita por Blumer

(1982) como la teoría del interaccionismo simbólico, en el cual los sujetos se construyen a través de un proceso interpretativo, que se encuentra cuando la persona tiene que interactuar con lo que se va encontrando o lo que se enfrenta alrededor de un contexto determinado, el sujeto mismo organiza los significados que otorga a las cosas, en sentido de lo que significan para él y que el investigador debe también interpretar.

Cuadro 4

Análisis e interpretación del discurso de los *gamers* respecto a la categoría de relaciones afectivas

Objeto	Ciudad	Predicados	Interpretación
Identidad	Lima	Adquirir nuevas amistades	Jugar videojuegos implica conocer nuevas amistades
		Cercanía con amigos	
		Formas una tradición	
		Fortalecer amistades	Jugar videojuegos implica conservar y fortalecer antiguas amistades
	Similitud en gustos		
	Conocer personas nuevas		
	Mantienes fuerte tu relación de amistad		
	Colima	Vuelve a hablar con antiguos amigos	Jugar videojuegos es una tradición
Adquieres temas de conversación			

Lizzie, por ejemplo, se ha acostumbrado a convivir con varones por la falta de participación de las mujeres, según su discurso, siente envidia de ellos porque su trabajo no es valorado por su esfuerzo y lo atribuye al hecho de ser mujer, lo que refleja cierto grado de machismo en la industria y ambiente del videojuego; sin embargo, expresa no haberse sentido acosada en ningún momento.

Porque actualmente las mujeres en los videojuegos no hay muchas. Y por esa razón nos hemos sentido raras en ese ámbito (...) No hay chicas que jueguen (...) la verdad es que yo tengo más amigos varones que mujeres, porque me adapto mejor con ellos también (...) He llegado a sentir envidia por parte de los chicos porque soy mujer, creen que me hacen más caso a mí (...) no tengo mucha experiencia en el acoso o que me hayan hablado



mal (...) me han dicho que es que sólo por ser mujer me siguen (...) sólo leo el comentario y sigo jugando y es dónde vienen mis amigos, les *banean* [privan de jugar en colectivo] y ya nunca más vuelvo a saber, así es para controlar a los tóxicos [personas que insultan] (Lizzie, 22 años, *streamer*, Lima).

Otro informante asegura que: “Si no hubiera conocido los videojuegos, no te estaría hablando ahorita”, con referencia a que antes era muy introvertido, lo que da a entender que, dicha práctica, genera nuevos estilos de vida, de vivir y de relacionarse, puesto que un gran porcentaje de personas en algún momento de la vida llegan a tener momentos difíciles e incomprensibles, momentos en los que parecen no encontrar salida.

Si no hubiera conocido a los videojuegos, yo creo que ahorita no me estarías viendo, porque hubo un tiempo durante mi infancia en el que yo era *buleado* hasta el cansancio (por *bullying*), cuando estaba en la primaria dos veces me agarraron a golpes estando afuera de la escuela y me dejaron noqueado, me dejaron tirado, el *bullying* de lo cabrón que estaba. Yo creo que, si no hubiera conocido los videojuegos, no te estaré hablando ahorita, porque era una de las maneras en las que me podía olvidar de todo no lo que estaba pasando, me ponía los audífonos, me ponía a jugar y se [me] olvidaba todo. (Carlos, 22 años, Colima, estudiante).

Los videojuegos les significan compañía, donde tienen la oportunidad de convivir y establecer vínculos emocionales con los personajes de los videojuegos, así como el desarrollo de lazos afectivos con quienes interactúan y, por supuesto, experimentan y conocen a más personas que en otro contexto quizás no hubieran conocido.

El cuadro 5 expone la reflexión e interpretación del discurso sobre las valoraciones, en el sentido de los valores que otorga la juventud a la apropiación y uso de videojuegos, relacionándolo como un medio contra el estrés y distracción en el que encuentran un escape de la realidad al echar volar la imaginación.

Cuadro 5

Análisis e interpretación del discurso de los *gamers* respecto a la categoría de valoraciones

Objeto	Ciudad	Predicados	Interpretación
Valoraciones	Lima	Referencias en la vida real	Jugar videojuegos implica desestresarse y distracción
		Tener mucha imaginación	
		Ser creativo	
		Los video juegos son novedosos	Jugar videojuegos implica echar a volar la imaginación
		Sirven para quitar el estrés	
		Forma de entretenimiento	
		Método de distracción	Jugar videojuegos es entretenimiento
		Se convierte en vicio	
		Escape de la realidad	
		Provoca felicidad	Jugar videojuegos implica escaparse de la realidad
		Ser tolerante	
		Ser competitivo	
	Transmisión de emociones	Jugar videojuegos provoca felicidad	
	El videojuego es aceptado		
	Aprendes más jugando que leyendo		
Colima	Aprendes más jugando que leyendo	Jugar videojuegos implica desarrollar habilidades de competencia y tolerancia	
	No estás solo	Jugar videojuegos implica transmitir emociones	
	Te entretienes		

Al respecto opinan:

Lo mejor es dejar la imaginación volar, para mí es una distracción, pero aparte es algo que me fascina bastante (Mariano 23 años, Lima, programador).

Jugar videojuegos es una forma de entretenimiento que provoca felicidad y por ello se considera como el canal perfecto para transmitir emociones hacia a otros, algunos incluso creen que los videojuegos ayudan a aprender a manejarlas.



Yo quiero hacer mi propio juego en un futuro y que la gente sienta la misma felicidad que yo siento por conocer los videojuegos de otros (Mariano 23 años, Lima, programador).

Respecto a las habilidades, los *gamers* se vuelven competitivos y a la vez tolerantes, porque se capacitan mejorando sus técnicas para superar a los otros y lo visualizan como un posible medio laboral, según se puede también apreciar en el cuadro 5.

Un dato importante de mencionar son los discursos de “quitarse el estrés” y “relajación”, que estuvieron presentes en todas las entrevistas, sin excepción, tanto en Lima como en Colima.

Por otro lado, al parecer este tipo de jóvenes se arrullan y descansan con la práctica de videojuegos; para muchas personas la alta cantidad de horas empleadas a esta actividad (entre dos a diez horas diarias) podría llegar a considerarse agotadora, pero, según sus discursos, no representa problema alguno en ese sentido.

El cuadro 6 expone la reflexión e interpretación del discurso de identidad, en el sentido de la proyección o identificación que los *gamers* otorgan en función de los videojuegos. Es evidente que influye en el gusto personal, pues expresan que visten con relación a los videojuegos que les gustan, además adquieren y conservan objetos de colección, lo que implica un gasto económico que están dispuestos a cubrir. También refieren el aspecto de tomar decisiones y cumplir un rol importante dentro del mundo virtual; es decir, les significa convertirse en figuras importantes en este campo cultural.

Asimismo, externaron el rol que toman dentro de los mundos virtuales, cuáles son las funciones que desempeñan y, a partir de estas, comienzan a formar su identidad basándose en ciertas prácticas e identificaciones sociales que les ayudan a descubrir sus gustos, por lo que los videojuegos son un medio para conocerse a sí mismos y a otras personas.

En el juego siempre me ha gustado ser más apoyo que tomar un papel protagonista, no soy tanto de jugar los juegos en solitario (Jesús, 22 años, Lima).

Me empezó a gustar esa sensación de cómo yo podía controlar a un personaje en una pantalla, donde me hacía caso el videojuego, me mandaba hacer unas misiones que eran difíci-

les y yo tenía obviamente obstáculos en el juego para que no pudiera lograr eso. Ahí es donde nace mi personalidad competitiva, no me gusta quedarme ahí, me gusta mejorar, quiero lograrlo. Ahí es donde me retan y yo lo hacía (...) es lo que yo sentía en el videojuego. Así que, poco a poco, lo fui conociendo. ¡Ah, qué *chévere!* (Lizzie, 22 años, *streamer*, Lima).

Cuadro 6

Análisis e interpretación del discurso de los *gamers* respecto a la categoría de identidad

Objeto	Ciudad	Predicados	Interpretación
Identidad	Lima	Tú tomas decisiones	Jugar videojuegos implica tomar decisiones y cumplir un rol
		Eres importante	
		Cumples un rol	
	Colima	Influye en la forma de vestir	Dentro de los videojuegos eres importante
		Colecciones objetos de videojuegos	Jugar videojuegos influye en los gustos personales, como en la manera de vestir y coleccionar objetos que se relacionan con los videojuegos

Los videojuegos generan un espacio de descubrimiento, donde los *gamers* exploran su identidad, ven el videojuego como un reto personal. Superarlo representa un logro, es motivación para seguir creciendo de manera personal, veamos el siguiente y último ejemplo:

[respecto al avatar] una forma de proyectar cómo te gustaría ser por ejemplo aquí en el mundo real, tú puedes ser de una forma, pero no necesariamente no puedes hacer todo lo que quieras, no puedes decir todo lo que piensas, no puedes hacer muchas cosas te cohibes, bueno te cohibe la sociedad, en línea eres anónimo y puedes hacer muchas cosas que no harías en la vida real. (Carlos, 22 años, Colima, estudiante).

Conclusiones

La práctica de videojuegos no es sólo entretenimiento, también es un estilo de vida y un medio de expresión de las emociones para



quienes disfrutan realizar dicha destreza sociocultural, y merece respeto ya que requiere de imaginación y concentración, entre otras habilidades.

En el presente artículo se analizaron las prácticas en jóvenes de Lima y de Colima, cuyos lugares muestran similitudes culturales, ideológicas y de comportamiento en el tema; por ejemplo, que los videojuegos tienen impacto en los jóvenes desde la niñez, que influyen en algunas ocasiones en la elección de carrera, que han sido de ayuda emocional y que es un medio de enseñanza interactivo que les ayuda a mejorar sus habilidades de coordinación y de competencia, e incluso de socialización y de aprendizaje de otro idioma, entre otras cosas.

Las mujeres también participan en la industria del videojuego, aunque en menor cantidad, según testimonios de las propias entrevistadas, quienes se encuentran abriendo camino para que dejen de ver esta práctica como actividad exclusiva para hombres, tema que da para otra investigación.

Según la perspectiva de los entrevistados, los videojuegos unen a los participantes y construyen socializaciones desde temprana edad, como es el caso de uno de los testimonios que inició desde los cuatro años de edad, e inicia en el contexto de la familia, donde llegan a tener el primer contacto, ya sean por parte de hermanos u otros familiares.

Respecto a la hipótesis, se pudo comprobar que la globalización cultural a través de la tecnología ha facilitado el acceso a los *gamers* limeños y colimenses a adoptar prácticas y estilos de vida semejantes. Asimismo, se pudo cumplir el objetivo principal de identificar cómo influye dicha globalización en la identidad de los jóvenes entrevistados, quienes manifestaron la importancia en su desarrollo y estabilidad emocional, como lo expuso uno de los participantes al señalar que han podido salvarle la vida, demostrando con ello que los videojuegos implican un escape de su realidad y un medio contra el estrés que les provoca felicidad y relajación.

La práctica de videojuegos es sobreestimada por este colectivo que incluso hay quienes han decidido pausar sus estudios académicos para dedicarse de lleno a esta industria como medio de subsistencia y con miras a profesionalizarse en el área.

Referencias bibliográficas

- Belli, S. y López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 14: 159-179. Barcelona. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Blumer, H. (1982). *El interaccionismo simbólico. Perspectiva y método*. Barcelona, España: Hora, S.A.
- Chávez, M. (2004). *De cuerpo entero... todo por hablar de música. Reflexión técnica y metodológica del grupo de discusión*. México: Universidad de Colima.
- Chávez, M.; Covarrubias, K. y Uribe, A. (Coord.). (2013). *Metodología de investigación en ciencias sociales, aplicaciones prácticas*. México: Universidad de Colima.
- Coordinación Sectorial de Fortalecimiento Académico (COSFAC) (2019). *Práctica social*. Consultado el día 17 de septiembre de 2019. Tomado de: <http://humanidades.cosdac.sems.gob.mx/temas/vocabulario/practica-social/>
- Eguia, J.; Contreras-Espinosa, R.; Solano-Albajes, L. (2013). *Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. 3Ciencias, revista de investigación, 5: 1-14. Editada por Área de Innovación y Desarrollo, S.L. Tomada de: <https://urlzs.com/ZUKGX>
- García Gigante, B. (2009). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Madrid. Tomada de <https://cutt.ly/8RFjKbX>
- López Estrada, R.E. y Deslauriers, J-P. (2011). La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en Trabajo Social. *Margen, revista de trabajo social y ciencias sociales*, 61: 1-19. Tomado de: <http://www.margen.org/suscri/margen61/lopez.pdf>
- Muñoz, F. (2005). *El impacto de las pantallas: televisión, ordenador y videojuegos*. *Pediatría Integral*, XXII(4): 178-186. Órgano de expresión de la Sociedad Española de Pediatría Extrahospitalaria y Atención Primaria. Tomado de: <https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2018-06/el-impacto-de-las-pantallas-televisión-ordenador-y-videojuegos/>
- Nawas, M.M. (1971). El estilo de vida. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 3 (1): 91-107. Bogotá, Colombia. Tomado de: <https://urlzs.com/9N5Pb>.
- Newzoo Global Games Market (2019). Report 2019. Light version. Tomado de: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2019-light-version/>
- Real Academia Española (actualización 2021): *Diccionario de la lengua española*. 23ª ed. Versión 23.4 [en línea] Tomado de: <https://dle.rae.es>
- Van Dijk, T.A. (1999). El análisis crítico del discurso. *Anthropos* 186: 23-36, septiembre-octubre. Barcelona. Tomado de: <https://cutt.ly/FRFzXDO>
- Velásquez Pérez, A. (2007). Lenguaje e identidad en los adolescentes de hoy. *El Ágora USB*, 7(1): 85-107. Medellín, Colombia. Tomado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4077/407748996007.pdf>

**Recepción:** Agosto 14 de 2021**Aceptación:** Octubre 20 de 2021**Yesenia Esmeralda Arias Valencia**

Correo electrónico: yessarva@gmail.com

Mexicana. Licenciada en Comunicación por la Universidad de Colima, con estudios en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Actualmente se desempeña como comunicadora política.

Amaury Fernández Reyes

Correo electrónico: amaury_fernandez@ucol.mx

Mexicano. Doctor en Ciencias Sociales por la Universidad de Colima. Es profesor-investigador en la Facultad de Letras y Comunicación, miembro del Sistema Nacional de Investigadores (nivel I) y líder del cuerpo académico UCOL-CA-50: *Estudios de cultura y comunicación*. Su línea de interés es el estudio sobre las culturas contemporáneas. Ha publicado y artículos académicos relacionados con temas sobre la juventud, identidad, cultura y comunicación.