



Chasqui. Revista Latinoamericana de  
Comunicación

ISSN: 1390-1079

chasqui@ciespal.org

Centro Internacional de Estudios  
Superiores de Comunicación para  
América Latina

Rosales Peralta, Ricardo

Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana

Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, núm. 125, marzo, 2014, pp. 67-75

Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina

Quito, Ecuador

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16057405008>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# Dinámicas de identidad y representación en la cultura *gamer* ecuatoriana

## Resumen

*Este trabajo se adentra en las dinámicas de construcción identitaria y en las formas de representación de la cultura gamer ecuatoriana. Se introduce en los grupos sociales relevantes, en los espacios reales-virtuales y en los artefactos que conforman esta cibercultura. Analiza el conjunto de actores, humanos y no-humanos, que configuran el entorno del gamer ecuatoriano y que, a su vez, estructuran su identidad como sus formas de representarse. Este trabajo considera que la identidad y la representación de los gamers ecuatorianos están construidas por una tensión de códigos derivados de los entornos virtuales y sociales, como multidimensionales y complejos, que necesitamos desentrañar y comprender en su densidad.*

**Palabras clave:** *sociología de la tecnología, teoría actor-red, identidad, representación, ciberculturas, gamers, sociosemiótica, etnografía virtual.*

## Resumo

*O presente artigo tem como objetivo fazer uma leitura dos discursos presentes na notícia veiculada pelo Canal 9 – programa televisivo argentino – referente às opiniões do colunista Arnaldo Jabor, do Jornal da Globo, durante os protestos urbanos ocorridos no Brasil em junho de 2013. O programa, publicado no Youtube com o título “Rede Globo vira piada internacional”, evidencia as contrariedades do colunista. Mostra, a partir de conceitos de narrativa transmídia, imagens de manifestantes e compõe um mosaico de informações pertinentes para investigação na área da comunicação, especialmente na compreensão da opinião pública.*

**Palavras-chave:** *comunicação, jornalismo, narrativa transmídia, linguagem, discurso, opinião pública*

## Abstract

*This paper explores the dynamics of identity construction and representation forms of the gamer culture. It deepens in the relevant social groups, in real-virtual spaces and in the entertainment industries as well as other elements integrating this cyberculture. The article analyzes the set of actors, human and non-human, that shapes the Ecuadorian gamer environment and, in turn, structures their identity and the ways of representing. This paper considers that the identity and representation of Ecuadorian gamers is built by a tension of codes resulting of the social and virtual environments - both multidimensional and complex - that is necessary to unravel and understand in its density.*

**Keyword:** *sociology of technology, actor-network theory, identity, representation, cyberculture, gamers, semiotics, virtual ethnography.*

## Ricardo Rosales Peralta

Magister en Comunicación, con mención en Opinión Pública, por Flacso - Ecuador. Ha trabajado consultorías sobre nuevas tecnologías de comunicación e información con ONG y universidades internacionales como: ONU-Mujeres (América Latina), Coalition International (Estados Unidos) y Sookmyung Women's University (Corea del Sur). Ha publicado estudios sobre tecnología y sociedad como: Periodismo ciudadano y Twitter: el caso del 30-S ecuatoriano (Revista Versión, 2012), El enfoque de género y TIC en la agenda de América Latina y el Caribe (Repem, 2013) y Derecho a la privacidad vs. derecho a la información pública de organizaciones políticas y candidatos (Flacso, 2013).

## Correo:

[richard-rosales@hotmail.com](mailto:richard-rosales@hotmail.com)

Recibido: julio 2013  
Aprobado: enero 2014



ensayos

## Los estudios sociales sobre tecnología

Nuestras interacciones como sociedad están cada vez más ligadas a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Trabajo, estudio, socialización, ocio o activismo político atraviesan ahora por un punto de paso obligatorio: Internet. Como lo plantea Marcelo Urresti, esta presencia además de crecer geométricamente en términos físicos, gana día a día en relevancia en la medida que las TIC intervienen e interfieren en los distintos ámbitos que conforman la realidad social (2008, p.13).

Espacios como las redes sociales o las comunidades virtuales no son sólo un nuevo punto de encuentro de los sujetos sino, además, un lugar de apropiación, construcción y expresión cultural. Por citar un ejemplo, según el informe *Generación 2.0* de la Universidad Camilo José Cela, el 94,3 por ciento de los jóvenes ecuatorianos que viven en áreas urbanas conoce y usa las redes sociales (2011). Esa es la dimensión de la presencia de las TIC.

Las tecnologías han dejado de ser consideradas como productos y se transforman en actores no-humanos (Latour, 2001, p. 209) que poseen un rol activo en el ordenamiento de la cultura. Para abordar a la cultura gamer desde su complejidad se construyó una ruta de teórica desde múltiples vertientes como: el constructivismo social de la tecnología, los estudios antropológicos y los aportes desde la comunicación.

Los estudios sociales sobre ciencia y tecnología, y en particular su enfoque de Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS), proporcionan importantes recursos para el análisis de actores, procesos y relaciones que se construyen en relación a las tecnologías. Hernán Thomas propone que este enfoque permite mirar el desarrollo de un artefacto tecnológico más allá de su éxito, ya que ayuda a mostrar las consideraciones políticas, sociales y económicas que posibilitan la existencia de los artefactos (2008, p. 71). La propuesta central de los estudios CTS<sup>1</sup> puede resumirse en

<sup>1</sup> Los principales exponentes de los estudios CTS son: Donald Mackenzie y Judy Wajcman, quienes publicaron el libro *The social shaping of technology* (1985), y Wiebe Bijker, Thomas Hughes y Trevor Pinch, autores del libro *The social construction of technological systems: New Directions in the Sociology and History of Technology* (1985).

el siguiente postulado: los diseños tecnológicos exitosos se posicionan en función a los grupos de interés que los rodean, más que a los elementos puramente técnicos que están insertos en dichos artefactos.

El enfoque CTS permite mostrar las formas en que los grupos e individuos participan en la creación de los entornos tecnológicos que los rodean. La atención se centra en la manera en que las tecnologías se crean, se institucionalizan y se convierten en realidades dadas. De esta forma, se pueden comprender que las comunidades virtuales de los gamers son construidas socialmente en un proceso dinámico en el cual intervienen múltiples elementos, y que dichas comunidades son naturalizadas al interpretarlas y actuarlas. Pero a su vez, estas comunidades son tecnológicamente construidas; ya que, sin los artefactos con los que interactúan, sus miembros los mecanismos de identidad y representación no tendrían asidero. Por consiguiente, la comunidad gamer es co-construida.

Hernán Thomas y Ariel Vercelli establecen que la co-construcción es un proceso de negociación, tensión y determinación recíproca donde se diseña un entorno socio-técnico común y, en el mismo acto, se regulan espacios y conductas (2008, p. 7). El análisis socio-técnico, herramienta que se desprende de los estudios CTS, permite encontrar el significado de un artefacto en la tensión entre lo técnico y lo social. Thomas explica que la categoría de "lo socio-técnico" busca borrar la tensión existente entre el determinismo tecnológico y el determinismo social, puesto que no se podría considerar a la tecnología y a la sociedad como dos esferas de existencia independientes (2008, p. 170).

## Ciberculturas: las TIC y el juego

Podríamos decir que el ser humano es ante todo un individuo atravesado por cualidades profundamente lúdicas, un *homo ludens*, en la medida que lo lúdico moldea su habilidad de conocer y reconocer el mundo (Huizinga, 2001, p. 24). El juego es un fenómeno cultural cargado de profunda significación. Por un lado, es muy simplista considerar que el juego posee una función instintiva inmediata de liberación de energía, porque existen aspectos ceremoniales, o de culto, que operan por fuera de esta comprensión naturalista. Por otro lado, el juego pone en marcha

una serie de instintos de imitación, necesidades de relajamiento y actividades que le permiten al ser humano estar en el mundo social.

En la actualidad, las dinámicas de los rituales del juego implican la inserción de elementos tecnológicos cada vez más avanzados. Desde la aparición del videojuego OXO (1952) y la consola doméstica Odyssey (1972) hasta el surgimiento de las consolas que actualmente rigen el mercado de los videojuegos, como Nintendo (1984) o PlayStation (1996), las tecnologías para el ocio son ya un elemento de fuerte significación para comprender las dinámicas de los juegos en la sociedad actual.

A parte de la existencia de las consolas como actores importantes en la configuración del gamer, surge otro actor indispensable: Internet. La consolidación de las comunidades de gamers ha encontrado su condición de posibilidad y expansión en gran medida a la interactividad que provoca la web. En este espacio, se producen prácticas, apropiaciones y significaciones culturales que definirán lo que se denomina identidad y representación del gamer ecuatoriano.

Rosalía Winocur considera que es importante reconstruir el sentido que tienen las tecnologías para los usuarios, así como la apropiación que realizan los usuarios a dicha tecnología en contextos y realidades socioculturales diferenciadas (2006, p. 506). Por consiguiente, hablar de un gamer ecuatoriano es distinto que hablar de uno de Corea del Sur. Sus formas de interacción, mecanismos de identificación o recursos para representarse serán diferentes dadas sus condiciones geográficas, contexto cultural y hasta su situación socioeconómica.

Cuando se habla de apropiación cultural se hace referencia al conjunto de procesos socioculturales que intervienen en el uso, la socialización y la significación de las TIC por los grupos sociales (Winocur, 2006, p. 509). Los procesos de significación, que se producen en el artefacto cultural llamado Internet, están mediados por entramados de fenómenos situados. De esta forma, las significaciones que produce un determinado grupo social están condicionadas por los elementos y códigos que proporciona la red global y por los referentes que los usuarios toman de su propia cotidianidad por fuera de la red (Hine, 2004, p. 43).

Hablar de TIC y juego es apelar a una forma de cibercultura. Pierre Lévy desarrolla una teoría de cibercultura que pone énfasis en la relación de los sujetos con los artefactos culturales más que en los resultantes de la producción cultural. Lévy reclama que la cultura no se reduce a los componentes de carácter simbólico como: representaciones, ideas, interpretaciones o valores. La cibercultura es un conjunto de sistemas socio-técnico-culturales, surgidos en conjunción con las TIC, que integra lo simbólico, las producciones materiales y los entornos (Lévy, 2007, p. VII).

La identidad y la representación son la búsqueda central que se propone este ensayo. Los aportes de Stuart Hall a estos dos aspectos de la cultura gamer son especialmente importantes. Para Hall la identidad está atravesada por dos elementos: el primero como cultura compartida que significa la adhesión de un sujeto a una determinada colectividad; el segundo es la diferencia, "lo que somos realmente", que implica la existencia de rupturas y discontinuidades que construyen la singularidad del sujeto (1998, p. 214). El planteamiento de Hall apela a la existencia de identidades culturales, más que a la existencia de una identidad unívoca, lo que permite sostener que existe efectivamente una identidad gamer.

De la mano de la concepción de identidad, se encuentra la representación, como su resultante inevitable. Para Jacques Aumont, representar es hacer presente o, bien, reemplazar, *presentificar*, ausentar, puesto que la representación, en su definición más general, es la paradoja misma de la presencia ausente (2008, p. 114).

Bajo este lineamiento, se puede establecer que el hecho de representar procede, por lo tanto, en dirección de la presencia de la cosa (artefacto), sobre la base de la evidencia o semejanza; como en la dirección de su ausencia, sobre la base de la *ilusividad* y del espejismo de la imagen.

## **Espacios de identidad y representación de los gamers ecuatorianos**

Si la tecnología se construye a partir de una multiplicidad de estructuras materiales, de entornos simbólicos y de grupos sociales; es necesario explicitar cada uno de esos componentes de la cultura gamer. La identidad y las formas

de representación de los gamers se muestran en una amplia gama de espacios: en los propios videojuegos, en productos comunicacionales, en comunidades virtuales, en torneos, y en espacios emergentes como en las redes sociales. Para describir estos espacios se optó por trabajar desde el análisis sociosemiótico como una herramienta que permite la identificación de aquellos elementos simbólicos – discurso, sentido, textos y semiosis – que operan en su interior.

## Los videojuegos

La producción anual de videojuegos se cuenta por centenas<sup>2</sup>. Por ejemplo, el nivel más alto de producción de esta industria se registró en 2007, cuando se promocionaron 268 videojuegos diferentes. En 2011, el nivel de desarrollo descendió a 150 títulos. Para seleccionar los videojuegos que son representativos de los gamers ecuatorianos, se utilizó una encuesta realizada por el portalecuagamers.com, en diciembre de 2010<sup>3</sup>. En esta encuesta se conocieron, por primera vez, las preferencias y dinámicas que estaban operando al interior de la cultura gamer ecuatoriana.

### *Starcraft 2: Wings of liberty*

Uno de los videojuegos preferidos por los gamers ecuatorianos fue *Starcraft 2: Wings of liberty*. El juego pertenece al género de “estrategia en tiempo real”, en donde los jugadores crean ejércitos y luchan por el control del campo de batalla. El jugador se ubica desde una vista aérea y comanda a sus unidades en tiempo real. La dinámica del *Starcraft II: Wing of Liberty* consiste en pensar de manera estratégica obteniendo información acerca de los adversarios, anticipar sus movimientos, flanquear sus avances y formular una estrategia vencedora.

Los códigos del videojuego apelan permanentemente al campo de batalla y a la guerra. Este ambiente se ubica en el futuro -en el siglo XXVI- en donde impera la violencia y las estrategias militares. La dinámica del videojuego plantea un escenario de destrucción permanente donde la raza Terran está llamada a salir victoriosa. Este escenario adverso, gris y holocaustico ubica al gamer en un lugar de combate permanente. El futuro se vende como un tiempo altamente tecnologizado en donde la victoria está determinada por el control del ámbito militar.

El videojuego muestra un mundo posible en constante guerra, caótico, cuya única esperanza es el ejército de Terran liderado por Jim Raynor. *Starcraft II* se ubica en una narrativa del heroísmo de la raza humana frente a lo no-humano. Las estrategias para derrotar a los oponentes es la “adquisición” de múltiples trabajadores, que recolectan los recursos que necesitan la base, la destrucción de las edificaciones de los adversarios y el dominio de las otras razas. Ideológicamente, este videojuego construye un mundo en donde la conquista y la destrucción son las claves necesarias para triunfar.

El control del videojuego no está enfocado plenamente al combate, sino a la administración. Tener dotes organizativas que permitan desarrollar una civilización próspera es la clave para conseguir la superioridad racial de los Terran. Como lo propone Iván Rodrigo Mendizábal (2004), este tipo de videojuego genera constantemente “simulaciones de poder” que supera lo meramente lúdico para desarrollar en el gamer una visión económica-administrativa de los recursos en su equipo.

## La revista PYXart

Este producto es la primera experiencia comunicacional de la cultura gamer que ha conseguido posicionarse en el mercado ecuatoriano. Antes de la existencia de esta revista, la información del mundo de los videojuegos provenía de otros países, mismos que proporcionaban una información descontextualizada a la realidad del Ecuador. Espárrago Esquetches, la empresa que se encarga de editar esta revista de videojuegos, cuyo objetivo es: “... dar a conocer ampliamente la propuesta de géneros, lanzamientos, consolas, guías, trucos y actualidad dentro del mundo de

2 Entre las principales compañías desarrolladoras de videojuegos se encuentra: Capcom (quien ha lanzado *Street Fighter*, *Resident Evil*, *Final Fight*, entre otros), Rockstar (responsable de los videojuegos *Max Payne* y *State of Emergency*), Sega (que tiene títulos como *Altered Beast*, *Daytona USA*, *Golden Axe*), Konami (que lanzó *Castlevania*, *Pro Evolution Soccer*, *Silent Hill*, *Metal Gear*, etc.) y EA Games (que convirtió las franquicias como *FIFA*, *Tiger Woods PGA*, *Madden NFL*, *Need For Speed* en videojuegos) (Donovan, 2010).

3 La encuesta fue publicada por el portal ecuagamers.com y tomó en cuenta la opinión de 354 gamer. En este sondeo se indagó por los videojuegos favoritos de los gamers ecuatorianos a partir de las consolas que utilizan como: PC, PlayStation, Xbox y Nintendo Wii. Esta variable fue incluida debido a que, generalmente, los videojuegos están diseñados para un tipo determinado de videoconsolas.

la diversión digital” (PYXart, 2012). Su publicación es bimensual y su primera edición circuló en diciembre de 2004.

En el conjunto, la construcción gráfica de la revista evoca a la cultura digital como el nuevo devenir de lo social. Lo digital y virtual se convierte en la nueva realidad de las culturas contemporáneas. La configuración espacio-temporal de la revista PYXart presenta estéticas que simbolizan una cultura global profundamente eurocéntrica. Sin embargo, cuando se realiza un acercamiento detallado a la revista se encuentran elementos locales que sitúan al gamer en un contexto y no en otro, así lo revela la gráfica del jugador de fútbol ecuatoriano Antonio Valencia y la sección Chicas N.I.C.E.

Las representaciones que construyen los medios de comunicación son un fuerte recurso para alimentar la identidad individual que vive en cada sujeto. Víctor Sampedro establece que los medios de comunicación facilitan ciertas rutinas de interacción que conectan a los individuos con su comunidad imaginada (2003: 32). De esta forma, los medios de comunicación son un lazo entre un individuo y la colectividad a la que pertenece. Los medios de comunicación ayudan precisamente a tender puentes entre los individuos de una comunidad imaginada.

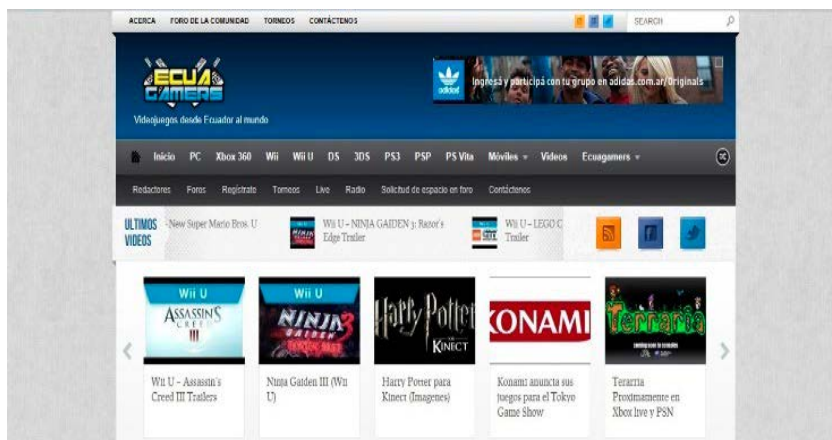
## El portal de Ecuagamers

Ecuagamers es un lugar desde donde se visibiliza la tecnología y la innovación de los videojuegos. La clasificación de los contenidos a partir de las consolas de videojuegos difunde sentidos desde la concepción de lo nuevo. Los administradores de la página determinan el material que se mostrará en el portal a partir de dos recursos: las encuestas que aplican a sus usuarios y la innovación en el mundo de los videojuegos. Esta forma de trabajar los contenidos se enmarca desde la concepción “neoschumpeteriana” de la innovación, que se enfoca en mirar los procesos de cambio tecnológico mediante las etapas de desarrollo económico, en este caso a través del consumo de un videojuego o consola, y por las innovaciones tecnológicas que modifican la producción de bienes o servicios (Bramuglia, 2000: 10).

La superposición de los códigos visuales y la configuración de los contenidos a partir de la “innovación” remite a los gamers a un lugar común:



**Fuente:** Videojuego *Starcraft II: Wings of Liberty* (batalla en el sector Koprolu)



**Fuente:** Página principal o *Homepage* de [ecuagamers.com](http://ecuagamers.com)

la cultura visual. Este nuevo lugar no posee códigos que remitan a un territorio o un lugar físico. El nuevo espacio está creado a partir de lo visual y la innovación. El espacio-tiempo de los gamers está vinculado a la virtualidad más allá de Internet, se configura a partir de entornos simbólicos e iconográficos que llenan su hábitat.

En este lugar de identidad y representación de los gamers, se encuentra un fuerte vínculo entre la configuración espacio-temporal y el mundo posible de las culturas lúdicas; ya que la fortaleza de la cultura visual, apegada a la innovación tecnológica, rodea al cibernauta que ingresa a Ecuagamers. Esta página ejemplifica el desplazamiento mental-espacial desde los lugares reales hacia un lugar irreal-utópico, que muestra nuevos escenarios o mapas cognitivos que pretenden impugnar a los ya construidos en lo real (Rodrigo, 2004. p. 53).

## La co-construcción del gamer ecuatoriano

La Teoría Actor-Red (o TAR), desarrollada por los sociólogos como Bruno Latour, John Law y Michel Callon, permitió llegar a los actores humanos o grupos sociales relevantes que configuran a la comunidad gamer. La TAR posee tres principios básicos: primero, no se trata de una teoría explicativa, sino que es una herramienta para la descripción; segundo, el mundo natural y el mundo social son el producto de redes de relaciones entre actores; y tercero, estos actores son tanto humanos como no-humanos (Law, 2003; Echeverría y González, 2009).

La TAR permitió identificar a los actores humanos a partir de los nombres mencionados por las entrevistas realizadas en el trabajo etnográfico<sup>4</sup>. Luego de identificar a estos grupos, se aplicó el método *follow the actors* (seguir a los actores) a partir de la referencialidad que producían las entrevistas.

Al menos se logró delinear a tres grupos sociales relevantes que participan en la comunidad gamer ecuatoriana: los propios gamers, los organizadores de eventos y los técnicos. Son estos grupos los que se ven interrelacionados, actuando y condicionando en la cultura gamer.

## La co-construcción de la identidad y formas de representación gamer

El trabajo conjunto de una etnografía y una etnografía virtual permitió la identificación de un entramado de relaciones entre lo humano y lo no humano; así como de lo real y lo virtual.

## La función de lo humano en la cultura gamer

Claudia Giannetti, dentro de la publicación *El factor humano en la cibercultura*, esbozó algunos elementos que permiten encontrar el elemento humano en los procesos de socialización a través de Internet. Para Giannetti, dos dispositivos técnicos de comunicación asumen un notable protagonismo en la cultura digital: la pantalla y la interfaz<sup>5</sup> técnica:

4 El trabajo etnográfico recopiló 24 entrevistas a profundidad y una etnografía virtual de 6 meses (entre 2012-2013).

5 Término que apela a la existencia de una conexión física y

La interfaz humano-máquina propicia cambios radicales respecto a las formas de comunicación basadas en medios digitales y telemáticos, entre los cuales podemos señalar el replanteamiento del factor temporal (tiempo real, tiempo simulado, tiempo híbrido, simultaneidad); el énfasis en la participación intuitiva mediante la visualización y la percepción sensorial de la información digital; la generación de efectos de translocalidad y de inmersión; y el acceso a la información mediante sistemas de conexión ramificada (Giannetti, 2006 en Schultz, 2007, pp. 144-145).

El primer factor humano en la cultura gamer es la necesidad latente de *socialización*. Giannetti explica conceptualmente ese aspecto:

Una proliferación de la necesidad de estar telecomunicado, que se traduce en una dependencia creciente a aparatos para el sostenimiento de las relaciones interpersonales; y una propensión a transformar la realidad de estas relaciones en meros enlaces entre fracciones de información (Giannetti, 2006 en Schultz, 2007, p. 153).

En cada entrevista realizada a gamers que pertenecían a foros y a comunidades en línea, salió a la luz la necesidad de socialización a partir de un común denominador: los videojuegos. Este factor plenamente humano e inmaterial se da gracias a esa interfaz humano-máquina, puesto que se moviliza desde el gamer hacia la comunidad por la mediación tanto de la computadora e Internet. La necesidad de socialización se genera a partir de gamer pero es mediada por la interfaz humano-máquina.

Un segundo factor humano es el *reconocimiento*. Axel Honnet planteó que el sujeto necesita del otro para construirse una identidad estable y por ello necesita de una forma de reconocimiento, que puede tomar la forma de solidaridad (1997, p. 21). En un nivel más cercano a los gamers, el reconocimiento actúa como vínculo entre pares. Varios entrevistados reconocieron que al interactuar en una comunidad de gamers les permitían saber que existen otros gamers que comparten su mismo gusto por los videojuegos.

funcional entre dos sistemas o dispositivos. Giannetti utiliza la palabra interfaz como la existencia de una prótesis o extensión del cuerpo humano. Por ejemplo, cómo el ratón actúa como una conexión entre el ser humano y el software de una computadora, o cómo la pantalla es un interfaz entre el ser humano y el disco duro.

Un tercer factor humano en la cultura gamer es la construcción del *sentido de comunidad*, que está anclada a la generación de un lazo de pertenencia a un determinado grupo. Si la motivación inicial es la socialización, ésta conlleva una nueva necesidad encontrada: pertenecer a una comunidad con la cual sentirse entre pares. El sentido de pertenencia puede determinarse por el grado de vinculación e identificación que manifiestan los jóvenes con una comunidad (Sunkel, 2008, p. 185).

Un último factor humano que se identificó fueron las dinámicas de *diferenciación*. En el ámbito de la cultura gamer, la distinción, como diferenciación social, forma parte de su realidad cotidiana, puesto que redistribuye el capital simbólico que circula en la comunidad. Al ingresar a una comunidad, motivados por su necesidad de socialización, de reconocerse entre pares y de construir un sentido de pertenencia, los gamers ponen en funcionamiento dinámicas de diferenciación con sus pares. De alguna forma, quieren sentirse identificados y reconocidos al interior de la comunidad por sobre la homogenización que pudiese provocar la misma comunidad.

La necesidad de socialización, la búsqueda de reconocerse entre pares, la construcción de un sentido de comunidad y pertenencia, y la forma de diferenciarse entre sus pares, pueden ser anclados a factores netamente humanos. Cada una de las percepciones y sensibilidades que articula la cultura gamer tiene un punto de inicio: el gamer, el ser humano tras la pantalla.

## La función de lo no-humano en la cultura gamer

La interfaz técnica abarca a todos los equipos materiales que permiten la interacción entre el ser humano y su mundo ordinario, con el universo de la información digitalizada (Lévy, 2007, p. 22). En la configuración de la cultura gamer, confluyen múltiples estructuras materiales, que van desde las más básicas, como un ordenador o una consola de videojuegos, hasta plataformas virtuales de interacción, como administradores de videojuegos y foros de discusión.

El análisis socio-técnico de la identidad y representación gamer implicó considerar que este artefacto tecnológico no es auto-explicativo; por ello, su descripción se da por las relaciones sociales, políticas, económicas y técnicas que

se descubran. La multiplicidad de factores no-humanos, que confluyen para crear la cultura gamer, son:

- a) **Dispositivos:** tanto los ordenadores personales como las consolas de videojuegos (Nintendo Wii, Xbox 360, PlayStation, entre otras) configuran un primer marco que apela plenamente a lo artefactual. La presencia física de estos artefactos en la cotidianidad de los gamers forma un primer soporte estructural que posibilita el acceso de las y los videojugadores a la cultura gamer.
- b) **Internet:** esta tecnología ha penetrado en múltiples ámbitos de la vida de los seres humanos. Para la cultura gamer ha significado la posibilidad de: expandirse de forma global, de difundir la innovación en el mundo de los videojuegos y de conectar a un universo de gamers derribando barreras geográficas.
- c) **Plataforma de videojuego:** por el nivel de usuarios que posee, Steam se ha convertido en un punto de paso obligatorio para los gamer que juegan *on line* bajo parámetros legales. Si bien un gamer en Ecuador tiene la posibilidad de instalar un videojuego “pirata” en computador, este mecanismo no ofrece la posibilidad de jugar *on line* con otros gamers. En este elemento, también, se entremezclan parámetros económico-financieros; ya que las transacciones y compras de videojuegos pasan necesariamente por la tenencia de una tarjeta de crédito.
- d) **Videojuegos:** tanto los videojuegos off line como los on line son las formas más visibles de la cultura gamer. Ambos dispositivos ofrecen la posibilidad de crear comunidades de videojugadores, con especificidad de que las primeras las comunidades se basan en la presencialidad de los gamers, mientras que en las segundas se fundan en la virtualidad.

Uno de los elementos que se esperó encontrar, al realizar una investigación sobre videojuegos, era el posicionamiento de los nicks<sup>6</sup> y el avatar como distintivos de identidad y representación de los

---

6 Nota del editor: Nicks hace referencia a la expresión Nickname, cuya etimología en inglés tiene el significado literal de “nombre adicional”. Se trata de un nombre familiar o humorístico dado a una persona en vez de su nombre real. Se puede interpretar como apodo o alias.

miembros de la comunidad gamer ecuatoriana. Sin embargo, la ruta metodológica no mostró que los nicks y el avatar sean los elementos que constituyan la identidad y las formas de representación de los gamers ecuatorianos. Al parecer la comunidad gamer se cimenta en estructuras tácitas, que sus miembros deben incorporar, para generar interacciones afirmativas con sus pares.

## Conclusiones

El proceso de co-construcción de la cultura gamer se produce gracias a la interacción de los diferentes actores humanos y no-humanos, que se identificaron en este ensayo. Los dispositivos electrónicos, Internet, las plataformas virtuales, los videojuegos se construyen gracias a las dinámicas de interacción mutua entre los gamers y sus artefactos lúdicos. La identidad gamer y sus formas de representarse en el mundo virtual se construyen a partir de la configuración de una estructura técnica que le da soporte. Mientras el gamer se forma, su infraestructura técnica también se constituye.

La renovación de los videojuegos y sus consolas es un proceso de co-construcción. El mejoramiento de las gráficas, la simplificación de la estructura de las consolas, la desaparición de conexiones alámbricas son ejemplos de construcción de la tecnología de videojuegos. Mientras esto ocurre, el gamer asimila información, gana experticia sobre determinados juegos y consolas, desarrolla destrezas, aprende a utilizar los nuevos dispositivos lanzados al mercado, se co-construye con estas tecnologías.

La identidad se construye principalmente en base a la reputación que se ha formado el gamer. Esta reputación se consolida proporcionalmente con el incremento de unas destrezas lúdicas y un conocimiento amplio sobre videojuegos. En un segundo nivel, la comunidad “entre iguales” está determinada por el acceso a tecnologías, por ello la identidad se produce gracias a la posesión de una tecnología y del conocimiento que ella requiere. El *nick* es un mecanismo que permite el reconocimiento entre los gamers, pero su construcción se basa en el primer nivel analizado: conocimiento y destrezas lúdicas. En otro nivel de importancia, se ubica el avatar. Varios perfiles de gamers, en foros y plataformas virtuales, no tienen una representación gráfica; ya que la dinámica de diferenciación a traviesa por: los juegos –los foros y grupos se forman alrededor de una consola o un videojuego– y por los *nicks* creados; por ello, el avatar pasa a un nivel de importancia relativo.

La representación en la cultura gamer se ha convertido en una práctica más que en un elemento distintivo, ya que se ha pasado del “yo puedo ser” al “yo soy” en el mundo virtual. La construcción de perfiles con información real de los usuarios, la posibilidad de conectar Steam a Facebook, la formación de comunidades de juegos a partir de amigos existentes por fuera de la comunidad misma, muestran que el gamer no tiene una identidad escondida y busca una forma de representarse en el mundo virtual. El jugar y manejar a un personaje dentro de un videojuego es una práctica de representación. Al jugar se asume una estética, una movilidad y un lenguaje prefabricados. El personaje de videojuego representa al gamer. 爠

## Bibliografía

Aumont, Jaques (2008). *La imagen*. Barcelona: Editorial Paidós.

Bijker, Wiebe y Pinch, Trevor (1989). *The social construction of Technological Systems: New directions in the sociology and history of technology*. Cambridge: The MIT Press.

Bramuglia, Cristina (2000). *La tecnología y la teoría económica de la innovación*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Casetti, Francesco y Di Chio, Federico (1991). *Cómo analizar un filme*. Barcelona: Editorial Paidós.

Donovan, Tristan (2010). *The History of Video Games*. Sussex: YellowAnt Media.

Fernández, Ana (2009). “El constructivismo social en la ciencia y la tecnología: las consecuencias no previstas de la ambivalencia epistemológica”. En *Revista ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, CLXXXV 738 julio-agosto.

Giannetti, Claudia (2006). *Arte Interactivo. Estética Digital, Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: Ed. Associació de Cultura Contemporània L'Agelot,

Hall, Stuart (1998). *Cultural Identity and Diaspora*. Nueva York: Touchstone.

Hernández, Roberto; Fernández, Carlos; Baptista, Pilar (2006). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana.

- Hine, Cristine (2004). *Etnografía Virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Honnet, Axel (1997). *Lucha por el reconocimiento*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Huizinga, Johan (2001). *Homo Ludens*. Barcelona: Alianza Editorial.
- Latour, Bruno (2001). *La esperanza de pandora*. Barcelona: Gedisa.
- Law, John (2003). "Traduction/Trahison: notes on ANT". En *Centre for Science Studies*. Lancaster: University Press.
- Lévy, Pierre (2007). *Cibercultura*. Madrid: Editorial Anthropos.
- Maya, Isidro (2008). *Sentido de comunidad y pertenencia comunitaria*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Rodrigo Mendizábal, Iván (2004), *Maquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito: Ediciones ABYA – YALA.
- Sampedro, Víctor (2003). *La pantalla de las identidades. Medios de comunicación, políticas y mercados de identidad*. Barcelona: Icaria.
- Sarason, Seymour (1974). *The psychological sense of community*. San Francisco: EUB.
- Sunkel, Guillermo (2008). "Sentido de pertenencia en la juventud latinoamericana: identidades que se van y expectativas que se proyectan". En *Revista Pensamiento Iberoamericano* Número 3. Segunda época.
- Thomas, Hernán (2008). "Estructuras cerradas vs. Procesos dinámicos: trayectorias y estilos de innovación y cambio tecnológico". En *Actos, actores y artefactos*, Hernán Thomas y Alfonso Buch (coords.). Buenos Aires: Universidad de Quilmes.
- Urresti, Marcelo (2008). *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires: La Crujía.
- Vercelli, Ariel y Thomas, Hernán (2007). *La co-construcción de tecnologías y regulaciones: análisis socio-técnico de un artefacto anti-copia de Sony – BMG*. Disponible en: [www.arielvecelli.org/articulos/](http://www.arielvecelli.org/articulos/)
- Vercelli, Ariel (2008), *Repensando los bienes intelectuales comunes*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- Verón, Eliseo (1993). *La semiosis social*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A.
- Winocur, Rosalía (2006). *El consumo cultural en América Latina*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.