

Enfoques Sobre El Estudio De La Identidad Gamer: Bibliometría En Scopus

Daniel Eugenio Salinas Lara^{1(*)}

1. Grado académico más alto: Maestro en estudios humanísticos

Cargo: Doctorante en estudios humanísticos

Afiliación: Tecnológico de Monterrey

Dirección: Eugenio Garza Sada 2501, 64849, Monterrey, Nuevo León, México

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-7401-8354>

Correo electrónico: a00600084@tec.mx, dansalinxs@gmail.com

El autor principal Daniel Eugenio Salinas Lara llevó a cabo el diseño y estructura del trabajo y la realización del trabajo de campo, desarrolló la parte del estado de la cuestión y la revisión crítica, fundamentó el desarrollo del trabajo de campo y redactó las versiones preliminares y final de este artículo.

Resumen: La identidad gamer surge de la normalización de los videojuegos y su consumo como parte de la vida diaria de audiencias alrededor del mundo y recientemente ha existido mayor interés académico por estudiarla. Se presenta aquí una bibliometría del material académico sobre identidad gamer en la base de datos Scopus que busca ser un punto de partida para conocer los enfoques temáticos y teóricos más comunes del estudio del fenómeno. A través del refinamiento de búsqueda y la herramienta Bibliometrix de R Studio se ha encontrado: mayor prevalencia de métodos cualitativos, un enfoque en poblaciones jóvenes, ausencia de investigación sobre poblaciones latinoamericanas, prevalencia de género como marco teórico principal, los videojuegos en línea como una principal área de interés y la monopolización epistémica occidental-estadounidense. Aunque los resultados corresponden a una sola base de datos, permiten detectar enfoques comunes y así fomentar mayor diversidad de métodos y matizar el fenómeno.

Palabras clave: identidad gamer, cultura de videojuegos, videojuegos, bibliometría, revisión de literatura

Recibido: 17 de diciembre de 2024. Aceptado: 10 de junio de 2025

Received: December 17th, 2024. Accepted: June 10th, 2025

Approaches To Gamer Identity Research: Scopus Bibliometric Analysis

Abstract: Gamer identity has emerged from the normalization of video games and their consumption as part of the daily life of audiences around the world, and recently there has been a more pronounced academic interest in its study. This article is a bibliometric analysis of the academic work about gamer identity found in the Scopus database and aims to be a starting point to knowing the most common thematic and theoretical approaches to study the phenomenon. Aided by search refinement and the R Studio tool Bibliometrix, the findings are: a prevalence of qualitative techniques, a focus on young populations, a lack of research on Latin American populations, gender as a common theoretical framework, a pronounced interest in online gaming, and a Western-American epistemic monopolization. Although results correspond to a single database, they serve to detect the most common trends and thus encourage the use of novel approaches to nuance the phenomenon.

Keywords: gamer identity, video game culture, video games, bibliometrics, literature review

(*)dansalinxs@gmail.com

1. INTRODUCCIÓN

Dada la relativamente corta edad de los videojuegos como medio audiovisual comparado con otros como el cine o la televisión, su impacto e influencia sociocultural es actualmente un tema de creciente relevancia en las ciencias sociales y humanidades (Muriel y Crawford, 2018). Diversos autores (Kirkpatrick, 2013; Kocurek, 2015; Muriel 2018) consideran que la identidad *gamer*, la cual se refiere a una persona entusiasta o *fan* (Jenkins, 2006) de los videojuegos, surge a partir de la década de los 1980 cuando el crecimiento de la industria y la proliferación de los *arcades*, computadoras personales y consolas caseras convirtió al medio y su consumo en parte de la vida cotidiana de audiencias jóvenes, comúnmente varones (Kocurek, 2015; Taylor y Voorhees, 2018), alrededor del mundo. Con ayuda del discurso de medios como revistas impresas y posteriormente medios digitales ha surgido una cultura de videojugadores (Muriel y Crawford, 2018) con intereses o sentido de pertenencia compartidos, resultado de un medio y una industria de alcance global.

Históricamente ha existido tensión (Kirkpatrick, 2013) al hablar sobre videojugadores o gamers, pues se contraponen discursos patologizantes y constructivos, como adjudicar comportamientos adictivos o antisociales relacionados al consumo de videojuegos contra resaltar el desarrollo de habilidades motoras, tecnológicas o sociales. En años recientes también ha sobresalido la discusión sobre cuestiones de género (Vermeulen et al., 2017) e identidades sexuales o raciales (Shaw, 2012), sobre todo tras la controversia Gamergate de 2014 ocurrida en redes sociales angloparlantes. Este controvertido suceso

(Langenbach, 2019) inició como una campaña de comunidades de videojugadores en redes sociales contra la corrupción en el periodismo de videojuegos hasta transformarse en un rechazo hacia los incipientes cambios en la cultura de los videojuegos resultado de una creciente crítica feminista, lo que generó que usuarios extremistas ejercieran violencia digital hacia algunas figuras feministas.

El presente artículo tiene como objetivo proveer una revisión de literatura mediante bibliometría para identificar los enfoques temáticos y teóricos que se le ha dado al estudio de la identidad gamer. De acuerdo con Tomás-Gorritz y Tomás Casterá (2018), la bibliometría es una técnica de investigación que tiene como objetivo “el tratamiento y análisis cuantitativo de las publicaciones científicas”, con lo cual se puede evaluar, utilizando la cuantificación de publicaciones, referencias y citas, la actividad científica y su impacto en el campo académico. Aunque este análisis no refleja necesariamente la calidad de todos los documentos o su contribución al campo, permite tener un acercamiento cuantificable del tamaño, crecimiento y distribución de la bibliografía científica o estudiar la estructura social que la genera o utiliza.

La bibliometría aquí presentada considera el material académico encontrado en la base de datos Scopus, una de las más reconocidas a nivel internacional (Borgel, 2020), con lo cual se ha realizado un análisis de los temas recurrentes, tendencias y vacíos de conocimiento detectados para así responder a las siguientes preguntas de investigación: 1) ¿cuáles son los métodos de investigación más utilizados?; 2) ¿qué generaciones de videojugadores han sido las más

estudiadas?; 3) ¿cuánto trabajo de este tema se ha realizado sobre poblaciones latinoamericanas?; 4) ¿cuáles son los enfoques temáticos y teóricos más comunes en el estudio del fenómeno?; 5) ¿cuáles son las tendencias temáticas post-Gamergate desde 2015?; y 6) ¿qué países producen el mayor contenido sobre identidad gamer? Se espera que los hallazgos sirvan a investigadores como un punto de partida o acercamiento inicial para conocer cómo suele abordarse el tema y también proveer sugerencias de aproximaciones novedosas al fenómeno, sobre todo para personas de América Latina.

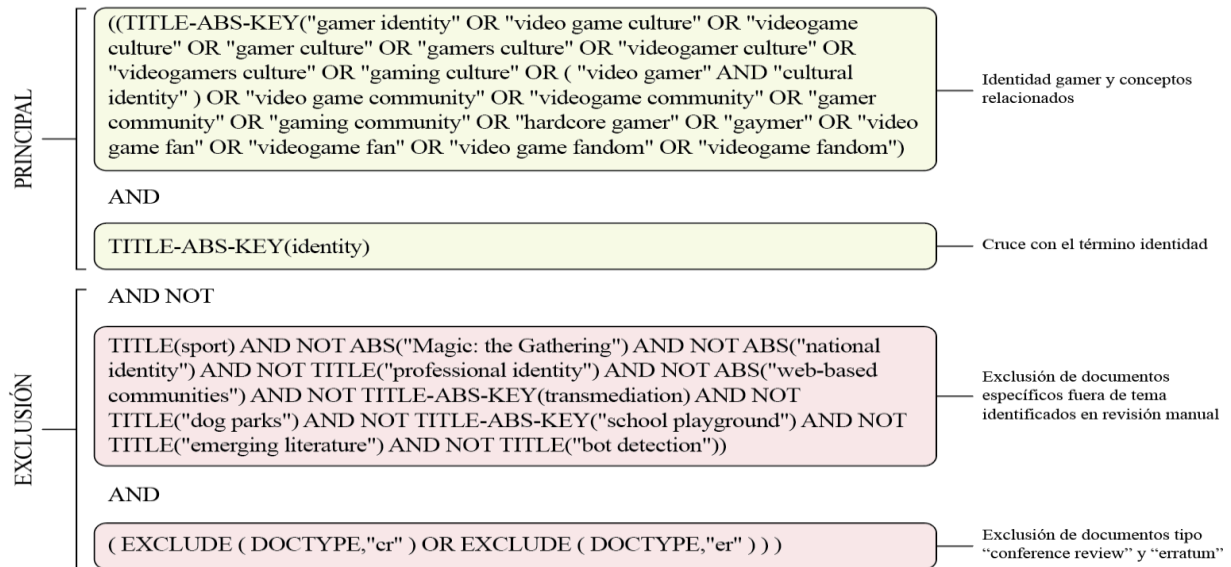
2. METODOLOGÍA

La bibliometría de este texto está inspirada en el protocolo PRISMA-P para revisiones de literatura sistémicas (Moher et al., 2015), sin llegar a un apego estricto dado que el objetivo planteado aquí difiere de los alcances del protocolo mencionado. Para realizar la bibliometría se ha elegido la base de Scopus por su importancia en el ámbito académico y porque puede ser analizada mediante la herramienta

gratuita Bibliometrix de R Studio. Aunque la elección de esta base de datos deja fuera textos no indexados en ella, ofrece un panorama general sobre el estudio del fenómeno, con algunos de los documentos de mayor relevancia en el campo.

Dado que el concepto de identidad gamer está intrínsecamente ligado al tema de cultura gamer (Muriel y Crawford, 2018), se han considerado también los trabajos que hablen de prácticas culturales, comunidad o *fandom* (Jenkins, 2006) que puntualicen el aspecto identitario con relación al consumo de videojuegos. Con esto en mente, en primer lugar se realizó una búsqueda precisa del tema de identidad gamer el 16 de noviembre de 2024 dentro de la página web de Scopus accedida mediante el portal de la institución educativa del autor. Posteriormente se utilizó Bibliometrix, operada desde la interfaz Biblioshiny, para mapear y visualizar la información relevante. La *query* final de búsqueda en Scopus aparece desglosada en el siguiente gráfico (ver Figura 1).

Figura 1 [1]. Query final [2]



Dada la relación ya mencionada entre identidad y cultura gamer, se buscaron también textos con título, *abstract* o palabras clave que incluyeran los conceptos de cultura, comunidad o fandom de videojuegos cruzados, a través del booleano AND, con el término "identity", lo cual aseguraría incluir este aspecto. Aquí se agregó también la unión ("video gamer" AND "cultural identity") para incluir el documento previamente reconocido de Kocurek (2015) sobre identidad gamer masculina en los arcade, llamado *Coin-Operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*, que describe así la en su abstract. Los términos "hardcore gamer" (Poels et al., 2012) y "gaymer" (Sánchez, 2018) se incluyeron por ser identidades ya identificadas derivadas del concepto inicial. Las variantes de los términos en la query corresponden a las distintas maneras de nombrar los conceptos, ya que no existe un consenso definitivo sobre ellos, especialmente en inglés donde ocasionalmente se observa "videogame" como una sola palabra en vez del más común "video game" como palabra

compuesta. Los términos de exclusión, expresados con el booleano AND NOT,

han servido para eliminar manualmente trabajos que, tras un vistazo general de la lista de documentos y sus abstracts, no corresponden con el tema de interés y han aparecido en la búsqueda más bien por estar relacionados con el acto de jugar, como los deportes ("sport") o juegos de cartas ("Magic: The Gathering"), o por estar relacionados tangencialmente con el tema, como hablar de identidad profesional ("professional identity") o ser una revisión de literatura sobre violencias y salud mental de minorías sexo-genéricas en espacios de videojuegos ("emerging literature), entre otros.

El resultado de la búsqueda curada fue de 198 documentos, sin embargo se han eliminado dos reseñas de conferencias y una corrección de un artículo ya incluido en los resultados, ya que en el primer caso no proveen suficiente información relevante en el abstract o en el segundo caso es redundante. En un análisis manual se detectaron dos capítulos de

libros duplicados, sin embargo por las características del buscador no se puede descartar de manera automatizada, pues poseen el mismo DOI. Por ser solo un par de documentos, el margen de error que provocan al analizar resultados es poco significativo, sin embargo debe señalarse. Finalmente el resultado de documentos utilizables fue de 193, con fecha de 2005 hasta 2024. Se decidió no excluir documentos con base en criterios adicionales, como números de autores, afiliación o área temática, dado que reduciría el poco volumen de documentos a analizar.

Para responder las primeras tres preguntas de investigación se realizó un refinamiento de búsqueda introduciendo una query adicional en el campo Refine search de Scopus. Estas nuevas *queries* sirvieron para identificar documentos con otros términos específicos en el título, abstract o palabras clave, por lo tanto se utilizó el formato TITLE-ABS-KEY(), con uso de comillas (" ") cuando se introdujeron términos de más de una palabra. Esto debió hacerse así dado que si no se delimitaba la búsqueda a estas secciones del texto el buscador también consideraba las referencias.

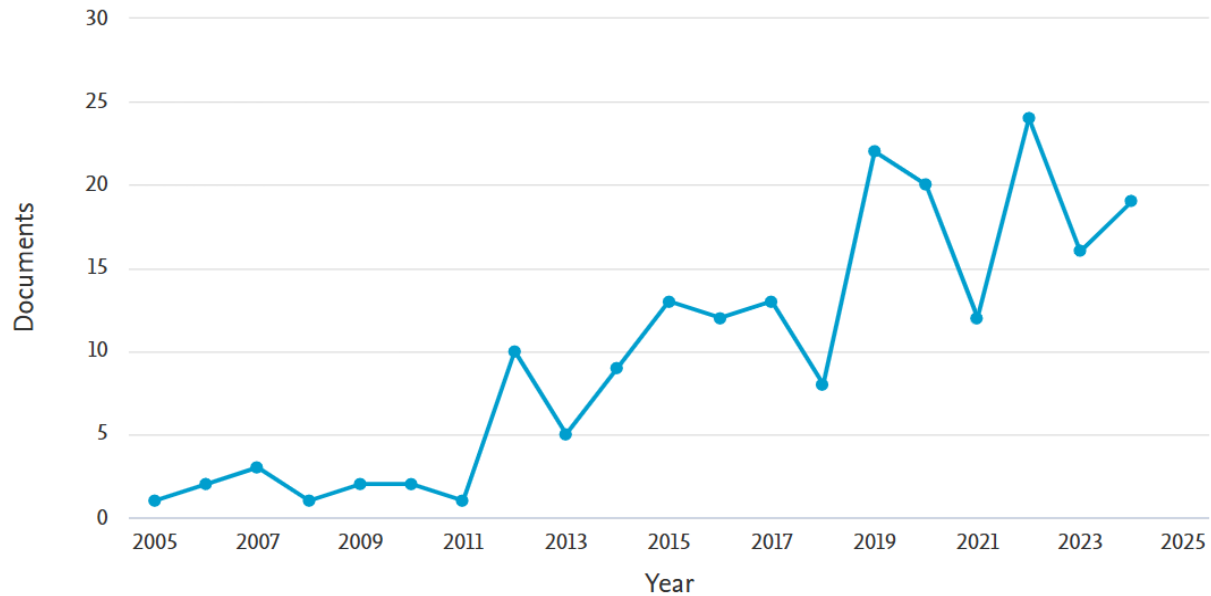
Para responder al resto de las preguntas de investigación, los resultados de la búsqueda en Scopus se exportaron con todos sus atributos como un archivo .bib, que al importarse a Bibliometrix redujo el total de documentos útiles a 192. Para el análisis de palabras clave, títulos y abstracts se generó y utilizó una lista de sinónimos con el fin de evitar redundancias; después de visualizaciones

preliminares de los datos se decidió agrupar bajo un solo término las variaciones de “video game”, “gamer culture”, “masculinity”, “addiction” y “gamer”. También se elaboró una lista de términos a eliminar, la cual incluía variaciones de “video game” y “article”, para casos específicos donde fuera innecesaria su inclusión, ya que la query utilizada en Scopus ya implica que todos los textos hablan sobre videojuegos y la palabra “article” no es relevante.

3. RESULTADOS

Es importante mencionar el volumen relativamente bajo de solamente 193 artículos y otros textos sobre identidad gamer indexados en Scopus. El primer registro en esta base de datos de un trabajo enfocado en la identidad con relación a los videojuegos se dio en 2005, con solo un documento. Este artículo (Newman, 2005) aborda el tema de las prácticas en línea de fans de videojuegos como una manera de comunicar su identidad como parte de una comunidad de fans *hardcore*. Como se aprecia en la siguiente gráfica tomada de los resultados de Scopus (ver Figura 2), con el tiempo se ha producido más material, con un pico de 24 artículos en 2022. Lo anterior no significa que haya poco trabajo académico sobre videojuegos —una búsqueda con la query TITLE-ABS-KEY("video game" OR "videogame") en 16/11/2024 arroja 36,568 documentos fechados desde 1976—, sino que el interés por el aspecto identitario es relativamente reciente.

Figura 2. Cantidad de documentos sobre identidad gamer en Scopus a través del tiempo hasta 16/11/2024



3.1. Métodos más utilizados

Para conocer los métodos de investigación más comunes sobre identidad gamer se recurrió a un refinamiento de la búsqueda en Scopus a través de queries adicionales (ver Tabla 1). Se eligió hacer una búsqueda en los títulos, abstracts y palabras clave, por ser las partes relevantes de los textos donde se podría encontrar esta información. Lo que puede apreciarse a simple vista es una falta de información sobre la

metodología, puesto que las palabras “quantitative” y “qualitative” arrojan un número pequeño, 7 y 23 respectivamente, con respecto al total de 193. Sobre métodos mixtos no se encontró ningún documento con el refinamiento de búsqueda elegido, sin embargo posteriormente sí se encontró uno al descargar uno de los documentos y leer la sección de metodología, lo que demuestra una falta de información metodológica accesible desde el abstract.

Tabla 1. Refinamiento de búsqueda – metodología

Query	No. de documentos	Porcentaje (n = 193)
TITLE-ABS-KEY("mixed method" OR "mixed methods" OR "mixed-method" OR "mixed-methods" OR "mixed methodology")	0	0%
TITLE-ABS-KEY(quantitative)	7	3.63%
TITLE-ABS-KEY(survey OR questionnaire OR scale)	36	18.65%
TITLE-ABS-KEY(experimental)	0	0%
TITLE-ABS-KEY(qualitative)	23	11.92%
TITLE-ABS-KEY(interview)	27	13.99%
TITLE-ABS-KEY("focus group")	4	2.07%
TITLE-ABS-KEY("interview" AND "focus group")	0	0%
TITLE-ABS-KEY(ethnography)	7	3.63%
TITLE-ABS-KEY(archaeology)	2	1.04%
TITLE-ABS-KEY("content analysis" OR "discourse analysis" OR "descriptive analysis") ^{8*}	8*	4.15%

*Se identificó aquí un estudio mixto

Para profundizar se realizaron búsquedas de métodos cuantitativos y cualitativos específicos comunes, lo cual arrojó 36 y 48 documentos respectivamente. Para los estudios cuantitativos se encontró que se utilizaban encuestas, cuestionarios y escalas, pero no se encontró alguno basado en experimento. Los estudios cualitativos recurrían mayormente a la entrevista y *focus group*, y en menor medida la etnografía, arqueología cultural y el análisis de contenido, discurso, o descriptivo. Dada la poca información disponible no se puede afirmar con total certeza cuál es la proporción real entre ambos tipos de métodos en los resultados, aunque por la naturaleza del fenómeno el trabajo cualitativo puede ser el más común. Al discutir subjetividades, la mayor variedad de métodos cualitativos es de esperarse y refleja que puede existir una mayor creatividad al momento de elegir un método de este tipo. Cabe la posibilidad de que se hayan utilizado métodos no identificados aquí o ser trabajos de índole exclusivamente teórico, sin embargo requerirían una revisión manual de todos los artículos, lo cual queda fuera del alcance de este artículo.

3.2. Generaciones estudiadas

Para identificar las generaciones más estudiadas se utilizó en primera instancia un refinamiento de búsqueda con los nombres coloquiales o de marketing (Peter D., 2024) de las generaciones: *boomer*, *X*, *millennial*, *Z* y *alfa* (ver Tabla 2). Esto arrojó resultados prácticamente nulos, excepto un trabajo que especificaba que estudió personas de la generación *Z*. Por lo anterior se hizo una segunda aproximación utilizando términos que hicieran referencia a la etapa de vida de los sujetos de estudio, como "children", "teen" o "adult", lo cual dio mejores resultados. En orden de frecuencia se detectaron 22 documentos cuya muestra de estudio eran niños, 20 de adolescentes, 25 de adultos jóvenes y 2 de adultos mayores. Cabe aclarar que fueron solo 70 de 193 los documentos que especificaban una edad de la muestra de investigación en el abstract, lo cual puede deberse a falta de información o a utilizar un método que no involucrara trabajar directamente con poblaciones, como puede ser el análisis de contenido o discurso de revistas de videojuegos.

Tabla 2. Refinamiento de búsqueda – generaciones

Query	No. de documentos	Porcentaje (n = 193)
TITLE-ABS-KEY("baby boomer" OR "boomer" OR "generation X" OR "gen X" OR "millennial" OR "generation Y" OR "gen Y" OR "generation Z" OR "gen Z" OR "centennial" OR "generation alpha" OR "gen alpha" OR "multigenerational" OR "transgenerational")	1	0.52%
TITLE-ABS-KEY("boy" OR "girl" OR "child" OR "children" OR "infant" OR "kid" AND NOT "parenthood")	22	11.40%
TITLE-ABS-KEY("teen" OR "teenager" OR "adolescent" OR "youth" OR "high school" OR "highschooler" AND NOT "parenthood")	20	10.36%
TITLE-ABS-KEY("adult" OR "young adult" OR "college" OR "college-age" OR "parent" OR "parenthood")	25	12.95%
TITLE-ABS-KEY("middle age" OR "middle-aged" OR "elderly" OR "grandparent")	2	1.04%

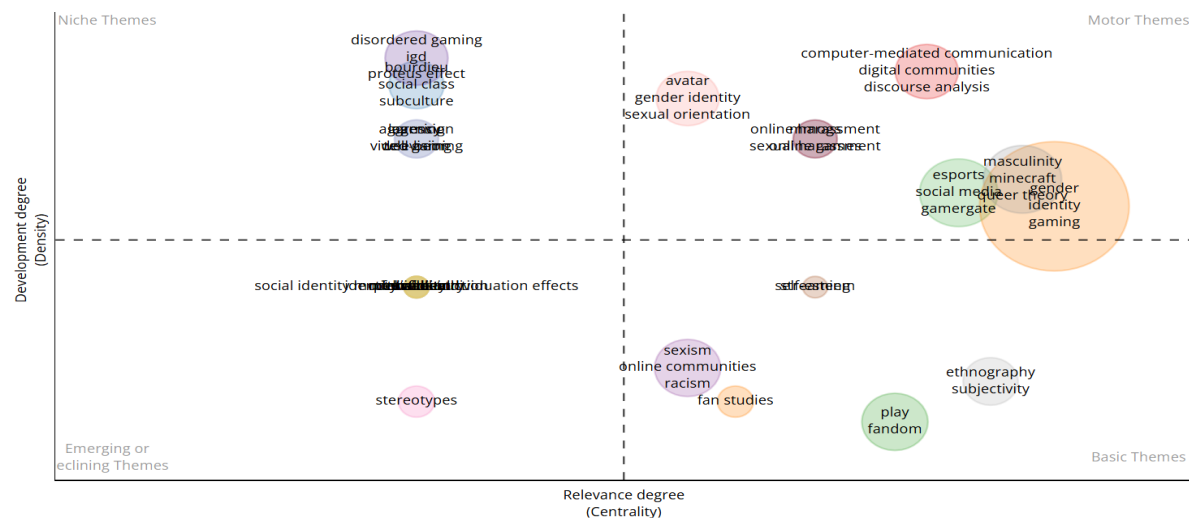
Dado el rango de fechas de publicación de los estudios de esta bibliometría (2005-2024), se puede inferir que las generaciones más estudiadas son la Z, aquellos nacidos entre 1997 y 2014 y que han convivido con el internet durante toda su vida; y la millennial, nacidos entre 1981 y 1996, y quienes fueron la primera en crecer con los videojuegos de manera accesible en casa. La generación alfa, los nacidos del 2015 a la fecha, es probable que apenas estén siendo objeto de estudio en trabajos más recientes. Generaciones anteriores a la millennial han sido mínimamente estudiadas, posiblemente por ser una población que no convivió con los videojuegos desde temprana edad, sin embargo esto implica que son terreno fértil para investigadores.

3.3. Poblaciones latinoamericanas estudiadas

Con el fin de identificar si se ha estudiado la identidad gamer latinoamericana se hizo un refinamiento de búsqueda (ver

Tabla 3) en primer lugar sobre la población mexicana, por ser la nacionalidad del autor, lo cual arrojó solamente un resultado. Este trabajo (Bárceñas et al., 2019) estudió las implicaciones socioculturales de jugar el popular juego *League of Legends* (2009) para los fans de la Ciudad de México. Sobre otros países latinoamericanos no se encontró un solo registro haciendo una búsqueda de los países con mayor población o usando un término que abarque parte del continente, como "Central American" o "South American". Al utilizar términos para hablar sobre poblaciones latinoamericanas en países angloparlantes se encontró un solo registro, el cual corresponde a un trabajo (Gray, 2012) que habla sobre las opresiones de mujeres de color estadounidenses al jugar en línea en Xbox Live, e incluye cuatro participantes puertorriqueñas que se identifican como latinas. Por lo anterior se puede concluir que las poblaciones de países americanos al sur de Estados Unidos son un campo mayormente inexplorado aún.

aprendizaje mediado por computadoras y comunidades digitales, la identidad de género y sexualidad con relación al juego o avatares, o también violencia de género expresada con los términos “sexual harassment” o “gamergate”. De menor relevancia son enfoques sobre estereotipos o patologías, estas últimas consideradas como una aproximación de nicho.



adicionales a las ya mencionadas son los términos: “minecraft”, lo cual habla del interés de investigadores por el juego más vendido de la historia (Forbes India, 2024); “esports”, respecto a esta industria deportiva en crecimiento (Block y Haak, 2021); “informal learning”, que describe el aprendizaje en juegos no educativos (Vahlo et al., 2023); “autism”, por la correlación entre el autismo y el tiempo jugando videojuegos o comportamientos adictivos asociados a estos (Davis et al., 2022); “ethnography”, por ser un método común para la investigación sobre videojuegos (Thornham, 2011); o “bourdieu”, en referencia al sociólogo

francés Pierre Bourdieu cuyas teorías se utilizan comúnmente en los estudios de cultura popular (Mahbub y Shoily, 2016) .

Tabla 4. Detalles de los 25 nodos del mapa temático ordenado por page rank centrality de manera descendente

Ocurrencias	Palabras	Etiqueta de cluster	Page rank centrality
36	gender	gender	0.052
26	identity	gender	0.041
15	gamer culture	gender	0.027
18	gaming	gender	0.026
16	social identity	gender	0.023
12	gamers	gender	0.019
13	gamer identity	gender	0.016
6	masculinity	masculinity	0.012
7	race	gender	0.012
5	online gaming	gender	0.01
6	play	play	0.009
3	informal learning	gender	0.008
3	queer theory	masculinity	0.008
3	minecraft	masculinity	0.007
2	ethnicity	gender	0.007
4	feminism	gender	0.007
4	esports	esports	0.006
3	game studies	gender	0.006
3	fan studies	fan studies	0.006
4	social media	esports	0.006
2	stereotype threat	gender	0.006
3	sexuality	gender	0.006
2	autism	masculinity	0.006
3	ethnography	ethnography	0.006
2	bourdieu	bourdieu	0.005

El análisis temático y teórico muestra una prevalencia agresivamente marcada de un enfoque de género al hablar de identidad gamer, posiblemente por el interés de los últimos años por hablar de las experiencias de videojugadores en un espacio tradicionalmente masculino, lo cual cuestiona el estereotipo del gamer tradicional. Las menciones a feminismo, teoría queer o fan studies aparecen como los acercamientos teóricos más comunes

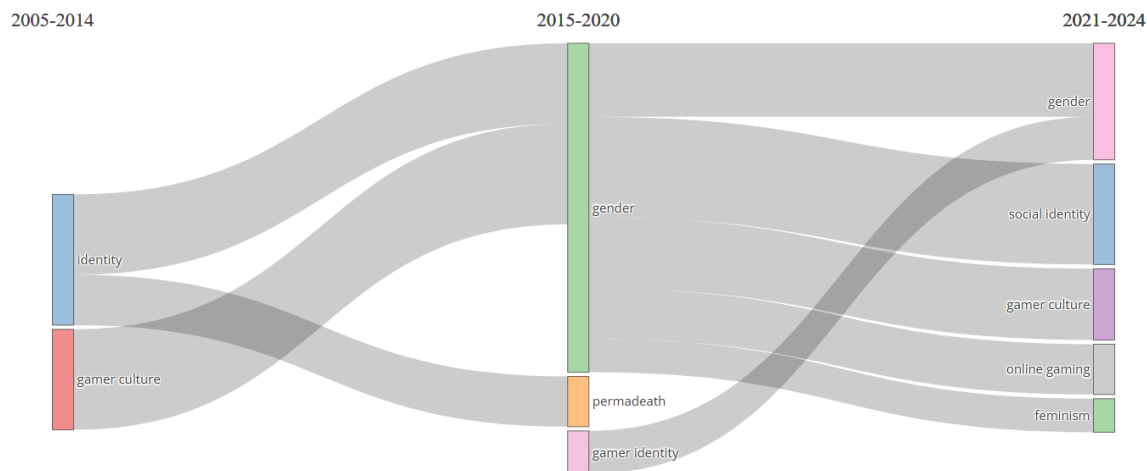
al fenómeno, del cual solo este último se aleja un poco del tema de género. Asimismo es también evidente el interés por los juegos en línea, seguramente por el hecho de que han visto un crecimiento exponencial de ellos en los últimos años (Albert, 2024).

3.5. Tendencias temáticas

Para identificar las tendencias de la última década se generó un gráfico de evolución temática (ver Figura 6) basado en las palabras claves de los documentos, con un corte en 2014 y otro en 2020. Se escogieron estas fechas para coincidir con los años posteriores a dos fenómenos que pudieran haber afectado esta evolución, Gamergate de 2014 y la pandemia de covid-19 de 2020, durante la cual se

observó un notable incremento en el consumo de videojuegos y en la cantidad de jugadores en línea (Şener et al. 2021). Tras el primer corte se ve un acaparamiento de género como enfoque principal, lo cual refuerza los hallazgos de la sección previa. Resalta en el bloque de 2015-2020 proveniente de “identity” el término “permadeath”, el cual hace referencia a videojuegos donde solo se cuenta con una vida, o donde personajes que mueren no pueden ser revividos.

Figura 6. Evolución temática con base en las palabras clave



Haciendo un refinamiento en Scopus sobre los artículos con este término se identifican dos: uno (Chang et al., 2017) que relaciona la prevalencia de esta característica de juego con la muerte de una identidad gamer monolítica debido a ansiedades sociales contemporáneas; y otro (Ruberg, 2017) que contrasta esta dinámica con la resistencia de la comunidad LGBTQ en videojuegos *indie* creados por miembros de esta población. Con lo anterior se constata una disposición desde la última década de deconstruir el concepto de identidad

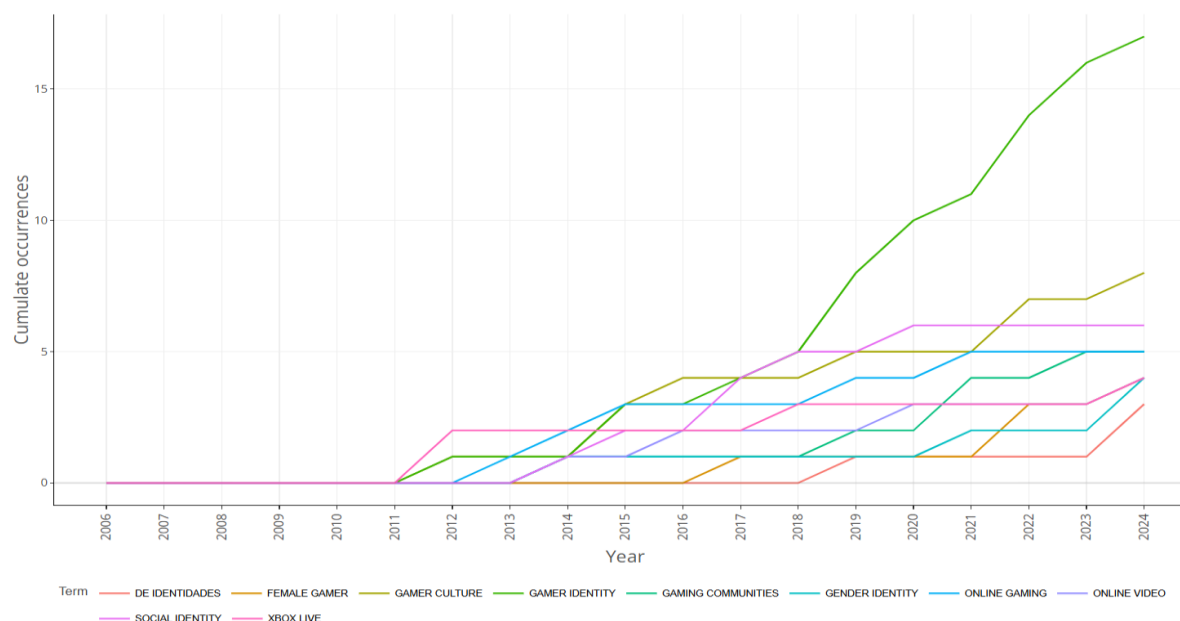
gamer en el trabajo académico. Desde 2021 sigue presente el enfoque de género como el más prevalente, sin embargo ha derivado en cuestiones más puntuales como cultura, identidad o juegos en línea.

En una gráfica de los diez bigramas en títulos más utilizados en la muestra se observa que el término “gamer identity” aparece apenas en 2012 y con los años ha acumulado más ocurrencias, lo cual habla de un mayor consenso o difusión del término. Las variantes de “identity” también van al alza, incluyendo “gender

identity”, cuyo uso está relacionado con temas *queer*. Destaca también el alza de “gamer culture” y “gaming communities”, lo cual es posible que guarde relación con el crecimiento de las comunidades en

línea de videojuegos, tanto de redes o plataformas sociales como de juego en línea.

Figura 7. Frecuencia en el tiempo de bigramas en títulos



Con base en la información sobre tendencias, se puede reforzar la afirmación de que los enfoques en género y juegos en línea acaparan actualmente la mayor atención. Como se previó en el inicio de esta sección, es altamente probable que Gamergate y la pandemia de covid-19 hayan ejercido una influencia en la óptica de los investigadores; el primer evento puso en cuestión la identidad de quienes juegan videojuegos y el segundo propició un mayor acercamiento a los entornos virtuales para crear conexiones o interacciones sociales con los videojuegos como medio o interés común. La proliferación del término identidad gamer

(“gamer identity”) muestra cómo existe un creciente interés en profundizar en este concepto mediante un lenguaje común.

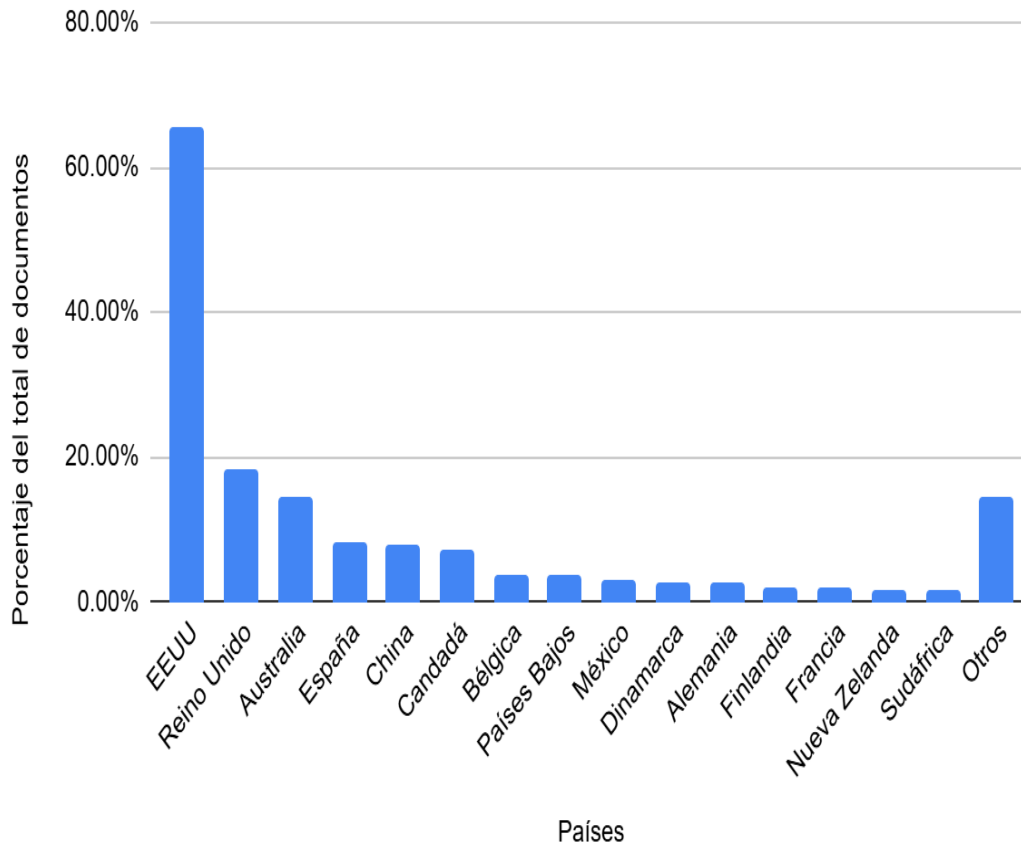
3.6. Países con mayor producción

Los países con mayor producción académica se han obtenido del apartado Countries’ Scientific Production bajo la sección de Authors. Los datos se han graficado utilizando el porcentaje con respecto al total de documentos como unidad de medida (ver Figura 8). Los números suman más del 100% dado que para esta información Bibliometrix ha considerado la nacionalidad de cada autor

en los documentos en co-autoría. A primera instancia es notorio que más de la mitad del volumen, 65.63%, de trabajo proviene de Estados Unidos, seguido de Reino Unido y Australia con producciones menores al 20% cada uno. Dentro de los

primeros diez países el único asiático es China en la quinta posición con 7.81%. México aparece en noveno con apenas un 3.13% del total de documentos, o seis documentos.

Figura 8. Producción científica por país - Porcentaje de nacionalidades respecto al total documentos (n=192)



Incluidos en “Otros” hay dos países de Latinoamérica: Brasil, con 1.04% y Colombia con 0.52%, con dos y un documento respectivamente. También con 0.52% aparece Japón, lo cual es destacable cuando se toma en cuenta que junto con Estados Unidos y Reino Unido, este ha sido uno de los países con mayor influencia en la industria y cultura gamer a

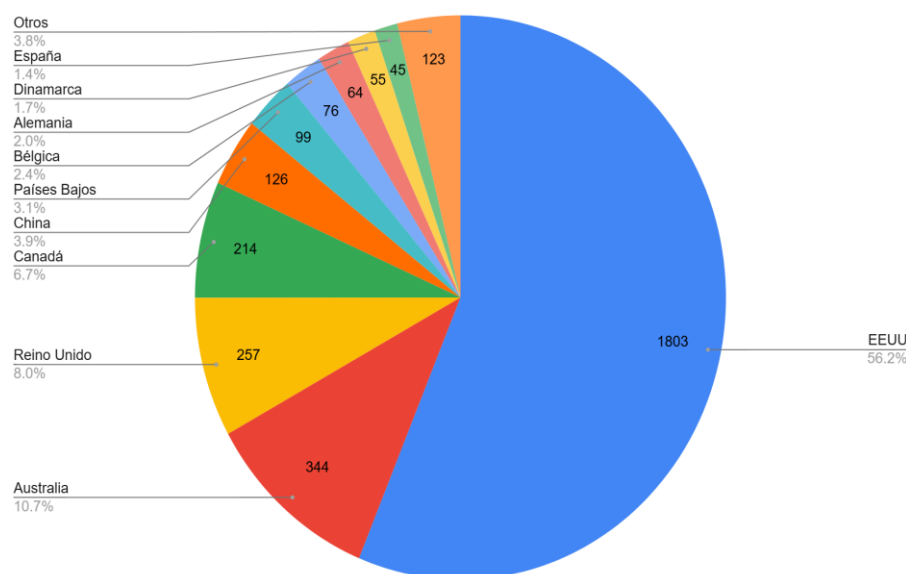
nivel global (Izushi y Aoyama, 2006). Dada la relevancia de este país en el tema, se puede especular que existe más material japonés sobre identidad gamer pero archivado en otras bases de datos.

Para profundizar sobre la influencia de los resultados anteriores se generó una gráfica de los países más citados de acuerdo con la nacionalidad de los autores

y las citas totales (ver Figura 9). Estados Unidos aparece por encima de los demás países por un amplísimo margen, pues cuenta con 1803 citas, mientras que el siguiente país es Australia con solo 344. México y los otros países

latinoamericanos ni siquiera están incluidos en Otros porque no tienen una sola mención. España, con 55 citas, es el único país hispanoparlante entre los más influyentes.

Figura 9. Países más citados (citas totales)



Con esta información se puede asegurar que, al menos en Scopus, los trabajos sobre identidad gamer se han realizado con un fuerte sesgo occidental y específicamente estadounidense. Por lo anterior se puede inferir que las poblaciones de estudio corresponden mayormente a este territorio mencionado, por lo que existe todavía un amplio campo de investigación y conocimiento por generar en otros países con características culturales y socioeconómicas distintas, como los de Latinoamérica. También se puede deducir que las tendencias temáticas y teóricas descritas en las secciones anteriores provengan de las inquietudes e intereses de los investigadores estadounidenses u

occidentales, lo cual abona a la idea de diversificar la producción académica con otras perspectivas y contrarrestar el monopolio epistémico estadounidense.

4. DISCUSIÓN

Con base en los resultados de esta bibliometría, los enfoques comunes al tema de identidad gamer son evidentes. En primer lugar, adoptar una perspectiva de género es la tendencia principal desde la segunda mitad de los 2010. Esto puede corresponder a los cambios socioculturales observados en Occidente relacionados con los avances del feminismo y el mayor espacio para las

voces de las mujeres en la esfera pública. La comunidad gamer angloparlante en particular vio suceder Gamergate y después el movimiento #MeToo (BBC, 2019), lo cual tuvo repercusiones en la industria de los videojuegos pues el estereotipo del videojugador masculino *geek* como audiencia principal fue retado y cuestionado. También se ha identificado un creciente interés por los estudios de género en las universidades (Alonso, 2024), por lo cual la prevalencia del uso de teoría crítica feminista, de género, queer o de masculinidades puede ser un resultado consecuente.

El segundo hallazgo importante es la evidencia del interés por el juego y comunidades en línea. Esto corresponde, por un lado, al mayor acceso a internet alrededor del mundo y por otro lado a la forma en que la industria de los videojuegos se ha adaptado a esto. Servicios exitosos como Xbox Live han cambiado la forma en que se juega desde principios del siglo XXI, y actualmente muchos de los videojuegos más populares como *Minecraft* (2009) o *Fortnite* (2017) basan su popularidad en el componente en línea e incluso pueden ser jugados desde dispositivos inteligentes como *smartphones*. Igualmente gracias al internet han proliferado las comunidades en línea como las de redes sociales, pero también han surgido fenómenos resultado del mayor acceso y velocidad de internet, como la popularización de los *livestreams* como los de la plataforma Twitch (Johnson y Woodcok, 2019). El aumento de la industria de los esports, cuyo funcionamiento está directamente ligado al juego en línea, es parte también de esta tendencia (Block y Haack, 2021).

Otro hallazgo importante, y tal vez predecible, es el de la monopolización de Occidente y en particular Estados Unidos

de la discusión sobre identidad gamer. Aunque existan similitudes entre los videojugadores y comunidades de estos alrededor del mundo, todavía hay mucho campo por explorar en países como los de Latinoamérica. Por ejemplo, cuestiones sobre comunidades, masculinidades, factores económicos o representaciones étnicas o raciales pueden diferir en estos países, dada la historia particular de cada país sobre los inicios de la industria de los videojuegos en ellos, así como su interacción con las culturas locales. En países como México y otros de Latinoamérica la cultura de los videojuegos está estrechamente ligada a la llamada cultura *geek*, *otaku* o *friki* (Camacho Quiroz, 2023), lo cual está mayormente ausente en la bibliometría.

Los estudios influidos por el discurso patologizante de la identidad gamer parecen haber decaído en la última década, aunque no han desaparecido por completo pues sigue habiendo menciones a desórdenes de comportamiento asociados al medio o a condiciones como el autismo. Por otro lado, aunque no se diga de manera explícita, se puede interpretar el creciente enfoque en la toxicidad y violencia ejercida por el videojugador masculino heterosexual blanco como una evolución del discurso patologizante, solo que esta vez dirigido a una sección delimitada de la audiencia. Todavía está por descubrirse si estas dinámicas de opresión son replicadas y sufridas por videojugadores de otros países con igual frecuencia o intensidad. Dado lo anterior, explorar aspectos constructivos sobre la identidad gamer se presenta como un enfoque actualmente subvaluado pero que puede ofrecer otros matices al fenómeno.

Otra área de oportunidad en este tipo de estudios es el uso de métodos novedosos

sobre los más tradicionales como encuestas o entrevistas. Dada la interactividad del medio y las herramientas tecnológicas actuales para recopilación de datos, las posibilidades se abren en este campo de estudio. De igual manera el enfoque en generaciones jóvenes deja a un lado a las más maduras, cuya perspectiva sobre el consumo de videojuegos puede arrojar hallazgos no contemplados hasta ahora, incluida la evolución de una identidad gamer a través del tiempo o la transmisión y cultivación de esta de padres a hijos.

Una de las limitaciones de este estudio es la base de datos utilizada. Scopus es tan solo una de varias plataformas disponibles para encontrar trabajo académico, una particularmente orientada hacia los textos Occidentales en inglés. Es posible que en otras plataformas como Redalyc, la cual se enfoca en las regiones de América Latina y el Caribe, España y Portugal, se encuentren albergados una variedad de trabajos sobre identidad gamer que provean enfoques adicionales a los que se han encontrado aquí. De igual manera las discusiones sobre este fenómeno de la cultura popular ocurren también fuera de la academia, por lo que explorar otras fuentes como redes sociales o Youtube puede proveer pistas sobre aproximaciones novedosas no contempladas en la bibliometría.

En cuanto al proceso de búsqueda en Scopus y el uso de Bibliometrix, dado que funcionan con base en el *input* del investigador, es posible que hayan ocurrido omisiones relacionadas con el uso de queries o ajuste de parámetros. También puede hacerse una ampliación de los resultados de búsqueda con otras aplicaciones que provean mayor contexto a los resultados, como identificar el género de los autores. Otra manera de ampliar la

información sería procesar los documentos o una selección de estos de manera íntegra para encontrar patrones temáticos y teóricos, lo cual otorgaría un resultado más detallado que solo considerar títulos, palabras clave y abstracts. El uso de inteligencia artificial también puede ser una opción viable dados los grandes avances en este campo.

5. CONCLUSIÓN

A través de la bibliometría de búsqueda en Scopus aquí presentada se ha constatado que la identidad gamer es un fenómeno que ha visto un mayor interés desde principios del siglo XXI y cuyo enfoque de estudio se ha visto influido principalmente por cambios socioculturales relacionados con el feminismo y el juego en línea desde un punto de vista occidental y estadounidense. Las investigaciones que adopten enfoques y métodos novedosos o estudien otras poblaciones, como las latinoamericanas, pueden ayudar a explorar los vacíos de conocimiento y matizar un fenómeno que hoy en día se considera global. Los videojuegos, como industria, como medio y como espacio para comunidades e identidades, han sido y seguirán siendo una constante en la vida diaria de las futuras generaciones, por lo que es valioso construir conocimiento desde distintas perspectivas y enfoques sobre el papel que juegan en la vida diaria de las personas y ampliar las respuestas a la pregunta: ¿quiénes y cómo son los gamers?

6. REFERENCIAS

Albert (2024, agosto 30). *Online Gaming Industry Growth*. Techno Antara News. <https://techno.antaranews.com/online-gaming-industry-growth/>

Alonso, J. (2024, noviembre 16). *Student Interest in Gender Studies on the Rise, Despite Political Hostility*. Inside Higher Ed. <https://www.insidehighered.com/news/students/academics/2024/04/05/more-students-take-gender-studies-even-it-comes-under-attack>

Bárcenas Curtis, C., Lemus Pool, M. C., y Governatore Moreno, H. M. (2019). Videojuegos MOBA como fenómeno transmedia: El caso League of Legends como proceso de conformación de identidades, resistencias y agencias. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 8(1), 92–118. <http://revistacaracteres.net/wp-content/uploads/2019/06/Caracteresvol8n1mayo2019-moba.pdf>

BBC (2019, agosto 28). *Gaming faces its #MeToo moment*. BBC. <https://www.bbc.com/news/technology-49496977>

Block, S., y Haack, F. (2021). eSports: a new industry. *SHS Web of Conferences*, 92, 04002. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20219204002>

Borgel, N. (2020). *Why Scopus is Important*. eContentPro. <https://www.econtentpro.com/blog/why-scopus-is-important/185>

Camacho Quiroz, N. P. (2023). Mi norte tiene superpoderes: Construyendo modelos de conducta a partir de la cultura

friki. *Comunicación y Sociedad*, 1–25. <https://doi.org/10.32870/cys.v2023.8416>

Chang, A., Costantino, J., y Soderman, B. (2017). The multiple lives of permadeath: An introduction. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9(2), 103–121. https://doi.org/10.1386/jgvw.9.2.103_1

Davis, K., Iosif, A.-M., Nordahl, C. W., Solomon, M., y Krug, M. K. (2022). Video Game Use, Aggression, and Social Impairment in Adolescents with Autism Spectrum Disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 53(9), 3567. <https://doi.org/10.1007/s10803-022-05649-1>

Forbes India (2024, noviembre 15). *Best-selling Video Games In The World 2024: Minecraft, GTA 5, Tetris And More*. Forbes India. <https://www.forbesindia.com/article/explainers/best-selling-video-games-world/90635/1>

Franceschet, M. (s.f.). *Page Rank Centrality*. Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti – Pescara. <https://www.sci.unich.it/~francesc/teaching/network/pagerank>

Gray, K. L. (2012). Intersecting Oppressions and Online Communities: Examining the experiences of women of color in Xbox Live. *Information, Communication & Society*, 15(3), 411–428. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2011.642401>

Izushi, H., y Aoyama, Y. (2006). Industry Evolution and Cross-Sectoral Skill Transfers: A Comparative Analysis of the Video Game Industry in Japan, the United States, and the United Kingdom. *Environment and Planning A: Economy*

and Space, 38(10), 1843–1861.
<https://doi.org/10.1068/a37205>

Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York University Press.

Johnson, M. R., y Woodcock, J. (2019). The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry. *Media, Culture & Society*, 41(5), 670–688.
<https://doi.org/10.1177/0163443718818363>

Kirkpatrick, G. (2013). *The formation of gaming culture: UK gaming magazines, 1981–1995*. Palgrave Macmillan.

Kocurek, C. A. (2015). *Coin-operated Americans: Rebooting boyhood at the video game arcade*. University of Minnesota Press.

Langenbach, M. S. (2019). *The Tragedy of the Gamer: A Dramatistic Study of GamerGate* [tesis de maestría, Auburn University]. Auburn University's database of Master's theses and Ph.D. dissertations.
<http://hdl.handle.net/10415/6599>

Mahbub, R., y Shoily, K. F. (2016). The place of Pierre Bourdieu's theories in (popular) cultural studies. *BRAC University Journal*, 11(1).
<https://dspace.bracu.ac.bd:8443/xmlui/handle/10361/6772>

Moher, D., Shamseer, L., Clarke, M., Gherzi, D., Liberati, A., Petticrew, M., Shekelle, P., Stewart, L. A. y PRISMA-P Group (2015). Preferred reporting items for systematic review and meta-analysis protocols (PRISMA-P) 2015 statement. *Systematic Reviews*, 4(1), 1.
<https://doi.org/10.1186/2046-4053-4-1>

Muriel, D. (2018). *Identidad Gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad*. Anaitgames.

Muriel, D., y Crawford, G. (2018). *Video games as culture: Considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge.

Newman, J. (2005). Playing (with) Videogames. *Convergence*, 11(1), 48–67.
<https://doi.org/10.1177/135485650501100105>

Peter D. (2024, junio 11). ¿A qué generación pertenezco según mi edad?. Excelsior.
<https://www.excelsior.com.mx/trending/guia-completa-generacion-por-generacion/1656763>

Poels, Y., Annema, J. H., Verstraete, M., Zaman, B., y De Grooff, D. (2012). Are you a gamer? A qualitative study on the parameters for categorizing casual and hardcore gamers. *ladis International Journal on www/internet*, 10(1), 1-16.
<https://lirias.kuleuven.be/retrieve/203496>

Ruberg, B. (2017). Permalife: Video games and the queerness of living. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9(2), 159–173.
https://doi.org/10.1386/jgvw.9.2.159_1

Sánchez, J. G. (2018). Videojuegos queer e identidad gaymer: un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), 360-388.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6867949>

Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28–44.

<https://doi.org/10.1177/1461444811410394>

Şener, D., Yalçın, T., y Gulseven, O. (2021). The impact of covid-19 on the video game industry. *SSRN Electronic Journal*, 3766147. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3766147>

Taylor, N. y Voorhees, G. (Eds.) (2018). *Masculinities in Play*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-90581-5>

Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the Videogame: Gender, Narrative and Praxis*. Routledge.

Vahlo, J., Välisalo, T., y Tuuri, K. (2023). Informal learning and wellbeing outcomes of gameplay and their associations with gameplay motivation. *Frontiers in Psychology*, 14, 1176773. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1176773>

Tomás-Górriz, V. y Tomás-Casterá, V. (2018). La Bibliometría en la evaluación de la actividad científica. *Hospital a Domicilio*, 2(4), 145. <https://doi.org/10.22585/hospdomic.v2i4.51>

Vermeulen, L., Van Bauwel, S., y Van Looy, J. (2017). Tracing female gamer identity. An empirical study into gender and stereotype threat perceptions. *Computers in Human Behavior*, 71, 90–98. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.054>

Zhang, P., Wang, T., y Yan, J. (2022). PageRank centrality and algorithms for weighted, directed networks. *Physica A: Statistical Mechanics and its Applications*, 586, 126438.

<https://doi.org/10.1016/j.physa.2021.126438>

[1] Todas las imágenes aquí utilizadas son de fuente propia.

[2] En una sola línea: ((TITLE-ABS-KEY("gamer identity" OR "video game culture" OR "videogame culture" OR "gamer culture" OR "gamers culture" OR "videogamer culture" OR "videogamers culture" OR "gaming culture" OR ("video gamer" AND "cultural identity") OR "video game community" OR "videogame community" OR "gamer community" OR "gaming community" OR "hardcore gamer" OR "gaymer" OR "video game fan" OR "videogame fan" OR "video game fandom" OR "videogame fandom") AND TITLE-ABS-KEY(identity) AND NOT TITLE(sport) AND NOT ABS("Magic: the Gathering") AND NOT ABS("national identity") AND NOT TITLE("professional identity") AND NOT ABS("web-based communities") AND NOT TITLE-ABS-KEY(transmediation) AND NOT TITLE("dog parks") AND NOT TITLE-ABS-KEY("school playground") AND NOT TITLE("emerging literature") AND NOT TITLE("bot detection")) AND (EXCLUDE (DOCTYPE,"cr") OR EXCLUDE (DOCTYPE,"er")))