

Del Ideático Boricua Contemporáneo: Desmitificando al *Gamer* desde las Nuevas Realidades del Trabajo¹

Recibido: 24 de octubre de 2019

Aceptado: 28 de noviembre de 2019

Josué Vera Rodríguez²
Ramiro Buitrago Acuña³
Néstor Romero Ramos⁴
María Hernández Rivas⁵

RESUMEN

El propósito de este escrito es refutar el mito que hasta entonces ha recaído sobre los *gamers* en el contexto organizacional en Puerto Rico; reconociendo las nuevas realidades del mercado laboral; ante la globalización y la era digital. Desde una perspectiva sofista; se examinan los desafíos que el *gamer* afronta en su trabajo con un enfoque complejo e incluso universal. Se trata de un artículo de tipo documental, con diseño bibliográfico, donde se aplica la técnica de observación etnográfica digital para el análisis e interpretación de contenidos. Tras la discusión de los resultados alcanzados, se logró analizar el rol ejercido por el psicólogo industrial/organizacional, en espacios donde la comunidad gamer interviene, pudiendo en ello establecer el alcance de las prerrogativas que este fenómeno ofrece. Finalmente, pudo concluirse que el *gamer*, representa un nuevo arquetipo del comportamiento humano, entre aquellos que enriquecen los procesos con lugar en el contexto organizacional e industrial.

Palabras clave: *gamers*, videojuegos, gamificación, cultura organizacional, etnografía digital.

¹ Artículo derivado de la investigación intitulada "Implicaciones del gamer en los procesos de trabajo en organizaciones contemporáneas de Puerto Rico"

² Participante y candidato a grado en el Programa Doctoral de Psicología Industrial- Organizacional de la Pontificia Universidad Católica de Puerto Rico – Recinto de Ponce, Maestría en Redacción para los Medios de la Universidad del Sagrado Corazón - San Turse – Puerto Rico, Maestría en Salud Pública General de la Universidad de Puerto Rico – Recinto de Ciencias Médicas, Río Piedras, Bachillerato en Comunicación Pública de la Universidad de Puerto Rico – Recinto de Río Piedras, Presidente Ejecutivo para Consultant and Partnership Alliance For Excellence, Inc., Investigador Independiente, Enlace ORCID; <http://orcid.org/0000-0002-0721-5069>; Correo electrónico: jverarodriguez@puopr.edu

³ Doctor en Ciencias Gerenciales, Magister Scientiarum en Gerencia de Recursos Humanos, Diplomado en Ciencias Forenses y Criminalísticas, Diplomado en el Procedimiento Penal Venezolano de la Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín (URBE), Abogado de La Universidad del Zulia (LUZ), Abogado IV para la Alcaldía Boliviana de Miranda – Estado Zulia - Venezuela, Investigador Independiente, Enlace ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-8563-7662> Correo: dr.buitrago86@gmail.com

⁴ Master en Marketing Digital y Redes Sociales, Master en Neuromarketing, MBA de la Universidad Rey Juan Carlos – España, Ingeniero Superior Agrónomo de la Universidad de Córdoba – España, CEO Balboa Centria, profesor de Quality Leadership University, Correo: nromero@qlu.ac.pa

⁵ Doctora en Ciencias Gerenciales, Magister Scientiarum en Ciencias de la Comunicación, Licenciada en Comunicación Social, Mención: Publicidad y Relaciones Públicas egresada de la Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín (URBE), Docente e-learning Quality Leadership University- Panamá, Enlace Orcid; <http://orcid.org/0000-0002-8563-7662>; Correo electrónico: mahernandez@balboacentria.com

Clasificación JEL: M12, M14, Y80.

ABSTRACT

The purpose of this paper is to refute the myth that until now has fallen on gamers in the organizational context in Puerto Rico, recognizing the new realities of the labor market in the face of globalization and the digital age. From a sophist perspective, the challenges that the gamer faces in his work are approached with a complex and even universal approach. It is an article of documentary type, with bibliographic design, where the technique of digital ethnographic observation is applied for the analysis and interpretation of contents. After the discussion of the results achieved, it was possible to analyze the role played by the industrial /organizational psychologist, in spaces where the gamer community intervenes, being able to establish the scope of the prerogatives that this phenomenon offers. Finally, it could be concluded that the gamer represents a new archetype of human behavior, among those that enrich processes with place in the organizational and industrial context.

Keywords: gamers, videogames, gamification, organizational culture, digital ethnography.

JEL classification: M12, M14, Y80.

Introducción

La fuerza humana de trabajo es un componente primordial para lograr cambios neurálgicos en organizaciones contemporáneas, hacia una adaptación progresiva conforme a las nuevas tecnologías de la información y comunicación, a las que en adelante se hará referencia como (TIC). Al profundizar en el comportamiento organizacional y los fenómenos que le suceden; encuentran oportunidad los paradigmas y conflictos, reflejados muchas veces por el recurso más importante en la empresa, el cual pudiera no estar preparado para asumir los nuevos retos que representa la informatización en la contemporaneidad.

Ahora bien, las tecnologías que antes no existían, son hoy una parte esencial del contexto social desde cualquier espectro; necesarias en el perfeccionamiento de los procesos administrativos y operativos en el escenario organizacional internacional. Ejemplo de estos son: los satélites, internet, *e-mails*, *blogs*, *vlogs*, computadoras, faxes, imprentas, papel, GPS, videojuegos, *apps*, móviles interactivos, *tablets*, *e-readers*, *social networking*, donde no existen intermediarios, pudiendo cualquier trabajador perfeccionar casi cualquier tarea desde algún teléfono inteligente, puesto que sólo con deslizar su dedo, se ejecutan operaciones que en antaño representaban un mayor esfuerzo.

Por otra parte, la psicología industrial/ organizacional constituye una disciplina ideal para la renovación de los procesos en las organizaciones. Al emanar de las ciencias sociales y administrativas, establece como objetivo la humanización del contexto organizacional, al reconocer desde una perspectiva disciplinaria los elementos humanos y estructurales que impactan las relaciones bilaterales complejas.

Sin embargo, aún entonces se lucha por definir claramente en que consiste esta, lo que en opinión de Cirino (2000), tuvo respuesta a comienzos de 1985, cuando se acordó que uno de los roles principales del psicólogo industrial/organizacional, consiste en la consultoría sobre los procesos psicológicos en las organizaciones, además de ejercer como experto en ciertas áreas definidas: comunicación, liderazgo, prospectiva, motivación, socialización del conocimiento, *marketing*, entre otros tantos.

Según Mojica (2015), el experto en psicología industrial/organizacional en Puerto Rico debe asumir los retos que se presenten, pues con ello lograría definir su rol, cristalizando un ejercicio profesional efectivo, al intervenir de manera frugal en la cultura respectiva. Desde la perspectiva de este escrito, se considera entre tantos desafíos a la población de *gamers* en dicho país, la que para Pérez (2011), hasta entonces considerada como una masa de personas que usan y abusan en el uso de videojuegos, de forma desmedida y casi obsesiva.

En opinión de Pérez (2011), los videojuegos se han tornado en algo más esencial que simple entretenimiento para los seres humanos en el mundo de hoy, la realidad contemporánea ha evolucionado con las nuevas generaciones, trayendo diferentes formas de innovación tecnológica; lo cual, para muchas personas, ha llegado con el fin de facilitar las dinámicas sociales, pero para otras representa una complicación más, desestructurando los procesos cotidianos en la humanidad.

Conforme lo señala el autor citado en el párrafo anterior, la tecnología se ha involucrado en todos los aspectos de la vida de los seres humanos, especialmente a través de los dispositivos para el entretenimiento de los niños, adolescentes, adultos jóvenes/contemporáneos/mayores tales como: reproductores digitales de música y videos, los teléfonos celulares y los videojuegos.

Para Carstens & Beck (2005), los videojuegos se han convertido en mucho más que entretenimiento para los niños, adolescentes y adultos jóvenes/contemporáneos/mayores, transformándose en formas alternativas de compañía e incluso haciendo las veces de niñeras. Sin embargo, al utilizar los videojuegos, la actividad cerebral se expande de forma exponencial, dando ocasión al procesamiento constante de información, lo que de una u otra manera afecta el comportamiento del individuo, pero desde una perspectiva favorable.

Según Feldman (2007), para auscultar a los *gamers*, bien podría aplicarse la perspectiva teórica del desarrollo cognitivo: Jean Piaget (Suiza; 1896-1980). Dicho postulado, se interesa en profundizar los cambios cualitativos que tienen lugar en la formación mental de la persona, desde el nacimiento hasta la madurez. Además, refiere que el organismo humano, al igual que otros entes biológicos, tiene una organización interna característica; de la misma manera, esta organización interna es responsable del modo único de funcionamiento del organismo, el cual es invariante.

Conforme a lo planteado por Piaget (1896-1980), a través de las funciones invariantes, el organismo de toda persona adapta sus estructuras cognitivas a cada situación. Ante lo expuesto por el referido autor, el pensamiento está estructurado en esquemas: “configuraciones mentales organizadas que representan conductas y acciones” (Feldman, 2007).

De acuerdo a Feldman (2007), las diferentes etapas del desarrollo identificadas por Piaget (1896-1980), se caracterizan por el desarrollo del razonamiento lógico y social. Es por esto que los adultos jóvenes/contemporáneos/mayores utilizan con mayor frecuencia los videojuegos y estos de una manera u otra, les permite desarrollar esquemas de pensamiento mucho más robustos y mejor estructurados, para asimilar nuevas experiencias tecnológicas y acomodarse fácilmente a ellas.

Entre tanto, es menester indicar que en su contenido, los videojuegos presentan un conjunto de acciones, que exigen que la figura del *gamer* cuente con habilidades que comprendan: la lectura rápida, el razonamiento lógico, identificación de objetos y solución de problemas, de tipo numérico, gramatical o simbólico.

Ahora bien, aunque estas actividades parezcan básicas, igualmente se convierten en experiencias que pasan a ser parte de la psique del gamer, transformándose en esquemas; como lo explica la teoría de Piaget referida por el autor citado en párrafos que anteceden a este. Poco a poco estas experiencias se van sumando en el subconsciente del *gamer*, todo lo cual les permite adquirir nuevos conocimientos con mayor facilidad, generando en estos habilidades *sui generis*; que favorecen su intervención en escenarios donde las herramientas tecnológicas han adquirido preponderancia: el contexto laboral.

Por ello, surgen investigaciones como de la cual se desprende este artículo, donde se profundiza en los rasgos típicos de esta forma de comportamiento humano, contextualizado en las nuevas realidades del trabajo, comprendiendo que los *gamers* no son sólo gamers que juegan, también representan esa masa de trabajadores jóvenes y adultos jóvenes, que cuentan como profesionales o colaboradores activos en organizaciones contemporáneas en Puerto Rico.

Igualmente, los denominados *gamers* desde su ejercicio pueden figurar como agentes activos en las dinámicas sociales, económicas, e incluso políticas de su geografía. Así pues, se persigue derrumbar los muros que han cercado al *gamer* como ese arquetipo negativo, cuyas connotaciones no han sido mejores que las de un holgazán, despreocupado y desocupado.

Entre tanto, es menester destacar que fenómenos como el del *gamer*, resultan de gran interés científico para las ciencias sociales, humanas, administrativas e incluso las ciencias de la ingeniería porque en su personificación, recogen el impacto que las TIC ejercen sobre la humanidad, por ello, se refiere insistentemente en la idea que profesa las herramientas de tal naturaleza han logrado deconstruir las formas sociales del humanismo a la informatización y pues, desde una perspectiva sofista, se persigue comprender tales o cuáles son las prerrogativas que ello implica.

En tal sentido, surge el interés por concretar un abordaje hermenéutico sobre el *gamer*: el fenómeno, arquetipo, categoría, forma de comportamiento orientado por las TIC, a favor de la humanización en los procesos con oportunidad y lugar en organizaciones contemporáneas en Puerto Rico; desde un enfoque crítico ante los escenarios donde este se desenvuelve como

patrón comportamental: manifestación vívida del *homo erectus* en la era digital, bien se trate de nativos digitales o inmigrantes digitales.

VIDEOJUEGO: ORIGEN DEL GAMER, DEL HUMANISMO HACIA LA INFORMATIZACIÓN

En su investigación científica, Acosta (2017), ofrece un recorrido histórico translúcido sobre el umbral del videojuego como manifestación sociocultural. Así pues, destacando que no se puede hablar del gamer sin hacer referencia al videojuego, es menester explicar el origen e impacto que este ha generado sobre la sociedad contemporánea.

De acuerdo con Acosta (2017), los videojuegos tienen su origen tras los diversos cambios económicos y políticos ocurridos en Estados Unidos de América con ocasión a la I y II guerra mundial. Una época en la que los ingenieros militares tenían interés por desarrollar herramientas bélicas de alto alcance, que favorecieran su victoria sobre cada oponente, al dar lugar a la revolución electrónica que contara entre sus logros más cotizados los ordenadores y videojuegos.

Continúa la misma autora planteando que no sería hasta 1958, cuando contando con un equipo casi rudimentario, de apenas 8 *bits*, el inventor William Nighinbotthaan creó el primer videojuego en la historia o del que hasta entonces se tenga conocimiento, el cual recibió el nombre de *Pong*, pues el mismo representaba un partido de tenis; aun así, apenas hasta 1972 fue cuando la compañía Atari comenzaría a comercializarlo. Posteriormente, fueron desarrolladas otras formas de videojuegos, de las cuales resalta la ideada por Steve Russel, este no fue comercializado pues se destinó al uso gubernamental y académico.

Ahora bien, en su discurso Acosta (2017), plantea que alrededor de diez años más tarde la industria del videojuego se había convertido en un fenómeno de alcance mundial, con el advenimiento de las *personal computer*. Los videojuegos adquirieron nuevas dimensiones y se convirtieron en un negocio más que rentable, tanto así, que con tales acontecimientos tuvo origen una serie de teorías científicas que le cercaban como factor de exacerbado interés en

niños, niñas y adolescentes, lo cual da origen a su mala reputación. Dicha opinión aún prevalece por lo que se aspira a través de este artículo a desmitificar la figura del gamer.

Señala la autora referida que en la década de los 80's, tuvo origen el videojuego llamado *Pac-man*, el cual es conocido por todos en la industria hasta la contemporaneidad y que en su momento de mayor auge logró vender más de 293.822 unidades, cifra que para la época representaba toda una fortuna en ingresos para la industria, comparada con otras dedicadas al entretenimiento infantojuvenil.

Sin embargo afirma Acosta (2017), que para 1983, los videojuegos denominados *Pac-man*, comenzaron a mostrar un descenso en la calidad de su diseño y manufactura. Esto permitió darle la oportunidad de ascenso a empresas como Nintendo, con el *Nintendo Entertainment System* (NES) al introducir al aún muy cotizado y *aggiornado*: *Super Mario Bros*, el cual es uno de los más consumidos y preferidos por los *gamers* de ahora, tanto o más que en la fecha de su lanzamiento.

En su discurso, Acosta (2017), manifiesta que para los años 90's la industria del videojuego experimenta transformaciones de gran alcance, no solo porque tienen oportunidad de surgir equipos como el *Game Boy*, una forma de videojuego portátil, o la introducción de juegos de 16 bits o la creación de las primeras consolas ofrecidas por la compañía Sega, también porque comienzan a intervenir la industria, organizaciones reguladoras para tales productos: *Entertainment Software Association* y la *Entertainment Software Rating Board*, las cuales se encargarían en su momento de desarrollar registros estadísticos relativos a los videojuegos.

Ahora bien, la misma autora explica en su discurso investigativo que entre la década de los 90's y principios de 2000, la industria del videojuego no experimentó mayores fluctuaciones o transformaciones, más allá del diseño, arte y temática de los videojuegos que hasta entonces ya se habían introducido al mercado. Fue hasta la segunda mitad del 2010 con la creación de juegos en formato 3D que la referida industria reconociera un antes y un después, lo cual se apoyó en el desarrollo de las TIC y las diferentes plataformas digitales que difundieron, o mejor dicho masificaron el uso del videojuego.

De acuerdo con Acosta (2017), con el auge del videojuego, el desarrollo de las TIC, la globalización, el apogeo del internet, las redes sociales y las diferentes plataformas de comunicación y consumo del videojuego; los expertos en estudios del hombre y su comportamiento, han expuesto teorías sobre las prerrogativas o desventajas que surgen y se instalan en la cultura popular, así como en el comportamiento social con el disfrute, apego, recreación, divertimento e incluso abuso en el uso de videojuegos, lo cual trae a colación la figura del *gamer*.

Según Gee (2003), no existe una definición concreta que describa el fenómeno de los videojuegos, al ser un concepto compuesto, lo explica de manera individual. Video: se define como el proceso de visualización puesto en práctica. En cuanto al juego: refiere a la acción de jugar, lo cual significa hacer algo con el único fin de diversión o entretenimiento. Por ende, el videojuego: reviste una actividad visual, puesta en práctica por medio de sistemas electrónicos, con el fin de divertir o entretener, la cual se acomete por medio de una plataforma de juego.

De acuerdo con Gee (2003), los principios de aprendizaje y su relación con los videojuegos se apoyan en el espectro psicosocial y para que este sea efectivo deben tener lugar y oportunidad una serie de eventos que enriquezcan el marco cognitivo del *gamer*, sin que su seguridad se vea comprometida. Otro principio identificado es de identidad, el cual se configura en la mayoría de los videojuegos, donde el *gamer* puede e incluso elige su *avatar*, personaje o crearlo según sus gustos y preferencias.

Para Pérez (2011), los videojuegos y la comunidad *gamer* han sido objeto de investigaciones desde perspectivas negativas, relacionándolos con actitudes violentas y agresivas. A nivel mundial se ha combatido el uso de videojuegos y por esta razón se han clasificado por edades y contenido de violencia. Sin embargo, no existen muchos estudios que hablen directamente de los beneficios que los videojuegos pueden desarrollar en la vida de un *gamer*.

Según Cano (2016), la sociedad estadounidense ha sido señalada en muchas ocasiones como una sociedad consumista y que brinda una alta importancia a las industrias del ocio; cine, *comics*

y videojuegos. Para muchos expertos estas influyen de forma significativa en la vida de muchos estadounidenses.

Por otro lado, Sedeño (2009), expuso que los videojuegos generan a favor del *gamer* algunos beneficios, tales como: la capacidad de análisis, concentración y razonamiento estratégico en los esquemas de pensamiento, aumentan la capacidad cognoscitiva en especial a aquellos que usan los juegos desde la niñez y que en un futuro podrían ser trabajadores eficientes y efectivos en el ejercicio de su profesión. Según Gee (2007), su uso frecuente, contribuye al desarrollo de estructuras ideáticas particulares que ayudan a comprender y experimentar el mundo de forma y manera diferente a lo acostumbrado.

Para Rodríguez (2016), es obvio que la tecnología se ha impuesto a la realidad contemporánea, involucrándose en todos los aspectos de la vida de los seres humanos; muestra de ello son las diferentes plataformas de entretenimiento que según su naturaleza han intervenido la realidad de numerosas personas. Al mismo tiempo, diversos son los dispositivos eléctricos, electrónicos, digitales como: reproductores de música, videos, teléfonos celulares, tabletas y otros tantos equipos, los que impactan de manera determinante casi cualquier aspecto del acontecer diario.

En la opinión de Gértrudix, Durán, Gamonal, Gálvez y García (2008), la tecnología y globalización han traído consigo transformaciones en diversas dimensiones. Dicha evolución, ha surgido con la modificación de los medios de comunicación, que convierten al receptor pasivo en receptor activo con el transcurso del tiempo. Las generaciones han sido testigo de estos adelantos tecnológicos y responden a ellos. Los *Baby Boomers* (1946 - 1964), que comenzaron a ver televisión en sus hogares, los *Baby Bust* (1965 - 1976), que comenzaron a utilizar las primeras computadoras personales y videojuegos. Los *Eco Baby Boomers* (1977-1997), quienes coinciden con los demás adelantos tecnológicos e Internet.

Ahora bien, desde 1998 hasta la actualidad ha surgido la Generación Z, inclinada a los videojuegos, que trae consigo a la mayoría de los *gamers* existentes. Sin embargo, aunque existe una gama de artículos relacionados a los videojuegos, ninguno define con precisión al *gamer*. Como ejemplo de los artículos reseñados se cuentan: Los beneficios de los *gamers*, *Online Gaming and Teamwork*, *Good Videogames and Good Learning*, *Serious Games* para el desarrollo de las

competencias del siglo XXI, *Benefits and challenges of Fun in the Workplace, Games at Work: The recreational Use of Computer Games During Working Hours, The benefits of Playing Videogames* y Uso de los videojuegos en el tratamiento contra el dolor.

Para Juul (2010), el *gamer* casual, es una persona que ha jugado una cantidad limitada de juegos y que invierte poco tiempo y dinero, ya sea para jugar o comprar videojuegos. Además, es un *gamer* que no le interesan los juegos largos y difíciles, a diferencia del *gamer* extremo, quien se muestra más que interesado por la ciencia ficción y los mundos de fantasía, habiendo jugado una gran cantidad de videojuegos e invierte mucho dinero en el juego, especialmente cuando se trata de un *software* con mayor dificultad y larga duración.

Según Ayala (2011), los videojuegos han impactado distintas generaciones y por esto se hace una distinción dentro de los *gamers*: generación X vs generación Y. Linne (2014), denomina a los nativos digitales como Generación Y, Generación Red, Generación @, Generación del Pulgar o Generación Multimedia. Contrario al inmigrante digital, quien sería la Generación X, este tiene origen en una época anterior y con el tiempo se adaptó al mundo digital.

En opinión de Ayala (2011), siendo mayores de 35 años, los inmigrantes digitales han tenido forzosamente que ajustarse o mejor dicho *aggiornarse* (modernizarse) con el lenguaje y ambiente digital. Para Ayala (2011), los inmigrantes digitales hablan un lenguaje de la era predigital y se esfuerzan por trabajar con una generación de nativos digitales que aprenden de forma diferente.

En ese mismo sentido, Ayala (2011), sostiene que ambas generaciones se caracterizan por las diferentes formas con las que desarrollan los procesos cognoscitivos, ya que cada una tuvo distintos modos de acceso a la información. Pues a diferencia de los inmigrantes digitales, desde su origen la generación Y, se apropió de la información de forma casi ilimitada e inmediata, a través de las redes informáticas y sociales.

Igualmente, los videojuegos han tenido un impacto mágico en las distintas generaciones que han tocado, con sus diferentes formas de representación según su década de origen, han enlazado dimensiones de diversa índole, procurando su concatenación y potencialización. Por su parte Mäyrä (2010), expuso que culturalmente, los videojuegos son un fenómeno de interés

para los estudios multidisciplinarios y de aprendizaje, ya que las imágenes y acciones que forman parte de los videojuegos; son creadas con un significado y quien los utiliza crea otro. Ahora bien, de acuerdo a Mäyrä (2010) durante décadas los videojuegos han adquirido significancia a partir de la experiencia que tienen los *gamers* en su contexto cultural y social, así como la generación donde hayan tenido origen. Así entonces, la cultura del videojuego y los significados atribuidos por los *gamers*, acompañado con las razones por la cual juegan específicamente un juego de video, son los factores determinantes de su vertiginoso, extravagante y controversial impacto, además de la polémica carga simbólica que se le atribuye socialmente hablando.

MÉTODOS

Diseño

Se trata de un artículo documental, donde se aplicó el diseño bibliográfico, para lo cual se aprovecharía el método de la hermenéutica con relación al análisis crítico, dialéctico y confrontativo de documentos seleccionados por los autores. Este proceso permitió establecer unidades de análisis relacionadas directamente con el tema. Igualmente, es de carácter bibliográfico, pues se utiliza diverso material escrito, entre los que se encuentran: libros, revistas especializadas, textos y materiales electrónicos, entre otros, los cuales orientaron el desarrollo del trabajo.

Por otro lado, los autores del manuscrito aplicaron en su elaboración la técnica de observación etnográfica digital, como herramienta de medición, aprovechando los disímiles datos ofrecidos por distintos antecedentes investigativos, concibiendo con ello nuevas inferencias, a través de la interpretación y abstracción crítica del fenómeno abordado. Se considera, por tanto, reflexivo y documental, puesto que se apoya en la hermenéutica y dialéctica de los planteamientos hechos por expertos, sobre la temática acometida, exponiendo las bases teóricas de sus hallazgos.

Ahora bien, en cuanto a los estudios documentales, Sierra (2010), plantea que consisten en el análisis de informaciones basadas en documentos, los cuales se organizan para dar origen a un nuevo conocimiento, tomando como referencia escritos válidos para el estudio. Al respecto, Sabino (2006), sugiere que en las investigaciones descriptivas, se propone conocer grupos

homogéneos de fenómenos, para establecer una descripción de sus características. Según Hernández, Fernández & Baptista (2006), la investigación descriptiva busca especificar las propiedades importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis.

Documentos revisados

Se analizaron una serie de publicaciones científicas y académicas con diferentes datos de impacto, así mismo, otros textos que atendieron al *gamer*, como categoría de interés investigativo para la psicología industrial/ organizacional; enfocándose de forma ontológica y epistémica, en el entendimiento y comprensión del comportamiento humano, reconocido como *gamer* en las nuevas realidades trabajo, sí, pero también bajo el impacto vertiginoso y violento de las tecnologías de información y comunicación, contextualizándole en organizaciones contemporáneas puertorriqueñas.

Instrumentos

Entre las técnicas seleccionadas para esta investigación, se cuentan la observación etnográfica digital, como técnica inicial, fundamental en los inicios del proceso de recopilación de información e incluso hasta el final del trabajo en cuestión. Para Caro (2015), la observación etnográfica digital, se plantea como apoyo a la revisión y el análisis bibliográfico, contribuyendo a ilustrar el tipo de fenómenos sobre los que se está teorizando. Todo lo cual, permitió cristalizar una indagación edificante, reflexiva e interpretativa, permitiendo a los autores del extenso ofrecer laudos epistémicos efectivos sobre el *gamer* como fenómeno de interés para la psicología industrial/ organizacional y demás ciencias administrativas, sociales y humanas, a partir de una perspectiva sofista.

Ahora bien, para garantizar confiabilidad y validez a los hallazgos generados por su labor indagativa, los investigadores hicieron uso de diferentes instrumentos en la recolección y registro de datos que le permitieran asegurar, reasegurar la obtención de la información necesaria en su trabajo, como lo fueron el cuaderno de notas, las notas sobre notas, al igual que las hojas de observación, considerando a estas últimas como de las más indicadas para el franco desarrollo de investigaciones con corte documental. A lo cual Sabino (2006), señala que

la investigaciones documentales con diseño bibliográfico se fundamentan en la recopilación y análisis de contenidos documentales, los cuales se analizan mediante técnicas documentales.

Procedimientos

En ese sentido, se procedió a la búsqueda de información preliminar en fuentes bibliográficas, escritas y electrónicas de provecho e interés académico, lo que permitió organizar y desarrollar la investigación. Con relación a lo anterior, el presente trabajo investigativo se caracteriza como formal, teórico y abstracto, pues la información recopilada, sistematizada, analizada e interpretada fundamentalmente se obtuvo de fuentes documentales y otros soportes de tipo digital. Asimismo, el diseño de la investigación, se apoyó en la revisión de bibliografía pertinente al área de conocimiento, para lo cual se seleccionaron distintos artículos indexados, además de otras publicaciones científicas como apoyo indubitado para la elaboración de un nuevo documento.

Resultados y análisis

Para la sociedad, los videojuegos y los *gamers* han sido vistos de forma negativa, lo cual les ha excluido de todo contexto que sea reconocido como productivo, profesional y fructífero; al mismo tiempo son objeto de críticas prejuiciadas con las que se les ha tildado de ser factores promotores del comportamiento violento, agresivo, holgazán, despreocupado y desocupado de distintas generaciones en las últimas tres décadas.

Entre tanto, se hizo una investigación por parte de Wood, Griffiths, Chappell & Davies (2004), titulada: “*The Structural Characteristics of Video Games: A Psycho-structural analysis*”, de acuerdo a los resultados arrojados, hasta la fecha casi todos los estudios científicos orientados al estudio de la figura del *gamer*, estaban enfocados en la relación de los videojuegos y las conductas agresivas de los niños, adolescentes y adultos jóvenes.

Sin embargo, los autores referidos en el párrafo anterior, mencionan que los videojuegos podrían tener varios beneficios tales como: mayor habilidad en resolución de problemas, comunicación y trabajo en equipo. En esta investigación se estudiaron las características de los videojuegos y como estas afectan al interés de las personas que los utilizan. Entre estas se

encuentran el sonido o la música del videojuego, sus gráficas, la duración del juego, los fondos y los entornos donde se desarrolla la historia del mismo y las opciones para *multigamers*.

Ahora bien, el estigma ha perseguido durante más de tres décadas a los *gamers* pero sobre todo el uso de videojuegos. La Organización Mundial de la Salud, clasificó la utilización de los videojuegos como una enfermedad para la edición 2018 en la Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11), pues según sus asesores esto genera trastornos patológicos que causan adicción. Aunque no se ha definido del todo esta enfermedad, como suele ocurrir con casi todas las nuevas psicopatologías, el trastorno por videojuegos, consiste en un comportamiento sostenido y continuado orientado al uso de juegos de video de forma obsesiva, compulsiva, recurrente.

Igualmente, lo anterior se debe al poco control que algunos *gamers* manifiestan con el uso excesivo de los videojuegos, cuestión que debe ser atendida desde la creación del hábito, la prioridad que se les da con relación a otros intereses, hasta incluso las formas de conducta que manifiesta durante la practica con los juegos de video.

Según Franceschini, Gori, Ruffino, Vila, Molteni & Facoetti (2013), en ocasiones se habla de los múltiples beneficios que tienen los videojuegos en el tratamiento de la dislexia, el déficit atencional, el alivio del dolor, las relaciones familiares y la plasticidad cerebral. En su investigación titulada: “*Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better*” publicada en la revista *Current Biology*; de la Universidad de Padua, Italia; los investigadores demostraron que el uso de 12 horas de videojuego repartidas en nueve sesiones diarias de 80 minutos, mejora significativamente la habilidad lectora y la atención visual de los niños que padecen de dislexia.

Ahora bien, otro de los beneficios es la mejoría de la atención según Patenaude (2014), en un estudio realizado en la Universidad de Rochester, Nueva York, USA; se utilizaron las técnicas de atención y distracción para comprobar cuales partes del cerebro se activan. Comprobando con ello que el cerebro de un no *gamer* (usuario) se distrae más fácil y por el contrario el cerebro de un *gamer*, muestra actividad neuronal orientada a la determinación de importancia y necesidad de atención, que establece rápidamente si la requerida se justifica o no.

Según Cano (2016), cuando se trata del alivio al dolor, se aplica una técnica conocida como la “anestesia virtual”, muchos hospitales de Estados Unidos y España están utilizando los *Fun Centers*. En estos centros de atención especializada a la salud, se proporciona a los pacientes la distracción a través de los videojuegos para mermar el dolor físico-psicológico, disminuir medicación y reducir la farmacodependencia. Además, con este procedimiento logra que las largas horas de espera sean placenteras y los retrasos de medicación no sean notorios o los nervios que experimentan los pacientes antes de ingresar a quirófano se reduzcan cuando se acude a los videojuegos como distractor mental.

De tal forma, los videojuegos benefician la plasticidad cerebral que es la que se dedica a adecuar al cerebro a los nuevos entornos. Ruiz (2013), explicó que en el Instituto Max Planck de la Universidad de Medicina Charité St. Hedwig- Krankenhaus de Alemania, se hizo un estudio en el que se indicaron tales o cuales fueron los efectos, con ocasión al uso durante 30 minutos diarios en un lapso de dos meses con el videojuego Súper Mario 64. Esto se logró a través de una resonancia magnética, donde se evidenció un aumento en el volumen de la materia gris del cerebro del gamer y se descubrió que se puede entrenar partes específicas del cerebro.

Por su parte Molina (2008), refiere el diseño de un *software* de videojuego con el que se logra incrementar los niveles de atención, desarrollado en Canadá por Mind Habits y editado en España por *Fx Interactive*, el cual pueden aprovecharlo personas con cargos ejecutivos e incluso las amas de casa. En este videojuego se presenta una serie de actividades que reducen los niveles de ansiedad gradualmente.

Para Cano (2016), el videojuego no sólo ostenta aspectos terapéuticos médicos y psicológicos. Del mismo modo, genera en sí mismo y su desarrollo, alguna forma de relación social más sólida entre padres e hijos. En un estudio reseñado por Valentina (2016), de la Universidad de Tecnología de Queensland, se afirma que jugar de forma cooperativa puede ser un puente efectivo entre padres e hijos en edades difíciles de la adolescencia. En especial cuando se trata de partidas conjuntas, las cuales disminuyen la ansiedad y la agresividad. Además, incrementa las conductas prosociales y la confianza en las relaciones de pares y otras personas.

Discusión

La esfera de los videojuegos y los *gamers* ha traspasado más allá de lo pensado y acostumbrado; adentrándose en el contexto laboral a través de profesionales en ejercicio que al mismo tiempo se identifiquen como *gamers*. A pesar de la desaprobación de otras esferas a que esto suceda, en muchas organizaciones se sigue observando a la población de *gamers* con una perspectiva prejuiciada y en detrimento de su talento natural.

Ahora bien, con ocasión al auge de las TIC y la globalización, la cultura organizacional se transforma continuamente y el significado del trabajo se ha modificado según el contexto de las generaciones que surgen y los cambios en el estilo de vida. Para Ayala (2011), la masa de trabajadores que cuentan con formación universitaria y que integran la estructura de las organizaciones contemporáneas nacieron entre 1982-1991, al mismo tiempo manifiestan cualidades y destrezas personales a tono con la era tecnológica.

De acuerdo a lo anterior, los *gamers* cuentan con habilidades tecnológicas especiales, que les permite entre otras cuestiones; leer imágenes con mayor rapidez y destreza visual, mayor inteligencia lógica-espacial, al mismo tiempo, es necesario plantear que estas habilidades han sido desarrolladas con apoyo a su experiencia con el uso, disfrute y recreación con videojuegos de forma individual o en equipo.

Con atención a lo anterior, Silverman (2011), refiere que existen diferentes propuestas por aprovechar tales circunstancias, para convertir el lugar de trabajo en un escenario reflejo del juego, lo cual es atendido por los expertos como un proceso de *gamification* - en inglés - o gamificación - en español -, esto constituye una técnica que desde el enfoque de la psicología industrial organizacional, pudiera favorecer el desarrollo operativo, financiero y prospectivo de las empresas.

En ese sentido, el autor referido en el párrafo anterior propone a la gamificación, como una técnica prospectiva para utilizar en organizaciones contemporáneas en Puerto Rico, donde los trabajadores convencionales manifiesten de forma expresa sentirse realmente insatisfechos.

Esta misma promueve la efectividad operativa en donde estén involucrados como elemento activo los empleados.

De igual forma Everett (2011), asegura que utilizar juegos tecnológicos, incrementa la satisfacción de los empleados y esto a su vez aumenta su productividad; pues este tipo de motivación es percibida por estos de manera creativa e innovadora en su lugar de trabajo. Con referencia a lo anterior, como ejemplo de las técnicas de gamificación se puede mencionar la denominada *Serious Game*, la cual de acuerdo con Romero & Turpo (2012), favorecen el desarrollo de las competencias del siglo XXI.

Según Romero & Turpo (2012), las técnicas apoyadas en el uso de videojuegos permiten a los "nuevos" *gamers*, adquirir competencias mediante actividades basadas en el juego por su carácter lúdico e interactivo. *Serious Game*, se erige como una herramienta que potencializa los procesos cognitivos por medio de las competencias, esto a su vez exhorta a los *gamers* al autoreconocimiento de sus potencialidades con aplicación curricular o laboral.

Ahora bien, la diversidad en la cultura organizacional es extensa y lo suficientemente flexible como para ajustarse a las nuevas generaciones, así como también a sus diferentes dinámicas sociales. Según Silverman (2011), debido a las exigencias de los cambios generacionales, humanos, laborales, las compañías de *software* y organizaciones mundiales están incorporando elementos propios del videojuegos en el diseño, desarrollo, aplicación y ejecución de estrategias organizacionales.

Por ello, se hace necesario llevar a cabo más estudios en Puerto Rico que aborden la dinámica laboral desde la óptica de los videojuegos y la población *gamer*. No solo reconociéndoles como adeptos del juego, sino también como *gamers* que cuentan con instrucción universitaria, trabajan, y ejercen roles de diversa índole, lo cual reviste el propósito principal de escritos como éste.

Del mismo modo, se propone a los videojuegos como una herramienta de interés para diseñar e implementar diferentes formas de adiestramiento y capacitación al interior de las organizaciones. En opinión de Wofl & Perron (2005), los juegos tecnológicos o videojuegos

generan nuevas experiencias, promoviendo la transformación de paradigmas psicosociales en las nuevas realidades del trabajo. Lo anterior, implica el desarrollo de nuevas investigaciones sobre las formas de representación cultural que existen hasta entonces con ocasión al impacto de la globalización y las TIC.

REFERENCIAS

Ayala, T. (2011). El aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*. 21(11). 3 – 20. Recuperado de: http://www.umce.cl/~dialogos/n21_2011/Ayala.swf

Cano, P. (01 de Septiembre de 2016). Los beneficios de ser *gamer*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de: <https://juegosadn.economista.es/los-beneficios-de-ser-gamer-ar-1686/>

Caro, L. (2015). Relaciones e interacciones parasociales en redes sociales digitales. Una revisión conceptual. *Revista Icono*. 13(14). 23-47. Doi: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/853>

Carstens, A. y Beck, J. (2005). *Get ready for the gamer generation. TechTrends. Liking Research and Practice to Improve learning*. Recuperado de: <https://eric.ed.gov/?id=EJ737672>

Cirino, G. (2000). Pasado, presente y futuro de la Psicología Industrial-Organizacional en Puerto Rico. *Interamerican Journal of Psychology*. 34(002). 119-126.

Everett, A. (2011). *Benefits and challenges of fun in the workplace. Library Leadership & Management*. 25(1). 1-10.

Feldman, R. (2007). *Desarrollo psicológico a través de la vida*. México. Pearson educación. Recuperado de: https://www.academia.edu/36209711/Desarrollo_Psicologico_a_traves_de_la_vida

Franceschini, S., Gori S., Ruffino, M., Viola, S., Molteni, M. & Facoetti, A. (2013). *Action video games make dyslexic children read better. Current Biology*. Doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.cub.2013.01.044>

Gee, J. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy?* USA. Palgrave Macmillan.

Recuperado de:

https://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/1403961697/qid=1062706188/sr=21/ref=sr_2_1/002-5282466-9651248

Gee, J. P. (2007). *What video games do?* USA. Palgrave Macmillan.

Gértrudix, F., Durán, J., Garmonal, R., Galvéz, M. y García, F. (2008). Una taxonomía del término nativo digital. Nuevas formas de relación y de comunicación. Recuperado de:

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/una_taxonomia_del_termino_nativo_digital_nuevas_formas_de_relacion_y_de_comunicacion.pdf&ved=2ahUKEwjkdv3sJ3lAhUNvIkKHc4JAgMQFjAAegQIBBAB&usq=AOvVaw0-6kHBAensfKa3daEiQar0

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación. México. Editorial McGrawHill.

Juul, J. (2010). *A casual revolution reinventing with the games and their players.* USA. The MIT Press.

Recuperado de:

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.jesperjuul.net/casualrevolution/casual_revolution_chapter1.pdf&ved=2ahUKEwitk5iHsp3lAhVmvFkKHe_UDfgQFjAAegQIARAB&usq=AOvVaw3NYznHzZ6Pdpt80brlzYeZ

Linne, J. (2014). Dos generaciones de nativos digitales. Intercom- RBCC. 37(2). 203 - 221.

Recuperado de:

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.scielo.br/pdf/interc/v37n2/1809-5844-interc-37-02-0203.pdf&ved=2ahUKEwj_87Cl53lAhXL1VkkKHeUBAtIQFjAAegQIAhAB&usq=AOvVaw2N93xdFW2RNoMDwuSrbSMv

Mäyrä, F. (2010). *Gaming culture at the boundaries of play*. *The International Journal of Computer Game Research*. (10)1. Recuperado de: <http://gamestudies.org/1001/articles/mayra>

Mojica, K. (2015). Identidad profesional de la psicología industrial organizacional en Puerto Rico y el conocimiento de las competencias del psicólogo industrial organizacional y el profesional de recursos humanos. Catálogo de Investigaciones 2014-2015.

Patenaude, M. (2014). *University Rochester. Playing Action Video Games Can Boost Learning*. Recuperado de: <https://www.rochester.edu/newscenter/playing-action-video-games-can-boost-learning-78452/>

Pérez, O. (2011). Del Ajedrez a *Star Craft*: Análisis Comparativo de Juegos Tradicionales y Videojuegos . *Revista Comunicar*. 38(19). 121 – 129. Doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-03-03>

Rodríguez, A. (2016). *Game on Puerto Rico: La cultura gamer Boricua*. (Primera edición). Puerto Rico. Editorial Igualdad.

Romero, M & Turpo, O. (2012). *Serious Games* para el desarrollo de las competencias del siglo XXI. *Revista de educación a distancia*. (34). 1-22.

Ruiz, C. (13 de noviembre de 2013). Jugar Super Mario 64 puede estimular el crecimiento de ciertas regiones cerebrales. *La Nación*. Recuperado de: <https://www.google.com/amp/s/www.nacion.com/tecnologia/jugar-super-mario-64-puede-estimular-el-crecimiento-de-ciertas-regiones-cerebrales/RDIMD34AQVGM3KZZMJCJ66P5OI/story/%3foutputType=amp-type>

Sabino, C. (2006). *Los caminos de la ciencia: una introducción al método científico*. Buenos Aires. Argentina. *Lumen Humanitas*.

Sedeño, A. (2009). Videojuegos como dispositivos culturales: Las competencias espaciales en educación. *Revista Comunicar*. 34(17). 183- 189. Doi: DOI:10.3916/C34-2010-03-018

Sierra, R. (2010). El método investigativo. Caracas. Venezuela. Editorial Suramérica.

Silverman, R. (10 de octubre de 2011). *Latest Game Theory: Mixing work and play*. *The Wall Street Journal*. Recuperado de:
<https://www.wsj.com/articles/SB10001424052970204294504576615371783795248>

Wood, R., Griffiths, M., Chappell, D., y Davies, M. (2004). The *Structural Characteristics of Video Games: A Psycho-Structural Analysis*. *CyberPsychology & Behavior*. 7(1). 1-10.

Wolf, M. & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: Revista de Comunicación Audiovisual*. 1-27. Recuperado de:
https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://www.raco.cat/index.php/Formats/article/download/257329/344420&ved=2ahUKEwih_q_xtp3lAhUQy1kKHSGwAfwQFjAAegQIBBAB&usg=AOvVaw1ZDapHQuJogPW2FCc8FzfA