

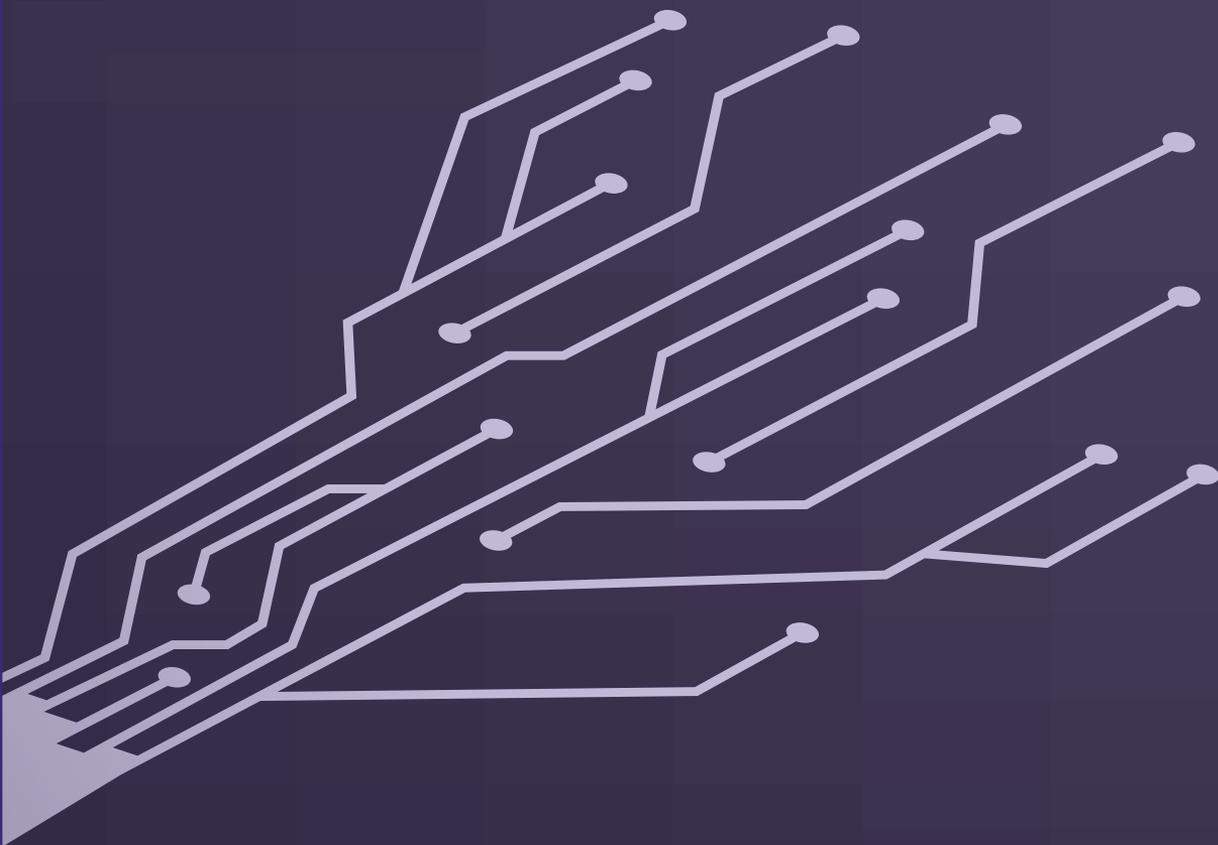
Acercamientos

epistemológicos, históricos
y metodológicos a la cultura digital

Blanca Estela Chávez Blanco

Janny Amaya Trujillo

Coordinadoras



Chávez Blanco, Blanca Estela, coordinador
Acercamientos epistemológicos, históricos y metodológicos a la cultura digital / Blanca Estela Chávez Blanco y otros seis-- 1 edición-- Medellín: UPB y Universidad de Guadalajara, 2022 -- 159 páginas. ISBN: 978-628-500-072-0

1. Estudios culturales y sobre medios 2. Filosofía: epistemología y teoría del conocimiento 3. Influencia de la ciencia y la tecnología sobre la sociedad

CO-MdUPB / spa / RDA / SCDD 21 /

© Janny Amaya Trujillo - © Blanca Estela Chávez Blanco - © María Elena Giraldo Ramírez -
© Rodrigo González Reyes - © Ana Valeria Rodríguez Barrientos -
© Luis Ignacio Tellez Sainz - © David Ramírez Plascencia
© Universidad de Guadalajara
© Editorial Universidad Pontificia Bolivariana
Vigilada Mineducación

Acercamientos epistemológicos, históricos y metodológicos a la cultura digital

ISBN: 978-628-500-072-0

DOI: <http://doi.org/10.18566/978-628-500-072-0>

Primera edición, 2022

Escuela de Educación.

CIDI. Grupo: Educación en Ambientes Virtuales. Proyecto: Usos y apropiación de TIC en las prácticas investigativas cualitativas y en los procesos de formación investigativa en educación superior. Radicado: 048B-02/1316

Universidad Pontificia Bolivariana

Gran Canciller UPB y Obispo de Medellín: Mons. Ricardo Tobón Restrepo

Rector General: Pbro. Magíster Julio Jairo Ceballos Sepúlveda

Vicerrector Académico: Álvaro Gómez Fernández

Coordinadora (e) Editorial: Maricela Gómez Vargas

Coordinación de Producción: Ana Milena Gómez Correa

Diseño y diagramación: Editorial UPB

Corrección de Estilo: Juan David Villa

Universidad de Guadalajara

Rector General: Ricardo Villanueva Lomelí

Vicerrector Ejecutivo: Héctor Raúl Solís Gadea

Secretario General: Guillermo Arturo Gómez Mata

Rector interino: Jorge Alberto Balpuesta Pérez

Directora académica: María del Carmen Valenzuela Gómez

Directora Administrativa: María del Consuelo Delgado González

Director de Tecnologías: Gladstone Oliva Iñiguez

Coordinadora de Recursos Informativos: Angelina Vallín Gallegos

Jefa del Instituto de Gestión del Conocimiento y del Aprendizaje

en Ambientes Virtuales: Blanca Estela Chávez Blanco

Dirección Editorial:

Editorial Universidad Pontificia Bolivariana, 2022

Correo electrónico: editorial@upb.edu.co

www.upb.edu.co

Telefax: (57)(4) 354 4565

A.A. 56006 - Medellín - Colombia

Radicado: 2231-29-09-22

Prohibida la reproducción total o parcial, en cualquier medio o para cualquier propósito, sin la autorización escrita de la Editorial Universidad Pontificia Bolivariana y la Universidad de Guadalajara.

Capítulo IV

Espacios de significación en la cultura digital: apropiaciones identitarias de jóvenes usuarios de videojuegos

Ana Valeria Rodríguez Barrientos

En los últimos años, el interés por asimilar las transformaciones de la sociedad a partir del uso y las apropiaciones personales del internet ha popularizado un sinnúmero de estudios que buscan aproximarse a lo digital. Las ciencias sociales han puesto especial énfasis en este tipo de aproximaciones desde diferentes aristas. Los espacios digitales se posicionan como un entramado de debates teóricos, epistemológicos e incluso metodológicos que han abierto la oportunidad al análisis de temáticas que en otros espacios de convergencia podrían resultar inconcebibles.

Sin embargo, también ha resultado polémico, e incluso inconcebible, el acercamiento empírico que algunos investigadores hemos realizado a temáticas digitales, pues permea aún en el imaginario académico la concep-

ción de que ciertos aspectos sociales carecen de la formalidad o rigurosidad científica necesaria como para formar parte apremiante de las agendas de investigación y debate; empero, es evidente en diversos puntos, en los cuales profundizaré en adelante, lo necesario de considerar dar cobertura analítica a todo tipo de temas, sobre todo a aquellos que suceden de los espacios digitales.

No es novedad que la sociedad se encuentra en constante transformación y que las tecnologías, especialmente internet, han influido en casi todos nuestros espacios; por lo cual, es evidente la necesidad de que las investigadoras y los investigadores prestemos atención al ritmo social y a sus vicisitudes, pues es ahí donde habrá que profundizar el estudio. Cada vez más jóvenes estudiantes y académicos hallan en *lo digital* un espacio no solo de interacción, sino de diversas vetas de interés analítico.

Muchas de las investigaciones en este sentido atienden a intereses personales que en el camino de aprendizaje y trayectoria de cada una se modifican hacia posicionamientos epistemológicos que, bien logrados, han abierto un mar de posibilidades teóricas y metodológicas para, sobre todo desde las ciencias sociales, lograr la comprensión de las relaciones sociales que en estos espacios se pueden identificar.

Atendiendo, entonces, esta invitación para hablar sobre la cultura digital y sus espacios de significación, escribiré sobre los procesos identitarios de los jóvenes que, además de hacer uso de otro tipo de herramientas digitales, identifican en la práctica de videojugar algunos elementos que han incidido en aspectos personales, como la identidad, las relaciones interpersonales y otros más.

Considero importante avisarle al lector que quien aquí escribe parte de distintas disciplinas sociales, principalmente la psicología social y los estudios culturales. Esto permitirá asimilar de forma más sencilla algunas posturas aquí presentadas y, sobre todo, será de utilidad para las reflexiones que puedan generar los ejemplos empíricos. Tras haber establecido estas premisas, trazo algunas afirmaciones que darán pie a profundizar sobre el tema.

Invariablemente, la cultura es elemento fundamental para la comprensión social. Tanto esta como la sociedad se encuentran en transformación constante considerando los contextos globales y locales, políticos y sociales.

Uno de los elementos que se han popularizado en las últimas décadas, y que sin lugar a duda ha permeado a la sociedad y, a la par, a la cultura, corresponde a las tecnologías digitales, también conocidas como tecnologías de información y comunicación (TIC), pues de un momento a otro se convirtieron en uno de los elementos más representativos en la transformación del mundo.

Estas tecnologías se caracterizan por ser digitales; es decir, aquellas cuyos elementos básicos tienen como fundamento aplicaciones de computación y programación. Fue hace aproximadamente cincuenta años cuando estas tecnologías comenzaron a modificar los medios de comunicación: los llevaron de lo analógico a lo digital, con lo cual el uso, el acceso y la adquisición no solo se popularizaron, sino que también se hicieron más fáciles en algunas coordenadas del mundo. Estas transformaciones fueron paulatinas, hacia el nuevo siglo, y en la actualidad la digitalización resulta un hecho evidente.

Estos sistemas de comunicación que comenzaron a ser utilizados en espacios profesionales, y más tarde en domésticos, han penetrado la cotidianidad de tal manera que hoy son utilizados en la vida laboral, empresarial, económica, política y otras innumerables actividades, y forman parte de dinámicas como el ocio. En cuanto hablar de lo anterior puede implicar un gran número de elementos, vale la pena aclarar desde estas primeras líneas que haré referencia a los videojuegos como herramientas lúdicas y de ocio en relación con los espacios digitales.

El ocio, que es también entendido como tiempo libre, ha sido concebido como una de las necesidades elementales del ser humano, por cuanto permite, sin consecuencias sociales o personales, sublimar emociones o deseos, lo cual, en otras condiciones, podría resultar dañino o pernicioso. Incluso, en algunas disciplinas, como la antropología, el juego ha sido identificado como una actividad muy antigua de la sociedad, y evidentemente necesaria para la interacción social.

La industria del videojuego ha sido atribuida durante muchos años al gusto de los infantes; sin embargo, es preferida por el sector de los jóvenes frente a cualquier otro grupo etario. Asimismo, esta industria es tan amplia y diversa que su análisis es posible en aspectos económicos, políticos, labo-

rales, de consumo, de producción, de significación, narrativas, *marketing...*: solo por mencionar algunas de las áreas que convergen. Los estudios sociales al respecto han incrementado en áreas como la gamificación y los *serious games*. En fin, este ensayo tiene la intención de abonar más cercanamente los aspectos socioculturales de este entramado cultural.

Siguiendo lo anterior, el objetivo planteado de este texto corresponde a la articulación entre la cultura digital y los videojuegos, mostrando elementos que nos ayuden a comprenderlos como objeto de investigación que nos conduce a un acercamiento frente a procesos subjetivos. Para esta aproximación utilizo algunos ejemplos empíricos rescatados de investigaciones que previamente he realizado.

En aras de cumplir con lo planteado, en el primer apartado recupero algunas nociones sobre la cultura digital trazando un camino para mostrar algunos de los motivos que considero tejen este marco de interacción con los videojuegos, los cuales, en el segundo apartado, serán contextualizados a partir de las industrias culturales, para dar paso al entrelazamiento de estas aproximaciones teóricas con ejemplos concretos que derivan de mis investigaciones previas. Para rematar este ensayo presento algunas líneas de análisis aún abiertas, y una invitación a la reflexión a propósito de la importancia de estas temáticas.

***Level one:* cultura digital**

Cuando se trata de hablar sobre la cultura digital, puede resultar complicado establecer con claridad a qué nos referimos. Diversos autores, y desde múltiples disciplinas, han dedicado innumerables esfuerzos a establecer sus elementos y las diferencias con algunos términos que han sido utilizados como sinónimos o aproximaciones. Desde otras perspectivas, la cultura digital se encuentra también en un debate de posturas que provienen desde lo tecnofílico hasta lo tecnofóbico, aunque aquí no estableceré ningún juicio de valor al respecto: la única intención corresponde a situarme desde algunas aproximaciones teóricas que conduzcan a la ejemplificación desde los videojuegos.

Uno de los principales referentes teóricos, cuando de cultura digital se trata, es Pierre Levy (2007):

En el conjunto de la cultura digital se integra una diversidad de agentes y colectivos pertenecientes a los diferentes tipos de sistemas culturales que forman las redes culturales digitales. Entre los agentes de la cultura digital no solo se encuentran los individuos y los colectivos de usuarios y conectados, en general, a los medios materiales y simbólicos digitales (p. 11).

Tengamos presente que la cultura digital no debe ser reducida al impacto o las modificaciones que puedan resultar de las innovaciones o convergencias tecnológicas que implica: se refiere también a las implicaciones de y en los usuarios, las dinámicas sociales, cotidianas, entre otras, de las cuales insistiré en las relaciones donde, más allá de las telecomunicaciones, hay expresiones y aspectos simbólicos, significados sociales, interpretaciones, valores, etc. (Winocur, 2009), que enfatizan la presencia del usuario en el entramado digital como un espacio en el que suceden este tipo de interacciones.

Otros autores, como Lasén y Puente (2016), identifican que la cultura digital tiene estrecha relación con lo propuesto por Castells y Gimeno (1999) sobre la era de la información, lo cual, aunque más cercano a posicionamientos económicos, resalta la importancia del internet como elemento que modifica la sociedad. Asimismo, añaden el concepto de *sociedad de la información*, recuperado desde distintos autores para apostar por una comprensión más amplia e integral de lo que la cultura digital puede significar.

La intención de incorporar estos conceptos atiende al interés de establecer que la cultura digital no se refiere aisladamente a los elementos tecnológicos y las implicaciones que tienen en los aspectos económicos, sino también a la idea de incluir y considerar elementos y procesos relacionados con lo cultural: por ejemplo, los procesos subjetivos, el lenguaje propio de este marco de interacción, las dinámicas interpersonales, las agencias y algunas otras construcciones y reconstrucciones sociales.

Retomando la idea de la interacción en lo digital, agrego la premisa de que todo tipo de interacciones aquí sucedidas dotan al sujeto con una

capacidad de agencia, en principio individual, pero también colectiva. De lo anterior habrá que considerar la importancia de los sistemas tecnológicos implicados, por cuanto permiten que estas interacciones sucedan y al mismo tiempo abren paso a una interrelación de la que somos parte (Levy, 2007, p. 14). Lo anterior es considerado por Lasén y Puente (2016) como una *agencia compartida*, que puede ser entendida desde las imbricaciones y confluencias de conexión recíproca entre el usuario y estas herramientas.

Es importante recalcar que uno de los protagonistas principales de la cultura digital es el internet, que paulatinamente se entremezcla con las dinámicas cotidianas de todo tipo, generando una suerte de homologación entre lo sucedido en línea y lo que sucede fuera de esta. En debate está la frontera, si es que existe, entre lo llamado *online* y lo *offline*. Este análisis ha llevado a pensar que actualmente se trata más de un espacio de concurrencia simultánea de la vida social. En palabras de Winocur (2009): “La experiencia de la convergencia radica en el sentido vital que ha adquirido en su vida el hecho de estar comunicado con todos a todas horas y en todos los lugares” (p. 250).

Existen amplios debates sobre la *validez* o *realidad* de estos espacios: aquellos marcan tajantes diferencias entre *adentro* y *afuera* de lo digital, y en este mismo discurso resulta complicado puntualizar sobre lo *online* y lo *offline*. Por lo tanto, me mantengo en la postura de la concurrencia simultánea, entendiendo lo digital como parte de lo cotidiano. Al respecto, Subirats (2001) menciona que “por sus características técnicas de difusión masiva, su efecto ilusionístico y su consenso automático rebasa cualquier valor estrictamente representativo, para adquirir el estatus de una realidad más verdadera que la propia experiencia subjetiva e individual de lo real” (p. 94).

Lo anterior hace visible que estos espacios de convergencia digital, además de ser un canal de comunicación, poseen características que otros medios no: la simultaneidad, la capacidad multimedia, la hipertextualidad, la posibilidad de interconexión mundial, la inmediatez, entre otros, hacen del internet, y de la cultura digital, un espacio simbólico donde se llevan a cabo actividades humanas cotidianas, como leer, escribir o escuchar, gracias a lo cual estos espacios digitales crecen, se enriquecen, se diversifican, proliferan y se mantienen.

La cultura digital implica procesos, entre los cuales la subjetivación, las experiencias y las relaciones interpersonales son los más evidentes testigos. Dichos procesos se perciben y se experimentan tanto de forma personal como de forma colectiva. Asimismo, encontramos aquí espacios públicos, semipúblicos y privados, lo cual aumenta el grado de complejidad cuando se trata de interactuar. Por lo tanto, la cultura digital puede tener diferentes implicaciones. Lasén y Puente (2016) afirman:

Esto es, en la manera en que experimentamos, pensamos y nos percibimos a nosotros y nosotras mismos, a los demás y al mundo. Estos procesos de subjetivación también se ven afectados por la agencia compartida entre personas y tecnologías, y se juegan en la vida diaria, configurados por la interacción entre diferentes estrategias de identificación, modos de socialización y personalización de los sujetos (p. 15).

Si bien es importante posicionar al usuario como parte fundamental de las implicaciones de las tecnologías y los espacios digitales, no podemos omitir las propias innovaciones tecnológicas, tal como lo mencionan Lasén y Puente (2016) con la premisa de la agencia compartida. En ese sentido, será bueno tener presente que las tecnologías han facilitado la creación, distribución y manejo de la información, para actividades sociales y económicas principalmente, lo cual evidencia los ciclos de producción de las industrias y el consumo, así como las apropiaciones que tienen los usuarios.

Level two: industrias culturales, un paso más para llegar a los videojuegos

La producción y el consumo a los que hago referencia consideran algunos procesos subjetivos y culturales, como las imágenes, ideas, conceptos, estereotipos, entre otros que invariablemente permean el imaginario social y colectivo, para generar en las personas deseos, aspiraciones, y otros elementos que trascienden y se entremezclan con su vida cotidiana. Castells (2009) identifica este tipo de situaciones dentro de la sociedad en red. Una

de las formas posibles para observar lo anterior parte de la consolidación de las industrias culturales.

Las industrias culturales fueron estudiadas en principio por Benjamin (1989) y retomadas posteriormente por Adorno y Horkheimer (1998), quienes ayudaron a ahondar en las implicaciones sociales de las nuevas tecnologías en relación con otros ámbitos sociales y, específicamente, de la cultura. Esto incluía al arte y sus aspectos políticos y filosóficos, además de que consideraba la superestructura capitalista en la cual estaba inserto y la imbricación que tiene con la estructura. La industria cultural implicaría la participación masiva de personas que a su vez usarán invariablemente técnicas de reproducción, y el resultado serán productos estandarizados.

Los autores, más que hablar de cultura desde un punto de vista antropológico estricto, sitúan en la mesa de debate producciones como la televisión, la música, el cine, la radio, entre otras, donde ubican también a las producciones artísticas, museos y demás actividades como la danza, el teatro, la pintura, la artesanía..., resaltando la producción monetaria a partir de ello y señalándola como elemento de *doble valor* (García y Piedras, 2006, p. 51). Y debaten sobre la oferta, demanda y otros elementos económicos que la identifican como un espacio productivo con potencial que, definitivamente, aporta al crecimiento económico del país.

En síntesis, las industrias culturales pueden ser entendidas como el consumo que socialmente se hace de la cultura, y no solamente en sentido mercantil, sino también como objetos que dotan de atributos a quien los posee, y ello provocará diversos tipos de apropiaciones personales y simbólicas, tanto individuales como colectivos. A lo anterior se suman las innovaciones y transformaciones tecnológicas, además de la influencia de los medios de comunicación, pues el impacto social sobre quien produce y sobre quien consume debe ser considerado.

Desde la popularización de las TIC emerge el concepto de *economía creativa*, donde la creatividad es una ventaja competitiva e implica la necesidad de nuevas y mejores formas de establecer diferencias y vínculos con la cultura, los bienes y servicios, y los usuarios o consumidores: de allí surgen las industrias creativas. Estas últimas y las industrias culturales son diferenciadas por la Unesco (2010): "... dependen de los campos de activi-

dad que cubren y [del] interés que los usuarios de cada definición tienen, bien sea para medir el peso del sector, argumentar su importancia o definir políticas para promoverlo” (p.17).

Para 2010, este mismo organismo propuso una definición conjunta para estos dos tipos de industria: “... aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial” (Unesco, 2010, p. 17). De lo anterior es posible identificar que no se limita a la producción de la creatividad humana y a la reproducción industrial: incluye también actividades que pueden estar relacionadas y que coincidan con la realización y difusión de estos productos.

En relación con lo anterior, para el caso mexicano, la Secretaría de Cultura (2018) presentó el texto titulado *Mapa de ruta de industrias creativas digitales*, que recupera algunas pistas para su análisis. Las industrias creativas digitales se entienden aquí como la convergencia entre las tecnologías en la creación artística que genera impacto en las relaciones de los creadores y los públicos, y genera, así, otros espacios de difusión y distribución de bienes y servicios culturales:

En la convergencia de las tecnologías que crecen de modo exponencial, y de los cambios culturales que impactan todos los órdenes de actividad del ser humano, emergen nuevos espacios para la creación artística. En ellos surgen las Industrias Creativas Digitales (icd), como uno de los sectores de mayor crecimiento en el ámbito global (...) auguran el tránsito de las expresiones culturales hacia nuevas formas de interactividad y experiencia, según su grado de digitalización (pp. 18-19).

Resulta de suma importancia considerar esta distinción porque tiende un puente entre la cultura digital y los videojuegos. Ayuda también a identificar que estos forman parte de las industrias culturales y creativas, por elementos que, como su nombre lo indica, devienen de la creatividad y se materializan en este producto, cuyas dinámicas económicas lo posicionan como una de las industrias con mayor auge. No solamente la producción

en masa, sino también las dinámicas que surgen de los usos y apropiaciones del videojuego, se visibilizan en los datos que muestro a continuación.

El creciente interés por la industria de los videojuegos es visible en su incorporación dentro de agendas políticas nacionales; ejemplo de ello es el censo realizado por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (Inegi, 2020), que incorporó en la última encuesta preguntas respecto al número de consolas que tienen los ciudadanos en casa, o la Encuesta Nacional sobre Hábitos y Consumos Culturales 2020 (Universidad Nacional Autónoma de México, 2020), que hizo lo propio. Si bien en este momento mi interés de investigación no atiende al estudio en profundidad de este tipo de información, sí facilita la distinción y precisión de ciertas claves para el análisis situado en el caso mexicano, como la reflexión bajo las ópticas de clase, edad y género.

Los videojuegos, entonces, forman parte tanto de las industrias culturales como de las industrias creativas digitales. Aquellos son objetos de entretenimiento con finalidades lúdicas. Su manufactura, producción y circulación apuntan a obtener ganancias (se venden). Pero al mismo tiempo son un objeto cultural, pues se relacionan con aspectos de la vida y la condición humana, y de ello suceden apropiaciones y relaciones concretas, sobre las cuales profundizaré en las líneas siguientes.

Level three: sobre los videojuegos

Una vez establecido lo anterior, en una suerte de contexto teórico a partir del cual es posible afirmar que entiendo a los videojuegos no solamente como una herramienta digital de ocio, sino como parte de la cultura digital y, al mismo tiempo, como una creciente industria cultural y creativa digital, tomaré las siguientes líneas para contextualizar *grosso modo* a aquellos en términos de consumo y producción, pues considero pertinente situar también en este sentido, ya que servirá para abonar a la comprensión de la importancia de esta industria en crecimiento constante.

Para enero de 2021, las ganancias de la industria de los videojuegos habían alcanzado la cifra de 189,3 billones de dólares en todo el mundo;

esto corresponde a un 15 % más frente al reporte del mismo mes del año anterior (SuperData, 2021) (estas cifras consideran los juegos móviles, de computadora, consola, *e-sports* y de realidad virtual). El impacto económico de la industria ha crecido exponencialmente en los últimos diez años, mientras las implicaciones de empresas tecnológicas y de mercadotecnia han encontrado aquí un espacio que favorece a todos los protagonistas.

Para el caso mexicano, los ingresos del mercado de videojuegos alcanzaron en 2020 más de 32 millones de pesos (Inegi, 2020). Asimismo, para finales del mismo año, la cifra de videojugadores en nuestro país estaba cercana a los setenta y dos millones, lo cual representa, además de un 57,4 % de la población total, un aumento del 5,5 % con respecto al año inmediatamente anterior. El creciente interés por esta industria es visible en la incorporación de estas temáticas en diversas agendas políticas.

El ya citado Inegi incorporó en el último censo preguntas respecto al número de consolas que tienen los mexicanos en casa, lo cual nos acerca un poco más a conocer las apropiaciones que hacemos de la práctica de videojugar. Si bien las consolas no son la única herramienta posible de juego, este tipo de estadísticas muestra otro aspecto del panorama social: resulta importante porque generalmente son empresas privadas las que realizan este tipo de estudios, y algunas veces son de acceso restringido.

La Encuesta Nacional sobre Hábitos y Consumos Culturales 2020 (Universidad Nacional Autónoma de México, 2020) incorporó los videojuegos al mencionar la rapidez de los avances tecnológicos y cómo esto ha modificado el equipamiento cultural de los hogares mexicanos. Al respecto: “En 2004 formaba parte del equipamiento doméstico en 12,3 % de los hogares. En el presente estudio lo es en 39,6 % de ellos” (Inegi, 2020). Habrá que tener presente que este tipo de estudios nos ayudan a conocer una aproximación de los usos y consumos, además de apuntar algunas pistas para el análisis situado, mas no ofrecen un panorama generalizado de la situación de nuestro país.

Los videojuegos surgieron hace más de cincuenta años, aunque fue hasta mediados de los años ochenta que tuvieron un gran auge: desde entonces, la popularidad de estas herramientas de ocio digital no ha hecho más que aumentar. Esta industria se rodea de un imaginario colectivo

caracterizado por dos aspectos: el primero de ellos hace referencia a que está enfocada a las infancias; el segundo atiende a los consumos y preferencias masculinas. Al respecto, apunto a continuación que ambos, según las estadísticas, son errados.

Rescato las siguientes cifras: para el año 2019, cerca del 70 % de los usuarios de videojuegos eran mayores de dieciocho años y el promedio estaba entre los treinta y los treinta y cinco años (Entertainment Software Association, 2019). Para finales de 2020 se contabilizó cerca de un 46 % de usuarias femeninas (New Zoo, 2020). En áreas como el *streaming*, por ejemplo, de acuerdo con la página Stream Scheme,⁶ con datos de abril de 2020, cerca del 35 % de usuarios de Twitch⁷ en América eran mujeres, cantidad que ha aumentado en comparación con datos de 2017, cuando eran únicamente el 18,5 % (Stream Scheme, 2020).

Estos datos me sirven para contextualizar mejor el panorama de los videojuegos y como una oportunidad para aportar en la modificación de los imaginarios colectivos predominantes en relación con esta práctica. Asimismo, estos datos evidencian la apremiante necesidad de generar estudios específicos y situados, debido a que la información existente sobre las prácticas y apropiaciones de los usuarios, en México y América Latina en general, es limitada o nula.

Level four: ¿y lo digital?

Lo que sigue tras haber mostrado un poco del panorama que subyace al entramado es apuntar con más profundidad la relación que he encontrado entre videojuego y cultura digital. Apuesto siempre por la importancia que tiene el usuario que participa de las dinámicas e interacciones sociales que se forjan en estos espacios digitales. Mis investigaciones han dado un lugar prioritario a los jóvenes usuarios, entendidos como generadores de apro-

⁶ Sitio dedicado al apoyo de nuevos *streamers* y a la recolección de datos sobre el tema.

⁷ Sitio web destinado al *streaming*, principalmente de videojuegos propiedad de Amazon.

piaciones, interacciones, símbolos y significados que los dejan configurar una adscripción identitaria desde esta práctica.

Cabra (2010) apunta que “los videojuegos se perfilarían como lugares de reconfiguración de las formas de la subjetividad y como agentes potenciales de conocimiento” (p. 164). Esta premisa permite identificar la relación que tienen con la tecnología y cómo las relaciones colectivas, y las individuales, pueden incidir en el conocimiento y en otro tipo de implicaciones, como el cuerpo, las emociones...

La cultura digital tiene implicaciones en diferentes aspectos y niveles sociales; sin embargo, mi interés aquí es apuntar con la mayor claridad posible respecto a las relaciones y prácticas que han devenido. Lasén y Puente (2016) mencionan:

La práctica de consumo de un videojuego no se agota en sí misma, sino que es reconstruida y reinterpretada continuamente por la comunidad de jugadores, tanto en términos de prácticas como en significados (...) Se trata, por tanto, de un espacio difuso y reticular donde surgen identidades y culturas compartidas, en el que las narraciones, los imaginarios y la producción material se realizan de forma conjunta entre distintos coautores humanos y tecnológicos (p. 10).

El uso del espacio digital está relacionado en profundidad con cambios culturales por medio de la producción y consumo, pero también con las interacciones, y la forma en que la gente siente, piensa y experimenta dinámicas ahí sucedidas. En palabras de Ricaurte (2018): “Es necesario destacar que los estudios sobre cultura digital deben ser encarados como situados, encarnados y en la vida cotidiana (Hine, 2015) como resultado de la red de relaciones, del contexto y coyuntura en los que tiene lugar (p. 21).

Es importante tener presentes estas perspectivas, por cuanto la tecnología y la cultura digital están en constante cambio: somos testigos de dinámicas que hace unos años eran inimaginables. Sin embargo, considero que el elemento clave que posibilita estas transformaciones y las dinámicas mismas, con los procesos de interacción, apunta directamente al sujeto, quien, en la búsqueda de mejores y mayores experiencias, modifica estas

tecnologías para su beneficio y bienestar, lo cual nos permite reconocer tales dinámicas en la cotidianidad.

Internet resulta ser uno de los principales componentes de la cultura digital, como queda claro. Así que vale la pena también asociar brevemente la relación que los videojuegos han tenido con aquel. Como el recorrido por la evolución de las consolas y sus implicaciones tecnológicas podría resultar extenuante, tomo como punto de partida el lanzamiento de la Xbox 360 y de la PlayStation 3, cerca de 2005, porque las conexiones a la web fueron algo prioritario. Las funciones eran limitadas y de bajo desempeño, y rápidamente las empresas trabajaron en sus actualizaciones, hasta consolidar el juego en línea como uno de los ámbitos más fuertes de la actualidad.

Tras varias modificaciones, las posibilidades de jugar en línea fueron mejorando y generando otro tipo de beneficios, para los usuarios y para las empresas de videoconsolas, e incluso para compañías de mercadotecnia y tecnología, pues este hito abrió también la posibilidad de que los jugadores se profesionalizaran. Esto vislumbra nuevas formas de interacción, sociabilidad, identificación, es decir, relaciones e identidades.

Según la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) (Inegi, 2017), el 6,9 % de los usuarios accedía a la red a través de una consola de videojuegos. Por su parte, la Encuesta Nacional sobre Consumo de Medios Digitales y Lectura (Banamex e Ibbey México, 2015) reportaba que, posicionándose en tercer lugar, las consolas de videojuegos eran más populares en casa y más utilizadas para el acceso a redes sociodigitales que para otros contenidos audiovisuales o para videojugar.

El internet ha facilitado en muchos aspectos los avances tecnológicos. Los dispositivos de acceso a este se han expandido para garantizar, a su vez, el acceso a todo tipo de contenidos, casi desde cualquier parte: teléfonos inteligentes, tabletas electrónicas, videoconsolas. Resulta, por lo tanto, irrefutable la premisa de que el internet ha intervenido en las dinámicas de ocio, socialización, interacción en general, y hasta el acceso a juegos se ha visto favorecido.

En este sentido, a través de mi recorrido académico y mis investigaciones, he apostado por la comprensión de los sujetos dentro de la realidad a la

que pertenecen, es decir, de forma situada, considerando al mismo tiempo sus contextos. Esto, con el respaldo de las teorías del interaccionismo simbólico, me ha llevado a un acercamiento al proceso histórico personal, a la interacción entre el usuario y el videojuego y a la estructura sociocultural. Aquí es posible visualizar la forma en que se establece la identidad, cómo se gestan las interacciones entre los usuarios.

Desde esta postura es también posible explicar la importancia que tienen los actos sociales, los símbolos que se crean a partir de las interacciones y los significados que personalmente allí se conciben; las relaciones y sentimientos que experimentamos a través del hipertexto y la hipermedia de las tecnologías, y, finalmente, la presencia del yo, o *self*, esa parte que nos conecta con las subjetividades y que invariablemente está mediada, ahora más que nunca, por las tecnologías, y, de añadidura, por la cultura digital.

Aunque estos espacios digitales no pueden ser reducidos a una sola dinámica, pues es evidente la presencia de relaciones laborales, educativas, afectivas, participativas, políticas..., mi interés apunta hacia los videojugadores porque, además de tener diversas formas y niveles de apropiación, han desarrollado también algunas relaciones identitarias.

Level five: de cómo y para qué estudiar videojuegos

Entre las relaciones que he venido apuntando y los procesos subjetivos que se gestan en los espacios de la cultura digital, ha sido de mi interés estudiar las relaciones interpersonales, así como los procesos identitarios de jóvenes usuarios de videojuegos. En las siguientes líneas describiré brevemente la estrategia metodológica de la cual echo mano para llevar a cabo los acercamientos empíricos al respecto, a fin de, posteriormente, mostrar algunas aproximaciones a las apropiaciones identitarias de dichos jóvenes.

En investigaciones previas tuve la oportunidad de colaborar con jóvenes usuarios de videojuegos; la mayoría de ellas y ellos en el margen de edad entre los veinte y los treinta años, lo cual fue establecido con la intención de considerar su trayectoria en la práctica de videojugar con una temporalidad

de diez años o más, teniendo en cuenta las medias estadísticas. En cuanto me ha interesado su proceso subjetivo, eché mano de herramientas que me acercaran a un ejercicio etnográfico, como la observación participante, la no participante y las entrevistas narrativas.

Las interlocutoras y los interlocutores comparten algunas características. La mayoría de ellos tienen estudios de nivel superior terminados o en curso y trabajos de medio tiempo o tiempo completo; además, viven dentro de sus núcleos familiares básicos y son mexicanos. Procuré mantener la representatividad de género con la mayor equidad posible. Ellas y ellos fueron contactados siguiendo la herramienta conocida como *bola de nieve*. Tras el acercamiento empírico, transcribimos los diarios de campo, así como las entrevistas y registros de observación, para posteriormente codificarlos y procesarlos en Atlas.Ti.⁸

Entre los varios interrogantes que he hallado en el camino investigativo, menciono este: ¿para qué estudiar videojuegos? Rescato, entonces, la premisa de que el juego es una actividad necesaria. Tal como lo menciona Huizinga (1954), el juego es entendido como una compensación necesaria de un impulso dinámico, por medio de situaciones que no podríamos vivir en la realidad. Esto hace sentido asimismo cuando señalamos a los videojuegos como una forma de expresión.

Videojugar no puede ser, entonces, una actividad aislada o un momento efímero: está estrechamente relacionado con la cultura digital y las relaciones que ahí se gestan, a la vez que ha generado una amplia red cultural que lo ha acompañado y permea a chicos y grandes. Pamela, interlocutora que disfruta de videojugar en el sentido de vivir una experiencia agradable y que ha encontrado allí, además, oportunidades laborales, comentó:

Es, creo, una forma muy natural de expresión humana, ¿no? El videojuego (...) todas estas diferentes representaciones, interacciones (...) son una forma muy común de expresarnos, especialmente porque creo que es una interacción

⁸ Herramienta tecnológica y técnica para apoyar la organización, el análisis y la interpretación de información en investigaciones cualitativas. Ordena grandes cantidades de información en formatos digitales.

única, es como un híbrido perfecto (...) es una expresión humana ¿Por qué? Porque al final del día hay alguien que lo pensó, hay alguien que lo ideó en su mente, hay alguien que decidió plasmarlo, hay alguien que decidió programarlo, representarlo gráficamente, hay alguien que hizo todo ese proceso (...) creo que al final del día siempre hay una representación del mundo, y el videojuego es eso, porque podemos ver representación de personajes, representación de género; podemos también ver diseño de niveles, vemos arquitectura, vemos arte conviviendo con el espacio, con programación y con tecnología... (Comunicación personal, Pamela, 30 años, 2019).

Esta narrativa rescatada pareciera fungir como un resumen empírico de lo que hemos revisado hasta ahora. Las implicaciones de los videojuegos no solo en la finalidad del juego (la práctica), sino para quienes desarrollan, diseñan o tienen alguna otra labor con la industria... Todo esto refiere a las similitudes halladas en la misma lógica de los juegos y la vida cotidiana. Al mismo tiempo, acerca al lector a algunos elementos identitarios que presentaré en lo sucesivo acompañados de otras narrativas de estos jóvenes videojugadores, en las que también es posible identificar implicaciones de la cultura digital.

***Game on!* Identidades, jóvenes y videojuegos**

Para poder continuar con este recorrido, establezco que la identidad es entendida aquí como un proceso relacional y dinámico, donde los contextos, los procesos históricos personales y las situaciones grupales y sociales permean, al mismo tiempo que modifican, la cotidianidad y, por lo tanto, la señalada identidad. Siguiendo la línea de lo simbólico, este proceso es subjetivo, y surge y se desarrolla en la interacción cotidiana con los otros, implicando y performando actos que configuran a la identidad.

Después de un largo recorrido de investigación, he establecido que para los jóvenes usuarios de videojuegos, la identidad no está limitada a

los procesos subjetivos ni cautiva en la mente y el cuerpo, sino que forma parte de los objetos, lugares e, incluso, personas. Esto se ve representado en procesos interpersonales, como las relaciones familiares, de amistad y en las relaciones de pareja. A propósito de ello, el cuerpo juega un papel muy importante, no solo porque es a partir de este que se experimenta la práctica: también porque desde él se establecen apropiaciones y marcos de interacción.

De lo planteado, recupero dos momentos de la narrativa de ellos. En el primero, el sujeto cuenta sobre la evolución que han tenido los lazos creados con algunos de sus compañeros de juego a lo largo de los años. Vale la pena apuntar que las relaciones interpersonales son necesidades básicas que favorecen los lazos sociales, y al videojugar han hallado hitos en su vida, entre quienes juegan de forma constante y con quien lo comparten:

Con el paso de los años, los videojuegos se volvieron algo personal, muy íntimo, no lo compartía con cualquiera. Entonces, cuando juego con mis amigos en serio, voy a jugar con mis hermanos (...) Es un lazo muy personal, muy íntimo (...) es de mi hermano: él no me va a dejar caer, va a ir corriendo a reanimarme; así igualito va a ir corriendo a echarme la mano en cualquier circunstancia de la vida; entonces va más allá del videojuego, es cuando una relación se vuelve compleja y completa en la vida real (...) son los *güeyes* con los que juego y con los que voy a tomar una cerveza, y voy hasta el velorio, ¿no? (Comunicación personal, Rodo, 29 años, 2019).

El segundo momento tiene que ver con algunas apropiaciones del juego a través del cuerpo; en este caso, a través de los tatuajes. El cuerpo, como mediador de esta actividad lúdica digital, puede ser también entendido desde sus vínculos culturales, sociales e históricos, pues es donde principalmente estos contextos se experimentan. Asimismo, como menciona Nateras (2005), el cuerpo “reivindica ciertas prácticas sociales o acciones culturales tanto individuales como grupales que determinados sujetos o adscripciones identitarias juveniles llevan a cabo, principalmente en la escena pública, desde la interpelación o confrontación con el otro o los otros” (p. 6):

De videojuegos tengo el de *BioShock*, que me acabo de hacer hace un mes, y nada más, porque tengo uno de Batman, no sé si cuente; tengo uno de aventura y uno de Game of Thrones. Como que todas mis *fandoms* siempre las traspaso a un rayón de piel... (Comunicación personal, Ángela, 27 años, 2019).

Es necesario decir que no por el hecho único de jugar videojuegos se desarrolla un proceso identitario: este es acompañado de otros elementos tecnológicos como celulares, *gadgets*, accesorios. Al indagar sobre las trayectorias de vida de las jugadoras y los jugadores, encontré coincidencias en los marcos bajo los cuales se acercaron a la cultura digital, pues a edades tempranas comenzaron a conocer herramientas tecnológicas gracias a sus padres o a algún otro familiar mayor. Aquí reconocen un hito respecto al interés que esto les despierta en relación con los videojuegos. Rescato como ejemplo un fragmento de la narrativa de Lesly:

Afortunadamente tenía computadora en mi casa con internet, era como 2001. Entonces todo es culpa de mi papá: yo digo que todas mis *frikeses* son culpa de mi papá. Él me dio como los medios para yo poder tener eso, ¿no? (...) ahora es muy común que tengan teléfonos y acceso a internet, está muy normalizado; pero hace casi veinte años no lo era (Comunicación personal, Lesly, 27 años, 2019).

Me ha sido posible reconocer que este camino identitario está permeado por conocimientos, entre empíricos y teóricos, de los jóvenes interlocutores sobre el internet y las herramientas tecnológicas, así como otros espacios de convergencia digital (las redes sociodigitales, por ejemplo). Estos referentes proporcionados por la cultura digital están integrados, de formas quizá imperceptibles para ellas y ellos, a su lenguaje de uso cotidiano. Este lenguaje, a su vez, permite dar sentido a afectos y situaciones simbólicas que suceden durante y posterior a la práctica de videojugar.

En el entramado de la cultura de los videojuegos, existe el debate ante las nociones de *gamer* y *videojugador*, pues, para muchas y muchos, la forma de nombrarse se acompaña de una especie de jerarquía, nivel de conocimientos y horas invertidas de juego. Estas etiquetas pueden tener efectos sobre la socialización entre usuarios, con quienes no lo son, y en las percepciones

personales e identitarias. En esto influyen también otros elementos, como creencias, contextos culturales, la manera como ellos consideran que un usuario debe ser, actuar, lo que debe tener para formar parte de este entramado identitario:

Depende mucho de, pues, estas situaciones como culturales, que van generando ciertas generaciones, y a partir de las características que ellos consideran aceptables o que aprueban que eso los convierte en una persona, entre comillas, *gamer*, ¿no? (Comunicación personal, Lesly, 27 años, 2019).

En acercamientos empíricos no formales, he llegado a escuchar que el término *gamer* es un sinónimo sin más implicaciones, un apelativo *interesante* para nombrarse, y que, además, tiene amplia relación con las estrategias de mercadotecnia de insumos tecnológicos que las empresas ponen a la venta con este título para llegar a más públicos. Sin embargo, en este acercamiento analítico, me fue posible notar que la etiqueta *gamer* prioriza el conocimiento profundo sobre todo lo relacionado con la industria y la cultura de los videojuegos. En este sentido:

Para poder catalogar a alguien como *gamer*, o sea, desde mi perspectiva, es alguien que juega mucho tiempo, o sea, que les dedica mucho tiempo a los videojuegos y que aparte son superfans, que saben del último juego que salió (...) están superenterados de “ay, en este año salió” o “este personaje lo incorporaron porque es nuevo”, o no sé; entonces, o sea, realmente yo no tengo como este fanatismo de conocer al cien sobre la industria del videojuego (Comunicación personal, Stephanie, 30 años, 2019).

En esta línea, aquellos identificados como *videojugadores* atribuyen más esta actividad a espacios y temporalidades ocasionales, quizás con algunos conocimientos sobre la cultura del videojuego, pero en cuestiones más específicas, como franquicias de su preferencia o videojuegos que los han acompañado a lo largo de toda su vida. Aunque los usuarios expresan que estos dos pueden ser tomados en términos generales como sinónimos, en la narrativa, implícitamente, surgen componentes que permiten hacer una diferenciación:

Si haces tacos, pues eres un taquero, ¿no? Si haces videojuegos, desarrollas videojuegos, eres un desarrollador de videojuegos, y si juegas videojuegos, eres un videojugador. Y creo que es una forma correcta y formal de referirse a alguien que es parte de esto (...) soy un videojugador porque juego y, como te digo, si yo me encargara de partir carne, de cortarla, sería un carnicero (Comunicación personal, Rodo, 29 años, 2019).

La identidad se encuentra estrechamente relacionada con la autopercepción y los procesos subjetivos de quienes narran, ya que el hecho de identificarse como *gamer* o *videojugador* coexiste con otro tipo de identidades, de las cuales es imposible desprenderse (género, estudiante, joven, miembro de un colectivo, etc.). Lo anterior muestra que formamos parte de entramados identitarios simultáneos. Al videojugar se establecen marcos de interacción a través del propio juego y reglas que se consolidan, mantienen y reproducen a lo largo del tiempo y de diferentes contextos, por ejemplo, en espacios como la cultura de los videojuegos.

Continue...? Insert coin: una suerte de conclusión

Anteriormente, los videojuegos eran estudiados, por lo general, desde perspectivas como la patologización, la criminalística, aspectos psiquiátricos, y desde disciplinas que no consideraban características subjetivas de las usuarias y los usuarios. Nunca ha sido mi intención como investigadora negar estas posturas o emitir un juicio de valor sobre estas herramientas de ocio digital. Sí forma parte de mis intereses mostrar otras perspectivas, donde los aspectos sociales y culturales puedan moldear los cimientos para nuevas vetas de análisis e investigación empírica al respecto, y, al mismo tiempo, se incorporen elementos desde lo multi- y transdisciplinar.

Estudiar videojuegos, y estudiarlos como parte de la cultura digital, cobra sentido una vez que precisamos que no se trata de elementos aislados sin implicaciones sociales. Esto que aquí he presentado, además de apuntar hacia aspectos subjetivos personales, está relacionado con otros procesos sociales: por ejemplo, aspectos laborales no solo de compraventa

de insumos para videojuegos, sino también aspectos relacionados con aquellos que juegan para trabajar y trabajan para poder jugar (Cerón y Rodríguez, 2020).

Ser investigadora joven, interesada por espacios sociales aparentemente *nuevos*, ha sido motivo de tensiones, incluso en el ámbito académico. El estudio de estas temáticas en un inicio fue sutil, y en algunas coordenadas geográficas ha sido mayor. Esto nos recuerda la importancia de considerar los contextos socioeconómicos y culturales: es claro que tienen implicaciones en los fenómenos que aquí nos interesan. Hace años, estudiar las redes sociodigitales, el internet o los videojuegos no era abiertamente aceptado; sin embargo, el enlace intenso de la cultura digital y la vida cotidiana es innegable, quizá ahora mucho más que antes.

Uno de los procesos más importantes en mi ámbito personal ha sido la reflexividad a la que me he tenido que adherir, y no solamente por ser estudiante, o por compartir la condición de joven, mujer y a la vez identificarme como videojugadora. Esto me ha implicado pensarme desde un lugar de conciencia sobre la forma como me relaciono con las otras y los otros, y mantener mi rol como investigadora, al mismo tiempo que procurar una vinculación horizontal con quienes videojuegan.

Invito al lector o lectora, sin importar cuál sea su adscripción, a reflexionar sobre sus prácticas y apropiaciones digitales. Que lo haga, además de en términos identitarios, como aquí he compartido, asimismo desde sus consumos, preferencias y cualquier otro vínculo que le sirva para desarrollar herramientas de uso cotidiano y como parte importante de las grandes estructuras del sistema capitalista, sus dinámicas y la estructura social en general, incluidos lo político y lo económico, por supuesto.

Tal como lo he dicho en las líneas anteriores, el asumirse como parte de esta adscripción identitaria de los videojugadores implica la coexistencia con otro tipo de identidades, dentro de las cuales resaltan la condición de clase y el género. De la primera es posible afirmar que, por cuanto esta práctica requiere ciertos instrumentos tecnológicos de costes elevados, la mayoría de quienes videojuegan desde hace más de diez años pertenecen a estratos sociales de clase alta, media alta o media baja. En definitiva, las dinámicas que suceden en los espacios digitales tienen relación con otros

contextos sociales que no necesariamente son asimismo digitales (algunas prácticas socioculturales se reproducen aquí).

Sobre la condición de género, resaltan problemáticas que han devenido en violencias simbólicas, explícitas, psicológicas, en su mayoría con tintes sexuales, que en algunas ocasiones han llegado hasta la violencia física. Esto muestra la necesidad de llevar a cabo estudios que tengan como punto de partida las implicaciones del género: las complicaciones, retos y tensiones de las mujeres que forman parte del entramado de los videojuegos.

Las prácticas digitales asociadas a los grupos de jóvenes incluyen relaciones y otros hábitos sociales: lo afectivo, lo sexual, la sociabilidad, el trabajo... También como un reflejo de otras áreas sociales. La participación política, la empatía por movimientos sociales, la solidaridad ante desastres naturales, etc., han hallado en estos espacios digitales una nueva forma de visibilización, entre otras cuestiones. Esto desemboca en cuestionamientos críticos a propósito de las maneras de relacionarnos con las otras y los otros, aun en los espacios de ocio de la cultura digital.

Más que cerrar las reflexiones aquí vertidas, invito a otros investigadores e investigadoras interesados en la cultura digital y las relaciones sociales que suceden en estos marcos a que tengan presente la importancia tanto de los procesos estructurales como de los procesos interpersonales, además de las adscripciones identitarias o elementos subjetivos, ya que, en sí mismas, las herramientas tecnológicas son diseñadas, distribuidas, modificadas y utilizadas por las personas, las mismas que, en la naturaleza de otro tipo de investigaciones, quedan desdibujadas, o queda omitida su capacidad de agencia.

Referencias

- Adorno, T. W. y Horkheimer, M. (1998). La industria cultural. Ilustración como engaño de masas. En *Dialéctica de la Ilustración* (pp. 165-212). Editorial Trotta.
- Benjamin, W. (1989). *Walter Benjamin. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Discursos interrumpidos*. Editorial Taurus. DOI: <http://doi.org/10.1096/fj.09-0701ufm>

- Banamex e Ibbby México (2015). *Primera Encuesta Nacional sobre Consumo de Medios Digitales y Lectura*. http://www.ibbymexico.org.mx/images/ENCUESTA_DIGITAL_LECTURA.pdf
- Cabra, N. (2010). Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad. *Signo y Pensamiento*, XXIX(57), 162-177. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86020052010>
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Alianza Editorial.
- Castells, M. y Gimeno, C. M. (1999). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Siglo XII Editores.
- Cerón, J. y Rodríguez, A. (2020). Trabajo para jugar y juego para trabajar. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, 11(20), 121-142. <https://ojs.sociologia-alas.org/index.php/CyC/article/view/147>
- Entertainment Software Association. (2019). *Essential facts about the video game industry*. <https://www.theesa.com/resource/essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry-2019/>
- García, N. y Piedras, E. (2006). *Las industrias culturales y el desarrollo de México*. Flacso y Siglo XXI Editores.
- Huizinga, J. (1954). *Homo Ludens*. Alianza Editorial.
- Inegi. (2017). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares*. <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2017/>
- Inegi. (2020). *Censo de Población y Vivienda 2020*. <https://www.inegi.org.mx/programas/ccpv/2020/>
- Lasén, A. y Puente, H. (2016). La cultura digital [PDF]. *Materiales Docentes de la UOC, Módulo Didáctico*, 3, 1-45. https://www.researchgate.net/profile/Amparo_Lasen/publication/305446340_La_cultura_digital/links/578f6af008ae35e97c42731e.pdf
- Levy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Anthropos Editorial.
- Nateras, A. (2005). Estéticas corporales: tatuajes y perforaciones en jóvenes [PDF]. *Contexturas*, (16) 4-9. <http://www.alfredonateras.com/actualizaciones/descargas/2005/Esteticas%20corporales.%20Tatuajes%20y%20perforaciones%20en%20jovenes%20-%20Contexturas%20-%202005.pdf>
- New Zoo. (2020). *Global Game Market Report*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version>
- Ricourte, P. (2018). Jóvenes y cultura digital: abordajes críticos desde América Latina. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, (37), 13-28.

- Secretaría de Cultura. (2018). *Mapa de ruta de industrias creativas digitales* [PDF]. <http://agendadigital.cultura.gob.mx/documentos/mapaderutaicd.pdf>
- Stream Scheme (2020). *Twitch Demographic and Growth Statistics*. <https://www.streamscheme.com/twitch-statistics/>
- Subirats, E. (2001). *Culturas virtuales*. Biblioteca Nueva.
- SuperData. (2021). Year in review. Digital games and interactive media. *Nielsen*. <https://www.games.nielsen.com>
- Unesco. (2017). *Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/220384s.pdf>
- Universidad Nacional Autónoma de México. (2020). *Encuesta Nacional sobre Hábitos y Consumos Culturales 2020*. <https://cultura.unam.mx/EncuestaConsumoCultural>
- Winocur, R. (2009). El impacto de la convergencia tecnológica en la generación de nuevos escenarios culturales, políticos y comunicativos en América Latina. En M. Aguilar, E. Nivon, M. Portal y R. Winocur (Eds.), *Pensar lo contemporáneo: de la cultura situada a la convergencia tecnológica* (pp. 245–262). Anthropos Editorial.