

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS PUEBLA

Escuela de Ciencias Sociales

Departamento de Psicología

UDLAP®

La Vida de los Gamers y la relación con el estereotipo

Artículo que, para completar los requisitos del Programa de Honores presenta
el estudiante

Andrés Emiliano

Domínguez González

162741

Psicología Clínica

Dra. Luiza Bontempo E. Silva

San Andrés Cholula, Puebla.

<<Verano 1>>

RESUMEN

El objetivo principal de este artículo es describir cómo los gamers, pertenecientes a tres diferentes grupos, ven su vida, su relación con los videojuegos y cómo se ven afectados por el identificarse como tal. Luego, se hace una comparación entre las realidades que describen con lo que se observa dentro del estereotipo del “gamer”. Utilizando una metodología cualitativa de estudio de casos múltiples, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con tres participantes, cada uno representando a un específico grupo teórico. Se realizó un análisis basado en la Teoría Fundamentada. Se encontró que la realidad descrita por los participantes estaba completamente alejada de la que se planteaba por el estereotipo, donde ellos describen que son capaces de entender los múltiples usos que les dan a los videojuegos y el cómo es que jugarlos e identificarse como gamer los puede llegar a afectar en diferentes aspectos de sus vidas.

PALABRAS CLAVE: gamers, videojuegos, estereotipos gamer, investigación de casos múltiples, historia de vida, investigación cualitativa.

ABSTRACT

The main goal of this article is to describe how gamers, belonging to three different groups, see their life, their relationship with videogames and how they are affected by identifying as such. Then, a comparison is made between the realities that they describe and what can be described by the gamer stereotype. Using a qualitative multiple case study methodology, semi-structured interviews were conducted with three participants, each representing a specific theoretical group. Then, an analysis based on Grounded Theory was carried out. It was found that the reality described by the interviewees was far from the one posed by the stereotype, where they understand the multiple uses that they give to videogames and how playing and identifying as a gamer, can affect them in their day-to-day lives.

KEYWORDS: gamers, videogames, gamer stereotypes, multiple case study, life story, qualitative research.

Introducción

En la época de los ochenta y los noventa, gracias a Pac-Man y a los arcades, se dio una de las más grandes revoluciones de la industria de los videojuegos (O'Sullivan, 2023). Con esto, surgieron estereotipos, los cuales se encargaron de representar a las personas quienes jugaban videojuegos. En ese momento en la historia se les conocía como “gamers” o “nerds”, y la imagen que se tenía de ellos era la de jóvenes poco maduros, quienes preferían jugar videojuegos a hacer cualquier otra actividad considerada “normal”. Esta concepción de estos jóvenes “gamers” daría lugar al estereotipo moderno del “gamer”, un hombre joven, el cual está en una muy mala forma física, que no tiene amigos y que lo único que hace es jugar videojuegos (Grohol, 2013).

En una época donde la televisión y las películas estaban en la cima del entretenimiento y la cultura americana estaba en uno de sus más grandes apogeos desde los años cincuenta, la adopción de un nuevo medio de difusión cultural siempre es algo complicado entre cualquier población moderna. Junto con esto, existían ideas preestablecidas sobre las personas que jugaban videojuegos, ya que las personas que aceptaron de forma plena esta nueva forma de difusión cultural, ya tomaban parte en actividades las cuales no eran parte de la norma, como lo podría ser jugar videojuegos o disfrutar de la ciencia ficción. Con el paso del tiempo, el estereotipo de los “gamers” ha evolucionado, llegando a tener tanto connotaciones negativas como positivas. Por ejemplo, del lado positivo tenemos que los “gamers” tienen una mayor capacidad de resolución de problemas, y que en general tienen una mayor facilidad para manipular la tecnología. Mientras que el lado negativo ha llegado a incluir un disgusto por las mujeres como requisito para ser “gamer”. Esto se demostró en el movimiento “gamergate” del año 2014 (Romano, 2021). Donde un grupo de personas que se identificaban como “gamers” llevaron a cabo una campaña masiva de acoso hacia las mujeres en la industria de los videojuegos. Este movimiento tenía como objetivo desde creadoras de contenido, hasta desarrolladoras de videojuegos. El acoso iba desde amenazas de Doxxing (que es la divulgación de la información personal de una persona o personas en contra de su voluntad), hasta amenazas de violación y muerte (Romano, 2021).

Una vez analizados los motivos de esta campaña de acoso, se pudo observar que fue una oposición agresiva coordinada por parte de personas pertenecientes a la comunidad gamer,

quienes tenían opiniones políticas principalmente de derecha y que se encontraban en contra de la nueva ola de inclusión y dirección artística que inició dentro de la industria de los videojuegos hace más de diez años (Andy's Take, 2022). Algunos ejemplos de los cambios en dirección dentro de la industria de los videojuegos en cuanto a inclusión, son “The Last of Us 2”, en el cual se toma control de una mujer lesbiana y una mujer trans, las cuales se antagonizan a lo largo de la historia, y la nueva saga de “Tomb Raider”, en la cual se toma control de una mujer cazadora de tesoros perdidos.

Regresando al estereotipo de “gamer”, la película “virgen a los 40”, estelarizada por Steve Carell (Virgen a los 40 [Cinta Cinematográfica]. EU.: Universal pictures.) presenta un ejemplo muy completo de las características que conforman el estereotipo de “gamer” de los años noventa. Aquí se demuestra que los “gamers” pueden llegar a ser personas que nunca desarrollaron relaciones sociales significativas, debido a que no lo hicieron por jugar videojuegos, y que se han visto tan consumidos por estos hobbies que están estancados de forma social, laboral y emocional. Con esto dicho, si bien tiene un grado de verdad lo que se plantea en la película, no es una representación completa y objetiva del grupo al cual pertenece el personaje principal.

Con esto dicho, se establece que la finalidad de este estudio es describir tanto la realidad como la ficción de lo que es ser un “gamer”, comparando sus vidas reales con el estereotipo. Para poder entonces describir la vida real de un “gamer” y cómo es que se relaciona con el estereotipo.

Estereotipo

La definición de estereotipo como tal, puede llegar a ser confusa, ya que depende de interpretaciones personales y culturales. Debido a esto, los estereotipos son interpretados como fenómenos sociales variados y sus orígenes y funciones malinterpretados. Se tiene la concepción popular de que los estereotipos son puramente negativos, esto no podría estar más alejado de la realidad, ya que son fenómenos que encierran muchos aspectos de un grupo social y que cambia dependiendo de la época en la que se esté viviendo. Esto está mejor planteado por Fiske en 2018, donde se explica que los estereotipos tienen múltiples facetas y diferentes perspectivas desde las cuales se pueden entender. Fiske plantea el Stereotype Content Model (SCM), el cual explica que los estereotipos son fenómenos originados de

ciertos momentos en la historia, los cuales no analizan de forma profunda a cada una de las personas que se estereotipan (p. 203). Finalmente, Fiske (2018) menciona que los estereotipos tienen dos dimensiones, las cuales los definen, la primera siendo “calidad” (o confiabilidad) de la persona, y la segunda siendo la “competencia” de estas personas. Por ejemplo, una persona que tiene gran capacidad de engañar a los demás para lograr sus propias metas, tiene una gran habilidad para lograr sus objetivos (es muy competente), pero está mal intencionado al momento de relacionarse con las personas a su alrededor (no es muy confiable porque sus objetivos son egoístas).

Un ejemplo del SCM está planteado por Durante, Fiske, Kervyn, Cuddy, Akande, Adetoun, Adewuyi, Tserere, Ramiah, Mastor, Barlow, Bonn, Tafarodi, Bosak, Cairns, Doherty, Capozza, Chandran, Chrysochoou, & Iatridis (2013). Donde al describir a personas ricas y a personas en situación de calle, no se intentaba analizar a la persona de forma individual. Al contrario, sin conocer a la persona, se describían a todas las ricas como muy eficaces en lo que hacen, pero que son extremadamente frías en cuestiones sociales, mientras que a las personas en situación de calle se les describía como que eran tanto fríos como inútiles en las cosas que hacían (p. 730).

Otra cualidad poco conocida de los estereotipos, la cual es ejemplificada por Bodenhausen (2000), es la capacidad de afectar el desempeño de las personas al momento de aplicar una prueba, solamente por recordarles los estereotipos a que eran sujetos. Esto se demostró con dos grupos de mujeres asiáticas a las cuales se les hizo la misma prueba, la única diferencia fueron los estereotipos que se les recordaron. A un grupo se le recordó que estaban sujetos al estereotipo del asiático, por lo tanto, tenían que ser buenas en matemáticas, mientras que al otro grupo se le recordó que estaban sujetas al estereotipo de la mujer, por lo tanto no eran buenas en lo académico. Una vez terminada la prueba, se compararon los resultados y se observó que el grupo al que se le recordó el estereotipo asiático tuvo resultados marginalmente mejores.

Retomando el aspecto del estereotipo “gamer”, Lemercier-Dugarin, Romo & Zerhouni (2021) describen que las personas que jugaban videojuegos tenían perfiles similares (en cuanto a conducta y cualidades de personalidad) cuando se comparaban con personas que no jugaban videojuegos. Esto se refiere a que, los posibles problemas conductuales o sociales

presentados por “gamers”, no vienen puramente de jugar videojuegos, necesitan venir de algún otro aspecto de su vida (p. 296).

Haciendo un breve resumen, los estereotipos tienen una finalidad y una razón de ser, no son puramente negativos y no se encuentran enfocados en una sola persona en particular, sino a un grupo en general. Con esto dicho, se establece que los estereotipos describen las posibles cualidades de una persona, y el cómo esas cualidades encajan con las del grupo social al que quiere pertenecer. Y si bien algunas de estas pueden ser negativas, el estereotipo como tal no dicta su existencia dentro de todos los miembros del grupo. Como menciona Fiske (2018), aunque exista un estereotipo de un grupo de personas, esto no quiere decir que todos los miembros de ese grupo presenten esas características. En conclusión, los estereotipos no son puramente negativos, son multifacéticos y tienen diferentes aplicaciones (p. 203).

El Estereotipo de “Gamer”

Para poder plantear el estereotipo de gamer, debemos tomar en cuenta diferentes factores, como el cuánto queramos basarnos en el estereotipo y el cuánto queramos sumergirnos en la cultura actual y real que rodea a los “gamers”. Junto con esto, se revisarán a profundidad diferentes cualidades que conforman el estereotipo de “gamer”, como lo podrían ser la agresividad y la falta de habilidades sociales y también los sentimientos de pertenencia a una comunidad y significación personal de los videojuegos.

Williams (2005) describe el estereotipo de “gamer” como chicos solitarios de piel pálida los cuales están en un sofá, en un cuarto oscuro, golpeando botones de forma obsesiva (p. 2). Esta descripción está basada en imágenes y percepciones construidas hace años, pero el pasatiempo de jugar videojuegos ha cambiado y con ello, el estereotipo también. Se mantienen muchos de los aspectos negativos del estereotipo, pero, como explica Stone (2019), al estereotipo de gamer se le agregaron a lo largo de los años connotaciones positivas, como lo podrían ser habilidades superiores con la tecnología, capacidades cognitivas y motoras superiores, entre otras.

Finalmente, la popularidad de los videojuegos dentro de la sociedad ha crecido, como se puede observar con el surgimiento de los “e-sports”, torneos sancionados y televisados por

los desarrolladores de los diferentes videojuegos que se juegan. Estos torneos pueden llegar a tener premios de hasta un millón de dólares, con hasta un total de 44 millones de espectadores concurrentes, como sucedió en la final mundial del campeonato de LoL (League of Legends) del 2019 (Mateo, 2019).

El cambio positivo en el estereotipo puede relacionarse con surgimiento de evidencia de diferentes beneficios que vienen del jugar videojuegos, como lo son una mayor capacidad de búsqueda visual (Wu & Spence, 2013, p. 680), una mejor coordinación mano-ojo (McElnay, 2014, p. 442), y mejores capacidades para la resolución de problemas (Shute, Ventura, & Ke, 2015, p. 65). Además del beneficio emocional, que se relaciona con la capacidad de desconectarse del mundo real por un momento y poderse relajar y asimilar las cosas, las cuales pueden estar causando estrés en la vida diaria. Incluso puede llegar a ser utilizado como un método alternativo para tratar depresión y ansiedad leve (Fish, Russoniello, & O'Brien, 2018). También se ha demostrado (Willett, 2016) que muchos jugadores jóvenes los utilizan para poder entender de mejor forma las dinámicas que conforman ciertas partes de la vida, y el hecho de que puedan hacer esto les permite volver estos medios de entretenimiento en grandes herramientas para poder entender el mundo que los rodea (p. 153)

Con esto dicho, el aspecto de la desconexión de la realidad puede ser exagerado y llevado a niveles poco saludables, como lo es el caso de los “Hikkikomoris” que se presentan en lugares como Asia (con un especial énfasis en Japón). La realidad de los Hikkikomoris no está muy alejada de la que plantea el estereotipo clásico del “gamer”, donde no salen para nada de su habitación, lo único que hacen es jugar videojuegos, no tienen necesidad de buscar ningún trabajo porque siguen viviendo con sus padres, etc. En estos casos, puede pasar mucho tiempo antes de que estas personas decidan regresar a la sociedad, y a veces terminan cometiendo actos de violencia en contra de sus padres o suicidio durante este periodo de encierro, debido a que se sienten incapaces de poder vivir o regresar a la sociedad (RT en español, 2018)

Es posible interpretar este fenómeno como una consecuencia del juego extremo de videojuegos, con sus consecuencias, siendo que afecta la forma en la que se desarrollan las habilidades sociales de estos jóvenes; pero utilizando entrevistas e información conseguida

por investigadores en Japón, se pudo llegar a la conclusión de que el jugar videojuegos no era el causante del fenómeno “Hikkikomori”, y que su verdadero uso se queda en ser un hobby que se puede hacer dentro de casa sin tener que salir (RT en español, 2018).

Similarmente, se plantea que el jugar videojuegos violentos (como Call of Duty, Grand Theft Auto o Halo) hace que las personas expuestas a estos se vuelven mucho más violentos de lo que ya lo eran, esto principalmente siendo comentado en Estados Unidos, un país que tiene una cultura enteramente basada en las armas (Glynn. 2016). Esta narrativa sobre los videojuegos como generadores de violencia es algo enteramente fabricado por los medios de difusión con el fin de intentar justificar la existencia de esta clase de fenómenos sociales, la cual se encuentra arraigada a nivel cultural más que otra cosa. Esto se comprueba con una simple estadística que viene del otro lado del mundo, en Japón, el cual tiene un consumo de videojuegos muchísimo mayor, pero solamente tiene una fracción de los crímenes violentos que están presentes en los Estados Unidos (Glynn. 2016, p. 54)

El tema de la violencia nacida por el juego de videojuegos ha sido algo controversial desde inicios de siglo. Esto es debido a que mientras crecía más y más la popularidad de los videojuegos (aproximadamente entre 1990-2006), aumentaba la cantidad de tragedias causadas por personas que encajaban en el estereotipo del “gamer”, estos siendo chicos blancos, los cuales no eran remarcables en muchas cosas y no tenían buenas habilidades sociales. Gracias a que estas personas entraban en la preestablecida percepción de “gamer” que se tenía, y una vez que llevaron a cabo siniestros en contra de otras personas en lugares públicos, lo que se hizo fue que se observaron los hobbies de estas personas como las posibles causas de sus acciones.

Con esto dicho, Ruiz, Carretero, y Jiménez (2013), demuestran que los videojuegos sirven para la creación de ambientes de superación personal, y que es más fácil el refuerzo de una conducta por parte de un videojuego, que el ser influenciado por el mismo para cambiar una conducta que ya se tiene. En pocas palabras, los videojuegos violentos no vuelven violentas a las personas, pero pueden llegar a fomentar esa clase de actitudes en personas que ya las tienen presentes.

De esta manera, el objetivo principal de este trabajo es describir aspectos centrales de la vida de diferentes gamers y la relación que tiene con el estereotipo de “gamer”. Buscando

contestar a la pregunta: ¿Qué tan diferente es la vida del “gamer” cuando se compara con el estereotipo?

Método

Se eligió llevar a cabo un estudio cualitativo, específicamente un estudio de casos múltiples, con algunas características de historia de vida, esto es debido a que la información con la que se está trabajando fue conseguida a partir de las opiniones y percepciones de las personas sobre sus propias experiencias de vida. El estudio de casos múltiples se utiliza principalmente con el fin de poder determinar qué tan frecuente, o que tan raro es un evento dentro del grupo de personas seleccionadas, sobre todo gracias a que se utilizaran diferentes grupos de entrevistados para este trabajo (Andrade, 2018, p. 28).

Procedimiento

Para obtener la información, se utilizó un protocolo de entrevista semi estructurada, previamente probado y validado con la población estudiada. Enseguida presento el protocolo final¹:

1. Cuánto tiempo juegas a la semana?

¿Cómo es tu rutina? ¿O cuál es el lugar del videojuego en tu vida cotidiana?

2. ¿Por qué empezaste a jugar videojuegos?

3. ¿Qué te inspira a seguir jugando videojuegos?

4. ¿Según tu propia definición, eres un gamer?

5. ¿Qué características conforman el estereotipo de un gamer según tu perspectiva?

6. ¿Sientes que has sido afectado en tu vida por el estereotipo del gamer?

Si respondió que no a la anterior pregunta ¿por qué consideras que no ha afectado tu vida diaria?

¹ El protocolo fue probado inicial fue probado en una entrevista piloto y se hicieron cambios para adecuarlo a los objetivos de la presente investigación.

Si respondió que sí a la misma pregunta: ¿cómo sientes que te ha afectado el estereotipo del gamer en tu vida diaria?

Entre las diferentes preguntas que se plantearon en el protocolo, están el cómo los ha afectado el estereotipo del video jugador a lo largo de sus vidas, si ha tenido un impacto en la forma en la que se manejan en sus relaciones; también se les podría preguntar el cómo es que se introdujeron en los videojuegos en primer lugar. Junto con esto, también se preguntó el “por qué” juegan videojuegos estas personas, ¿cuál es su motivación, y por qué siguen jugando videojuegos tantas horas a la semana?

Los participantes firmaron un consentimiento informado y todas las entrevistas fueron realizadas en modalidad en línea debido a que se llevaron a cabo en medio de la pandemia. Las entrevistas tuvieron una duración aproximada de entre treinta minutos y una hora, fueron grabadas y transcritas, palabra por palabra. Luego se realizó un análisis basado en la teoría fundamentada, creando una codificación que emergía del propio discurso de los participantes. Luego, los códigos fueron condensados en las categorías de análisis. Las categorías fueron validadas a través de la triangulación de investigadores, siendo sometidas a evaluación por cuatro jueces diferentes obteniendo 100% de acuerdo en las categorías de objetividad, relevancia y pertinencia.

Población

La muestra utilizada fue teórica, se buscaron los participantes basándose en la relevancia teórica (Bontempo e Silva, Beck & Jaschack, 2023). Para esto, se construyeron tres diferentes grupos de participantes, organizados por los siguientes criterios:

- Tiempo invertido dentro del juego
- Presencia y sentimiento de pertenencia dentro de la comunidad del juego
- Si hay algún beneficio que venga de jugar el juego (sea económico o si se tiene algún tipo de popularidad gracias a que juegan ese juego).

La Tabla 1 presenta los diferentes grupos de participantes. En el criterio de “inversión del tiempo” se planea separar utilizando diferentes intervalos de tiempo los cuales representan hasta cierto punto la cantidad de dedicación que se tiene al jugar. Por lo tanto, para el primer grupo de jugadores (los jugadores iniciados), se considera necesario una

inversión de tiempo mínimo de cinco horas a la semana, con un posible interés y presencia dentro de la comunidad de este juego; pero todavía sin que se obtengan ninguna clase de beneficios económicos o popularidad gracias al juego.

Para el segundo grupo (los jugadores invertidos), se eligió una inversión de tiempo de más de diez horas a la semana. Junto con esto, debe de existir interés y presencia en la comunidad del juego particular que juegue. Además, puede haber algún beneficio social o económico obtenido por el juego de videojuegos, pero no debe de ser suficiente para poder vivir de ellos

Para el último grupo (los jugadores profesionales), aunque los criterios de inversión de tiempo son similares a los del grupo anterior, debe existir una presencia todavía mayor en la comunidad alrededor del juego, y deben existir ganancias tanto monetarias como sociales de jugar el videojuego. Estos beneficios (principalmente los monetarios) se pueden obtener por medio de videos de Youtube, haciendo directos en páginas como Twitch, o Facebook Gaming, o incluso participando en torneos organizados. Los torneos pueden ser organizados por la comunidad, o por el desarrollador del videojuego, y ofrecen premios en dinero². Para aclarar, un criterio para ingreso a este grupo, la persona debe de ser capaz de mantenerse de sus ganancias logradas por jugar videojuegos.

Tabla 1

Descripción de los criterios de inclusión para cada grupo de “gamers”

Nombre del grupo	Cantidad de tiempo invertido	Presencia dentro de su comunidad	Beneficios sociales y/o económicos
Jugadores iniciados	5 – 8 Horas semanales	Posible presencia e interés sobre la comunidad	Ninguno
Jugadores invertidos	10 + Horas semanales	Debe existir interés y presencia	Puede llegar a existir, pero no es suficiente para poder sostenerse

² Por ejemplo, el torneo internacional de DOTA 2 en el año 2019, donde el equipo ganador “OG” se hizo de una suma total de 15 millones de dólares por su primer lugar en dicho torneo (Esports Earnings, 2019).

Jugadores profesionales

		de jugar videojuegos
10 + Horas semanales	Debe de existir un grado de reconocimiento dentro de la comunidad	Deben de existir ganancias monetarias o sociales de alguna clase y debe de existir la posibilidad de vivir de las mismas

Una aclaración importante es que una persona puede pertenecer a diferentes grupos de “gamer” dependiendo del videojuego que esté jugando. Por ejemplo, si una persona pertenece al grupo de “jugadores invertidos” en el juego “a”, es posible que no pertenezca al mismo grupo en el juego “b”. Es decir, el grupo en el que se encaja es dependiente completamente del juego.

El grupo al que pertenece una persona no es transferible entre juegos, a menos de que pertenezcan a categorías similares (Shooters, juegos de pelea, RTS, y etc.), o a menos de que tenga la misma inversión de tiempo tanto dentro del juego como dentro de la comunidad. En particular para los “jugadores profesionales”, deben poder seguir vivir de sus ingresos, si es que juegan otros juegos y hacen contenido sobre ellos.

Fueron seleccionados tres participantes:

- Román, un estudiante mexicano de 19 años que se identifica con el género masculino y que reside en la ciudad de México, como representante de los "Jugadores Iniciados".
- Marco, un joven mexicano desempleado de 20 años que se identifica con el género masculino y que reside en el Estado de México, como representante de los “Jugadores Invertidos”
- James, un hombre británico de 30 años, empleado de tiempo completo y que tiene un canal de YouTube, como representante de los “Jugadores Profesionales”

La muestra es completamente masculina, esto debido a que la selección fue realizada a través de la comunidad “gamer”, que indicaba o sugería ciertas personas que pudieran cumplir con los criterios. Los participantes fueron contactados personalmente y participaron

voluntariamente, firmando un consentimiento informado y se cambiaron sus datos personales para poder proteger su privacidad.

¿Qué tan diferente es la vida del “gamer” cuando se compara con el estereotipo?

Fue realizada una entrevista con un representante escogido de cada grupo. Una vez hechas, se transcribieron y se utilizó el software Atlas.ti para llevar a cabo el análisis de las entrevistas. Posteriormente, se analizaron cada uno de los códigos que se obtuvieron de esa manera y se separaron en diferentes categorías y subcategorías, las cuales ayudaron a establecer puntos claves de la descripción de los “gamers” de su ambiente y de su relación (y separación) al estereotipo que se planteó originalmente.

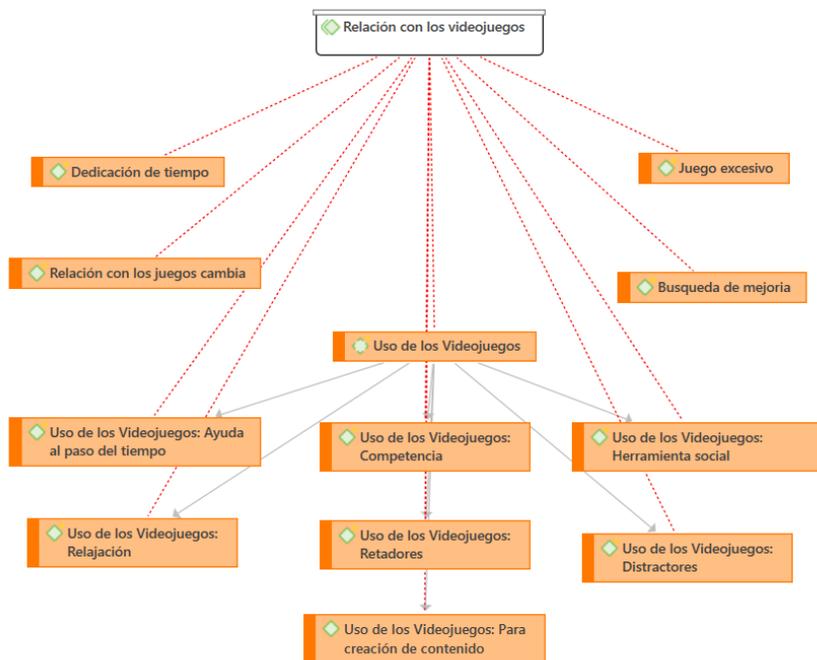
Las cuatro dimensiones analizadas fueron:

- Relación con el estereotipo
- Relación con los videojuegos
- Efectos sobre el jugador
- Comunidad “gamer”

La dimensión “Relación con los videojuegos” se enfoca en qué clase de relación se tiene o se busca al momento de jugar videojuegos. Está representada en la Figura 1, y se observan claramente cuáles son las categorías que la conforman. La categoría más densa dentro de esta familia es la de “Uso de los videojuegos”, la cual describe 7 diferentes usos (subcategorías) que fueron mencionados por cada uno de los participantes. Estos usos son: ayudar a pasar el tiempo, fomento de competencia, distractores generales, herramienta social, como base para creación de contenido, método de relajación y finalmente como fuentes de retos para su desarrollo personal. Igualmente, se cuenta con la categoría de “búsqueda de mejoría”, la cual describe un deseo por mejorar sus habilidades dentro de un juego en particular.

Figura 1

Representación gráfica de la dimensión “Relación con los videojuegos”



La relación con los videojuegos es uno de los puntos más importantes de la identidad “gamer”. Esto gracias a todos los diferentes usos que se les dan a los videojuegos dependiendo de qué es lo que se busque en un momento determinado. Varios de estos usos se encuentran presentes en la entrevista de Román, que observaba su relación con los videojuegos como algo pasivo, donde el mencionaba que, si bien jugaba por mucho tiempo, el tiempo por el cual jugaba no tenía otro fin más que el de quitarle el estrés y ayudarlo a pasar el tiempo. Una de las grandes aclaraciones que hizo a lo largo de la entrevista fue que generalmente veía a los juegos como algo que hacía cuando no tenía nada más que hacer, y que al final su relación con los mismos había cambiado mucho con el tiempo.

Continuando, tenemos a Marco, el cual comparte muchas de las características Román, pero habla mucho más sobre las relaciones personales/sociales a partir de jugar videojuegos. Marco utiliza los videojuegos para poder desarrollarse de manera más plena socialmente, sin tener que preocuparse por prejuicios que vengan de cómo se ve o cómo actúa en la vida real. También menciona que los videojuegos sirven como herramientas las cuales fomentan el crecimiento personal tanto dentro como fuera de la consola, el argumenta que

los juegos presentan retos para las personas que los juegan, y que en general permiten enfrentarse a situaciones las cuales llevan al crecimiento de alguna manera. Él también menciona que debido a la naturaleza en línea de los videojuegos hoy en día, es más fácil que se fomente tanto el sentimiento de pertenencia a una comunidad como de competencia. Esto gracias a que en muchos de los videojuegos más populares hoy en día, existen una gran cantidad de personas jugando al mismo tiempo en arenas virtuales, todo con la finalidad de ver quien de ellos es el mejor.

Finalmente, tenemos a James, el cual menciona todos los puntos anteriores, agregando el uso de los videojuegos como medios que fomentan la creación de contenido. Él se refiere a que gracias a la naturaleza dinámica de los videojuegos y el elemento de constante decisión y desarrollo de habilidades, no todos los jugadores son similares en sus estrategias y forma de observar los problemas que se presentan dentro del juego. Por lo tanto, esto permite a los videojuegos ser “explotados” de alguna manera por los “gamers” más aptos o creativos, como medios de exponer ya sea su habilidad o su creatividad. Este último punto está mejor explicado por el mismo James. Él menciona que el juego que caracteriza a su canal es uno el cual permite que exprese su creatividad de manera plena, mencionando que es la única cosa que tiene en su día para expresar su creatividad ya que su trabajo no se lo permite en lo absoluto.

Continuando, tenemos la categoría de “dedicación de tiempo”, la cual describe situaciones donde se nota una inversión de tiempo alto, donde jugar es más importante para la persona que otras cosas en su vida. Similarmente, tenemos la categoría de “juego excesivo”, donde se describe (ya sea de forma implícita o explícita) que el juego excesivo de videojuegos ha tenido consecuencias puramente negativas dentro de la vida de la persona.

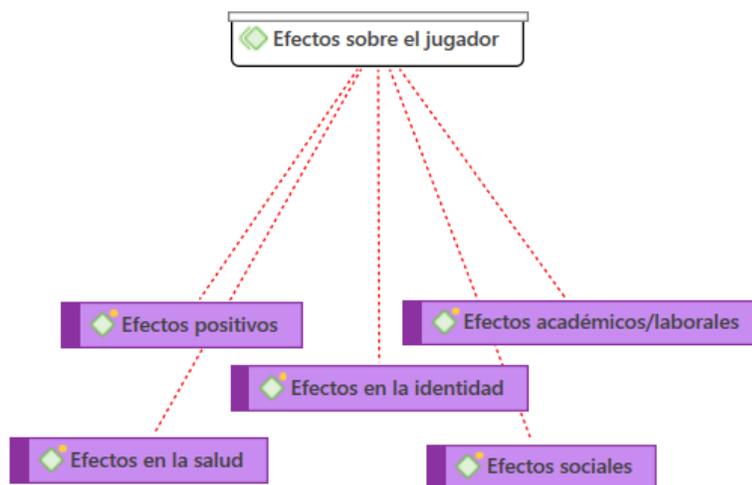
Esta categoría tuvo diferentes efectos sobre Román y Marco a lo largo de sus vidas como “gamers”, dichas consecuencias se ven mejor presentadas dentro de la categoría de “efectos sobre el jugador”. Algo que aclarar es que muchas de las consecuencias descritas no son enteramente negativas, algunas tienen connotaciones favorables para las personas, pero se consideró apto en general poder encasillar todos los efectos dentro de una misma categoría, con la finalidad de poder hacerla lo más objetiva y completa posible.

Finalmente, está la “Relación con los juegos cambia”, donde se describe un cambio en su forma de relacionarse o de observar a los videojuegos, esto puede ir desde no darles tanta importancia como se hacía anteriormente, hasta usarlos para algo completamente diferente a lo que se hacía antes. Román lo ejemplificó diciendo que, por muchos años de su vida, los videojuegos eran partes vitales de su día a día, donde pasaba horas interminables tanto fuera como dentro de su casa compitiendo con otros “gamers” para poder ser de los mejores jugadores de su región, llegando a dejar de lado responsabilidades y otras actividades en el nombre de jugar videojuegos. Pero, una vez que se da cuenta de las cosas que se está perdiendo en su vida diaria gracias a que juega por tanto tiempo, decidió tornar su relación con los videojuegos en una dirección completamente diferente, ahora enfocándose principalmente en el aspecto de relajación y de paso del tiempo de estos, utilizándolos principalmente como una recompensa por completar todos los deberes, como herramientas para alejarse de situaciones que le causan ansiedad o como una forma de pasar el tiempo rápido mientras espera a alguien.

La siguiente dimensión es “Efectos sobre el jugador”; esta se encarga de describir los efectos (tanto buenos como malos) mencionados por los entrevistados. Como se puede observar en la Figura 2, la categoría “efectos sociales” es la más densa, dentro de la cual, Román, Marco y James mencionaban situaciones (de forma implícita o explícita) donde el jugar juegos o identificarse como “gamer” tuvo, tiene o tendría un efecto sobre su vida social. Marco es el ejemplo más completo, él describe que el jugar videojuegos le permite ser más auténtico en su forma de ser, dándole un espacio donde puede ser él mismo tanto con sus amigos como con gente extraña, y lo puede hacer sin que se le mantenga sujeto a discriminación por cómo se ve o cómo es en persona. Junto con esto, para él los videojuegos presentan herramientas que lo afectan de manera personal, permitiéndole tanto explorar facetas de sí mismo de manera libre, como permitiéndole seguir sueños y esperanzas, los cuales tiene desde que es joven, esto, de nuevo, sin que se le juzgue de alguna manera por cómo es en persona. Igualmente, se nota que, como Román, es una persona que se ha encontrado en situaciones dentro de las cuales el juego de videojuegos es como un distractor sumamente efectivo, dejando consecuencias tanto físicas (en la forma de dolores de espalda y fluctuaciones en su peso) como académicas (promedios escolares muy bajos que lo mantuvieron alejando de poder seguir sus estudios)

Figura 2

Representación gráfica de la dimensión “Efectos sobre el jugador”



Continuando, están los efectos que jugar videojuegos y considerarse un “gamer” tienen sobre la identidad. Un ejemplo de esto es James, quien menciona que el jugar videojuegos le trae creatividad a su vida, cosa que es muy rara en su día a día debido al trabajo que tiene. Los videojuegos y hacer contenido con ellos le permiten expresar partes de sí mismo, las cuales no siempre tienen la oportunidad de sacar en su día a día. Similarmente, Marco menciona que los videojuegos le ayudaron a desarrollarse de manera más plena socialmente, llegando al punto donde él dice que se puede “poner una máscara” que le permite entonces ser como verdaderamente siente que es. Esto se nota todavía más en cómo desarrolla más esta idea de la “máscara”, donde él dice que tiene “otra identidad” la cual se permite decir, pensar y ser como él sería en la vida real si no le tuviera miedo a la interacción social, pero gracias a los videojuegos le permiten un espacio donde puede expresar de forma plena y sin barreras una faceta completamente diferente de su persona.

Uno de los principales efectos debido al juego excesivo de videojuegos, (además del social, el cual ya ha sido explorado) sería el efecto sobre la vida académica y laboral. El fenómeno escolar fue descrito principalmente por Román y Marco, y estaba conformado por situaciones en las que, por jugar demasiado tiempo videojuegos, no le prestaron la atención necesaria a sus estudios, obteniendo notas pobres y generalmente afectando su rendimiento escolar. James mencionó de manera muy interesante que a él no le afecta como tal el jugar

videojuegos por muchas horas; en cambio, lo que lo afectaría sería la percepción que las personas en su trabajo actual tienen sobre los “gamers”. Él mismo dice que si la gente en su trabajo actual se enterase de que él es un “gamer” y de su canal de YouTube, es posible que lo empiecen a dejar de lado para proyectos dentro de la empresa. Él explica que podría ser gracias a que sus superiores considerarían que “no está lo suficientemente interesado en el mundo real para esa clase de responsabilidad” (James, 30 años). Con esto dicho, él menciona su juego de videojuegos como una de las herramientas que le ayudaron a fomentar sus habilidades de ventas. Esto lo hace al momento de hacer su contenido sobre los mismos, donde gracias a ello, él desarrolla una relación de negocios con una compañía, la cual vende computadoras, donde él se encarga de anunciar y “venderle” las computadoras a su audiencia. Él mismo menciona que esta experiencia en ventas le da la ventaja que necesita sobre otros participantes para poder ser considerado para proyectos dentro de su trabajo, y en general, estima que le ayudó mucho a crecer en sus habilidades laborales.

Finalmente, tenemos las dos últimas categorías: “efectos positivos” y la de “efectos en salud”. La primera explica todos los posibles beneficios que vienen de jugar videojuegos, desde la posibilidad de aumentar su libertad de expresión personal y autoestima, hasta permitir demostrar una capacidad para las ventas dentro de un puesto de trabajo nuevo.

La categoría de “efectos sobre la salud” que está descrita principalmente por Marco, donde menciona que ha experimentado dolores de espalda, subidas y bajadas de peso bastante significativas debido a que en algún punto de su vida se encontró enteramente invertido en los videojuegos, casi como si estuviera completamente consumido por los mismos. Román menciona haber tenido ojos irritados y un dolor de espalda, que con el tiempo desaparecería.

Dentro la dimensión, “Comunidad Gamer”, como se observa en la Figura 3, podemos encontrar dos categorías, “ambiente acogedor” y “ambiente dañino”. Dentro del “ambiente acogedor” se describen diferentes aspectos de la comunidad “gamer”, donde se describe que los participantes tienen tanto en su espacio físico como en su espacio “gamer” a una comunidad donde los miembros de esta no tienen jerarquía y que en general se aceptan de forma plena entre ellos. De manera opuesta, tenemos la categoría de “ambiente tóxico”, la cual describe que el participante se ha encontrado y ha interactuado con ese lado poco agradable y generalmente desagradable de la comunidad “gamer”, el cual es el principal

culpable por acciones como el ya mencionado “gamergate” y es también el grupo que originó muchas de las facetas negativas del estereotipo de los “gamers”.

Figura 3

Representación gráfica de la Dimensión “Comunidad gamer”



Finalmente, tenemos la dimensión “Relacionado con el estereotipo”, como se observa en la Figura 4, se encuentran categorías las cuales son similares a características descritas dentro del estereotipo de “gamer”. La más prevalente es “importancia de los videojuegos”, la cual se usa para señalar situaciones donde se muestra la gran importancia que le dan los “gamers” a los videojuegos en general. Dentro de esta misma familia, podemos encontrar la categoría de “diferencia a sus contemporáneos”, donde Román, Marco y James se describieron (tanto implícita como explícitamente) como personas que eran diferentes en sus contemporáneos en varios aspectos, desde los gustos que tenían, hasta la forma en la que eran tratados por los mismos. Finalmente, está la categoría “introversión personal”, donde se describen a sí mismos teniendo problemas para poder desarrollarse de manera plena socialmente.

Figura 4

Representación gráfica de la dimensión “Relacionado con el estereotipo”



Discusión

Recordando brevemente el estereotipo que se planteó originalmente del “gamer”, teníamos a Williams (2005), el cual presentaba a los “gamers” como jóvenes con pocas habilidades sociales, que pasaban demasiado tiempo frente a las pantallas golpeando botones de forma religiosa (p. 2).

La categoría que más se relaciona con el estereotipo de Williams (2005) es la categoría de introversión personal. Tomando de ejemplo el caso de Marco, se puede notar que la “falta de habilidades sociales” descrita dentro del estereotipo de Williams (2005) coincide con la realidad, en este caso. Aunque, si bien puede ser una característica común de muchos gamers, el tener menos habilidades sociales (ya que incluso James menciona en su entrevista que realmente no hace amigos nuevos hoy en día), no hay una relación causal entre ser gamer y tener menos habilidades sociales, más bien se trata de una posible correlación. mayor y existe un grado de dificultad para relacionarse por parte de los gamers (ya que incluso James menciona en su entrevista que realmente no hace amigos nuevos hoy en día), esta no es causada por el jugar videojuegos, sino por la persona que los juega.

Se denota que, al momento de plantear de forma plena qué cualidades son las que formaban el estereotipo de “gamer”, Román, Marco y James se enfocaban en otras cosas

sobre las habilidades sociales, mecánicas o tendencias a la violencia. Temas como: la importancia que “deben” de tener los juegos para los gamers y el cómo se diferenciaban de sus contemporáneos, fueron los principales aspectos mencionados. Justamente es la categoría de “diferencia a sus contemporáneos” la que nos puede dar una mayor idea de qué clase de diferencias existen dentro de las personas que se consideran “gamers”, según los participantes. Estas diferencias se dividen en dos principales grupos, donde tenemos a las diferencias “neutrales/positivas” y las “negativas”.

Las “neutrales/positivas” (como su nombre lo indica), son aquellas que no tuvieron un impacto significativo dentro de la vida del participante, y que, cuando lo tenían, no eran gran cosa. Un ejemplo de estas diferencias se puede ver mencionado por Román, quien comenta que en su grupo social se jugaban videojuegos, pero él era diferente en el aspecto de que jugaba cosas diferentes, cosa que no hizo que lo sacaran del grupo o que fuera completamente alienado, en contrario, le dio la oportunidad de encontrar cosas nuevas que le gustaran y le permitió relacionarse desde ese aspecto. Igualmente podemos ver que James forma parte de este grupo, con sus diferencias siendo principalmente “neutrales/positivas”, con la principal siendo que muchos de sus amigos en su niñez no jugaban videojuegos, pero nunca mencionó que lo alienaron o que no se sintió parte de su grupo. En contraste, las diferencias “negativas”, son aquellas que tuvieron efectos negativos sobre la persona, como fue el caso de Marco, quien menciona que sus diferencias se presentaron por medio de que sufría burlas en la escuela, supuestamente debido a que jugaba videojuegos.

Estos dos tipos de “diferencias”, son ejemplos claros de lo que se mencionó anteriormente por Fiske (2018, p. 203), donde la existencia de una cualidad en el estereotipo no es determinante de su existencia en todas las personas sujetas al mismo. Esto hace alusión al hecho de que en el estereotipo originalmente planteado por Williams (2005, p. 2), se puede suponer que las diferencias sufridas por ser “gamer” son del grupo “negativo”. Incluso entonces, la existencia de las experiencias como las de Román y James, demuestran lo descrito por Fiske (2018, p. 204) como cierto, donde al suponer una cualidad como la única posible dentro de un estereotipo, nos cerramos a la posibilidad de la existencia de otras características de su mismo tipo.

Otra característica del estereotipo de “gamer” de Williams (2005), es el hecho de que los “gamers” son personas que no tienen habilidades sociales palpables, debido a que únicamente pasan su tiempo frente a las pantallas. Si tomamos en cuenta la subcategoría de “Herramienta social” (dentro de la dimensión “Relación con los videojuegos”, ver Figura 1), encontramos que las personas que se consideran “gamers” tienen diferentes formas de ver y entender sus relaciones sociales y cómo se relacionan con el juego. Lo que plantean los participantes es que el mismo juego puede ser utilizado como una herramienta para mantenerse en contacto con sus amigos de toda la vida (como es el caso de James); o para poderse desarrollar de forma más plena en un ambiente social, sin estar necesariamente atados a prejuicios sobre su apariencia o su forma de ser en público (como es el caso de Marco).

Naturalmente, en todas las subcategorías que tienen que ver con interacción social se pueden observar puntos similares entre el estereotipo de Williams (2005) y la realidad de los participantes, donde Marco en específico tiene problemas para relacionarse. Pero, aun cuando faltan habilidades sociales por parte de los entrevistados, se puede observar que esta falta no se encuentra originada en el jugar videojuegos. Al contrario, los videojuegos fomentan el contacto social entre “gamers”, les dan espacios donde pueden encontrar personas con gustos similares y con las que pueden llegar a conectar de manera más sencilla, ya que no tienen que estar sujetos a percepciones visuales no favorables. Se consideraría relevante el revisar cómo es que cambian las formas de relacionarse socialmente de los “gamers” dependiendo del ámbito (en persona o de manera virtual) dentro del cual decidan relacionarse.

Esto nos lleva a cuestionar este aspecto del estereotipo planteado por Williams (2005), en donde los videojuegos y el ser “gamer” más allá de alejarnos de alguna manera de las situaciones sociales, lo que hace es que fomenta a desarrollar en un espacio donde el jugador se percibe menos sujeto a predisposiciones y prejuicios sociales, donde, al final, se puede ser la versión más honesta de uno mismo, como lo planteó Marco. Ahora, Williams (2005) visualizó ese estereotipo desde una perspectiva histórica, la cual no consideraba los beneficios que tenían los “gamers” por jugar videojuegos. De igual manera, durante su presentación hizo referencia a datos sociales los cuales apoyaron y avanzaron el estereotipo y las cualidades positivas que tiene hoy en día. Debido a esto, se considera que debió de

haber establecido un estereotipo nuevo, el cual uniera la información proporcionada por él mismo y por el estereotipo antiguo, con la finalidad de generar uno nuevo que se acercara más a la realidad, la cual plantea a lo largo de su presentación.

Como ya se señaló, muchas de las características que describe Williams (2005) ya no están presentes hoy en día. Por otro lado, es aparente que todavía hay coincidencias entre el estereotipo y la realidad (por lo menos en el caso de los participantes de este estudio), especialmente en relación a las habilidades sociales de los “gamers”, donde muchas de sus relaciones están siendo llevadas principalmente en línea, en lugar de ser llevadas en la vida presencial. Similarmente, existen problemas derivados del juego excesivo de videojuegos, donde dos de los tres participantes (Román y Marco) mostraron, en algún momento de sus vidas, tener problemas académicos, laborales o sociales, debido a que mucho de su tiempo se encontraba destinado a jugar videojuegos.

No se encontraron artículos académicos actuales, que pudieran describir de manera plena el estereotipo de “gamer”. Si bien muchos describen las características que lo forman, como cuánto tiempo se juega, o si tiene un interés concreto dentro de la comunidad “gamer” fuera del espacio de juego (Paaßen, Morgenroth & Stratemeyer. 2017). Ninguno está intentando, necesariamente, describirlo de manera concreta, y parece que el campo se ha inclinado más por aspectos relacionados al género de los “gamers” en lugar de necesariamente describir el estereotipo que los conforma.

Finalmente, es necesario mencionar que la muestra utilizada para este estudio se encuentra en un grupo muy específico de gamers en general, ya que son personas que tienen los medios económicos para poder mantener la afición. Pueden comprar consolas y computadoras nuevas para poder seguir jugando los juegos que quieren, cuando quieren. Ninguno ha tenido que compartir consola con nadie o ha tenido que ir a un lugar de renta para poder jugar. Los tres pertenecen a países en desarrollo o desarrollados, y a niveles socioeconómicos que igualmente facilita el poder jugar videojuegos sin tener que preocuparse por falta de servicios de electricidad o de internet. De igual manera, cabe mencionar que el grupo de participantes fue obtenido por medio de la exploración dentro del grupo social del investigador, donde no se tiene una relación directa, pero de alguna manera este tipo de búsqueda redujo las características socioculturales de los participantes.

Conclusión

Una vez comparada la realidad descrita por Román, Marco y James con el estereotipo planteado originalmente (Williams, 2005), se pueden notar dos principales puntos: Primero. gracias a las descripciones de los participantes podemos observar que el jugar videojuegos se relaciona con mucho más que solamente la acción de estar frente a una pantalla presionando botones.

Como lo mencionan Román, Marco y James en sus entrevistas, el jugar videojuegos permite la mejora personal por medio de los retos que presentan, presentan oportunidades para relacionarse de manera interpersonal sin tener que preocuparse por cómo son percibidos físicamente y establecen espacios seguros donde se puede escapar del estrés de la vida diaria

Segundo. Los determinantes de las características negativas del estereotipo de “gamer” no están directamente relacionados con los datos autobiográficos que se describen por Román, Marco y James. Al contrario, ellos demostraron que uno de los principales usos que les dan a los videojuegos es para fomentar y cuidar, de manera saludable, sus relaciones sociales y su salud mental. De igual manera, a lo largo de sus entrevistas ejemplifican como es que jugar videojuegos les ayudó a mejorar su bienestar emocional, social y laboral.

Por otro lado, es importante mencionar que sí existen efectos negativos que vienen del jugar videojuegos. Como describen los participantes, es posible que se desarrollen problemas físicos si es que se pasa demasiado tiempo jugando videojuegos, y no solo eso, también existen consecuencias profesionales, académicas y sociales, las cuales se relacionan con el jugar videojuegos.

Se lograron encontrar diferencias y similitudes entre el estereotipo del “gamer” y la realidad a la que se enfrenta en su día a día. Se estableció que el “gamer” utiliza los videojuegos más como herramientas para desarrollar sus propias capacidades tanto personales como dentro del juego, y que son generalmente apasionados por los videojuegos que les gustan. Igualmente se encontró que son personas que están dispuestas a invertir mucho de su tiempo y vida para poder mejorar en estos juegos. Además de esto, los mismos “gamers” entienden cuál es el uso que les dan a los videojuegos, comprenden que sirven como artefactos de recreación o de relajación. Por lo tanto, se puede decir que el verdadero

“gamer” comprende que el jugar videojuegos tiene múltiples objetivos y funciones, y que, generalmente, se pueden utilizar para muchos diferentes fines que están determinados no por el juego, sino por el jugador.

Se considera factible plantear preguntas que puedan continuar esta línea de investigación, como lo podría ser el cómo cambiarían los resultados si es que se entrevistaran a mujeres en lugar de hombres, o “gamers” de escasos recursos económicos. Igualmente se pueden generar investigaciones subsecuentes, como una descripción de cómo funcionan los grupos de apoyo entre “gamers” al enfrentarse a situaciones traumáticas o complicaciones médicas serias. Se considera importante continuar esta línea de investigación debido a que una de las mayores limitaciones de este estudio fue el uso exclusivo de hombres en la población, debido a que fueron los candidatos que se pudieron obtener gracias a los canales que se usaron para buscar candidatos. Continuando, se puede preguntar por qué la mayoría de los jugadores de videojuegos son hombres, y cómo es que este dato afecta el proceso artístico y creativo de las compañías desarrolladoras de videojuegos.

Finalmente, se pueden considerar otras preguntas más enfocadas a la industria de videojuegos como tal; por ejemplo, se puede poner en duda cuántas personas de un equipo de desarrollo de un videojuego triple A (que es el equivalente a un largometraje producido en Hollywood) no son hombres cisgénero, y cómo es que su presencia interactúa con el resto del proceso creativo y de desarrollo del videojuego.

Referencias

- Allidina, S., & Cunningham, W. A. (2021). Avoidance begets avoidance: A computational account of negative stereotype persistence. *Journal of Experimental Psychology: General*. <https://doi-org.udlap.idm.oclc.org/10.1037/xge0001037.supp> (Supplemental)
- Andrade, A. P. (2018). El Estudio de Caso Múltiple. Una estrategia de Investigación en el ámbito de la Administración. *Revista publicando*, 5(15 (2)), 21-34.
- Andy’s Take. (2022). Women In Video Games THEN and NOW - 2022 International Women’s Day [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lh4KCBYG0cc>

- Cheryan, S., & Bodenhausen, G. V. (2000). When Positive Stereotypes Threaten Intellectual Performance: The Psychological Hazards of “Model Minority” Status. *Psychological Science* (0956-7976), 11(5), 399. <https://doi.org/udlap.idm.oclc.org/10.1111/1467-9280.00277T>
- Durante, F., Fiske, S. T., Kervyn, N., Cuddy, A. J. C., Akande, A., Adetoun, B. E., Adewuyi, M. F., Tserere, M. M., Ramiah, A. A., Mastor, K. A., Barlow, F. K., Bonn, G., Tafarodi, R. W., Bosak, J., Cairns, E., Doherty, C., Capozza, D., Chandran, A., Chryssochoou, X., & Iatridis, T. (2013). Nations’ income inequality predicts ambivalence in stereotype content: How societies mind the gap. *British Journal of Social Psychology*, 52(4), 726–746. <https://doi.org/udlap.idm.oclc.org/10.1111/bjso.12005>
- Esports Earnings. (2019). The International 2019: Dota 2 Championships. <https://www.esportsearnings.com/tournaments/37294-the-international-2019>
- Fish, M. T., Russoniello, C. V., & O’Brien, K. (2018). Zombies vs. Anxiety: An Augmentation Study of Prescribed Video Game Play Compared to Medication in Reducing Anxiety Symptoms. *Simulation & Gaming*, 49(5), 553–566. <https://doi.org/10.1177/1046878118773126>
- Fiske, S. T. (2018). How can universal stereotypes be immoral? In K. Gray & J. Graham (Eds.), *Atlas of moral psychology*. (pp. 201–208). The Guilford Press.
- Glynn, J. (2016). Guns and Games. *Skeptic*, 21(1), 51–55.
- Grohol, M. J. (2013). Gamer Stereotypes Just Aren’t True. *Psych Central*. <https://psychcentral.com/blog/gamer-stereotypes-just-arent-true#1>
- Lemerrier-Dugarin, M., Romo, L., & Zerhouni, O. (2021). « Je suis un gamer ! » au-delà des stéréotypes, les enjeux d’une identité passionnelle. *Annales Médico-psychologiques, revue psychiatrique*, 179(3), 293–297. <https://doi.org/10.1016/j.amp.2021.01.007>
- Martiny, S. E., & Nikitin, J. (2019). Social identity threat in interpersonal relationships: Activating negative stereotypes decreases social approach motivation. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 25(1), 117–128. <https://doi.org/10.1037/xap0000198>

- Mateo, J. A. (2019, 17 diciembre). LoL: 21.8 millones de espectadores de media y pico de 44 en la final de Worlds de League of Legends. Millenium ES. <https://es.millenium.gg/noticias/9244.html>
- McElnay, P. (2014). Surgical skill: is it nature versus nurture? *The Clinical Teacher*, 11(6), 442-443. <https://doi.org/10.1111/tct.12134>.
- Morand, A., Gauthier, K., Mazerolle, M., Pélerin, A., Rigalleau, F., de La Sayette, V., Eustache, F., Desgranges, B., Huguet, P., & Régner, I. (2020). El efecto de amenaza estereotipado durante la evaluación neuropsicológica: Problemas clínicos. *Revista de Neuropsicología, Neurociencia Cognitiva y Clínica*, 12(4), 358–366.
- Müller, S. A., Vavken, P., & Pagenstert, G. (2015). Simulated Activity But Real Trauma. *Medicine*, 94(12), e648. <https://doi.org/10.1097/md.0000000000000648>
- Nuic, D., Vinti, M., Karachi, C., Foulon, P., Van Hamme, A., & Welter, M.-L. (2018). The feasibility and positive effects of a customised videogame rehabilitation programme for freezing of gait and falls in Parkinson’s disease patients: a pilot study. *Journal of Neuroengineering and Rehabilitation*, 15(1), 31. <https://doi.org.udlap.idm.oclc.org/10.1186/s12984-018-0375-x>
- O'Sullivan, J. (2023). The golden age of video games is over. RTE.ie. <https://www.rte.ie/brainstorm/2023/0213/1356333-video-games-golden-age/#:~:text=Such%20hurried%20evolution%20has%20brought,be%20seen%20in%20mobile%20games>.
- Paaßen, B., Morgenroth, T. & Stratemeyer, M. What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles* 76, 421–435 (2017). <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>
- Robertson, S., Apatow, J. (productores) y Apatow, J. (Director). (2005). *Virgen a los 40* [Cinta Cinematográfica]. EU.: Universal pictures.
- Romano, A. (2021). What we still haven’t learned from Gamergate. *Vox*. <https://www.vox.com/culture/2020/1/20/20808875/gamergate-lessons-cultural-impact-changes-harassment-laws>
- RT en Español. (2018). Hikikomori: Miedo a la vida - Documental de RT [Vídeo]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=QvwsPvpvE3I&ab_channel=RTenEspa%C3%B1ol

- Ruiz, B. M., Carretero, Y. A., & Jiménez, A. B. (2013). Youth's usage of leisure time with video games and social networks. *Comunicar. Media Education Research Journal*, 21(1).
- Shute, V. J., Ventura, M., & Ke, F. (2015). The power of play: The effects of Portal 2 and Lumosity on cognitive and noncognitive skills. *Computers & education*, 80, 58-67.
- Silva, L. B. E., Beck, G., & Jaschack, M. (2023). The Value of Subjectivity in the Study of Dreams: An Alternative Methodology in a Quantitative Field. *American Journal of Qualitative Research*, 7(1), 46–57. <https://doi.org/10.29333/ajqr/12792>
- Sommer, K., & Kühne, R. (2020). Stereotyping of Muslims in Germany: How the Presumed Influence of Media Stereotypes on Others Influences Attitudes and Behavioral Intentions Toward Muslims. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 98(2), 478–503. <https://doi.org/10.1177/1077699020923602>
- Statista. (2021, 26 mayo). Top selling Nintendo Wii games worldwide 2021. <https://www.statista.com/statistics/248204/top-selling-nintendo-wii-titles-worldwide/>
- Stone, J. A. (2019). Self-identification as a “gamer” among college students: Influencing factors and perceived characteristics. *New Media & Society*, 21(11-12), 2607-2627.
- TEDx Talks. (2017, 15 agosto). Stereotyping: It Make Us Human | Akash Banerjee | TEDxYouth@Lancaster [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=fgxVELs0_zU&feature=youtu.be
- Vermeulen, L., & van Looy, J. (2016). “I Play So I Am?” A Gender Study into Stereotype Perception and Genre Choice of Digital Game Players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), 286–304. <https://doi.org/10.1080/08838151.2016.1164169>
- Willett, R. (2016). Domesticating online games for preteens – discursive fields, everyday gaming, and family life. *Children's Geographies*, 15(2), 146–159. <https://doi.org/10.1080/14733285.2016.1206194>

- Williams, D. (2005). A brief social history of game play. Paper presented at the DiGRA 2005 Conference: ChangingViews—Worlds in Play, Vancouver, British Columbia, Canada.
- Wu, S., & Spence, I. (2013). Playing shooter and driving videogames improves top-down guidance in visual search. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 75(4), 673-686. <https://doi.org/10.3758/s13414-013-0440-2>.
- Yohannan, S. K., Tufaro, P. A., Hunter, H., Orleman, L., Palmatier, S., Sang, C., Gorga, D. I., & Yurt, R. W. (2012). The Utilization of Nintendo® Wii™ During Burn Rehabilitation. *Journal of Burn Care & Research*, 33(1), 36–45. <https://doi.org/10.1097/bcr.0b013e318234d8ef>