

Desmitificando al gamer: una aproximación ontológica desde el pensamiento crítico ante un cambio de época¹

Demystifying the gamer: an ontological approach from critical thinking to a change of era

Recibido: 22/09/2019 Aceptado: 25/09/2019

Ramiro A. Buitrago A²
dr.buitrago86@gmail.com
Josué N. Vera R.³
vxvera@yahoo.com

RESUMEN

El manuscrito tuvo como propósito cristalizar un cuerpo crítico y reflexivo respecto al mito que por más de tres décadas ha desmejorado la imagen del *gamer* ante las ciencias humanas, sociales y administrativas. Se considera un estudio del tipo documental con diseño bibliográfico, donde se aplica la técnica de observación etnográfica digital para el análisis e interpretación de contenidos. Cabe destacar que ante la discusión de los resultados se logró reflexionar sobre la realidad laboral por la que transitan los *gamers*, analizando la forma en que estos responden ante diferentes escenarios dialécticos y el impacto que las Tecnologías de la Información y Comunicación han ejercido sobre la naturaleza humana, donde se generan oportunidades de transformación del comportamiento organizacional contemporáneo hacia la *gamificación*. Finalmente, logro concluirse que el fenómeno *gamer*, debe ser reconocido como elemento de interés estratégico para las organizaciones contemporáneas, pues en su ejercicio profesional este expone cualidades que podrían favorecer los procesos con lugar en dicho contexto.

¹ Artículo científico derivado de la investigación intitulada “*Homo Venatus*: un enfoque fenomenológico que desmitifica al *gamer* en organizaciones contemporáneas de Puerto Rico”

² Doctor en Ciencias Gerenciales/ Magister Scientiarum en Gerencia de Recursos Humanos/ Diplomado en Ciencias Forenses y Criminalísticas/ Diplomado en el Procedimiento Penal Venezolano egresado de la Universidad Privada Dr. Rafael Belloso Chacín (URBE), Abogado egresado de La Universidad del Zulia (LUZ), Abogado IV para la Alcaldía Bolivariana del Municipio Miranda – Edo. Zulia - Venezuela/ Investigador Independiente. ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-8563-7662>; Correo electrónico: dr.buitrago86@gmail.com

³ 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/ Correo electrónico: vxvera@yahoo.com

Palabras clave: Desmitificación, *gamer*, videojuegos, *gamificación*, cultura organizacional.

Clasificación JEL: M12, M14, M19

ABSTRACT

The manuscript was intended to crystallize a critical and reflective body regarding the myth that for more than three decades has diminished the image of the gamer before the human, social and administrative sciences. A study of the documentary type with bibliographic design is considered, where the technique of digital ethnographic observation is applied for the analysis and interpretation of contents. It should be noted that when discussing the results, it was possible to reflect on the labor reality through which the gamers travel, analyzing the way in which they respond to different dialectical scenarios and the impact that Information and Communication Technologies have had on nature human, where opportunities for the transformation of contemporary organizational behavior towards gamification are generated. Finally, I conclude that the gamer phenomenon must be recognized as an element of strategic interest for contemporary organizations, since in their professional practice it exposes qualities that could favor processes taking place in that context.

Key words: Demystification, *gamer*, videogames, gamification, organizational culture.

JEL Classification: M12, M14, M19

INTRODUCCIÓN

Los planteamientos expuestos en el argumento de esta investigación persiguen comprender el significado del *gamer* como fenómeno con lugar en las organizaciones contemporáneas en el área Sur de Puerto Rico. Es menester esclarecer que el termino *Gamer*, es un anglicismo que se comenzó a acuñar en la sociedad mundial al finalizar las décadas de los 70's e inicios de los 80's advirtiendo la pasión y uso de algunos individuos por las herramientas tecnológicas lúdicas de la época. Posteriormente este mismo experimenta gran evolución, sustancialmente en los años 90's con el auge de los nuevos dispositivos electrónicos e inalámbricos, así como el desarrollo de tecnologías blandas e incluso las redes sociales y otras plataformas digitales a principio del año 2000.

En opinión de autores como Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009); desde su aparición en los años 70's, los posibles efectos psicosociales de los videojuegos, positivos o negativos, han sido objeto de una considerable polémica. La mayoría de los argumentos en uno u otro sentido se han basado más en opiniones personales y prejuicios que en los resultados de alguna investigación. Por ello, resulta de interés vincular fenómenos de gran impacto como el referido, contextualizándole en escenarios con características menos tradicionales dada su naturaleza, como es el caso de contextos corporativos, organizacionales e industriales, bajo las oportunidades o amenazas propias de las economías emergentes con origen en los países del tercer mundo.

Por su parte Buitrago & León (2019); plantean que desde hace algunos años la realidad social experimentada por los países del tercer mundo se ha visto invadida por el impacto de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación a las que en adelante se hará referencia como (TIC), así como el auge de las redes sociales, aunado a la proliferación de oportunidades disponibles en la web para el libre ejercicio de la personalidad de los consumidores y usuarios. Según Marengo, Herrera, Coutinho, Rotela & Strahler (2015); el incremento en el uso de nuevas tecnologías resulta en sí mismo un fenómeno exponencial, más aun en el caso de los videojuegos como dispositivo de uso masivo, en esenia por su particular facilidad para generar dependencia en el usuario. La popularidad de los dispositivos tecnológicos se expandió entre los diferentes estratos sociales, así como entre las diferentes etapas del desarrollo humano.

Para Covi (2007); al sujeto apropiarse de las TIC también toma posesión de las condiciones de acceso y uso de estas, incluyendo las diferencias apuntadas en materia de brecha digital y cognitiva. La apropiación, se produce por la participación de hecho en la actividad que se lleva a cabo con las TIC. Inicialmente, esta acción se realiza de forma gradual y asistida, para que a posteriori el usuario encuentre caminos propios e independientes. En el caso de los gamers, son los

padres, hermanos y luego amigos quienes asisten la apropiación de las tecnologías, luego de apropiarse se vuelven independientes.

De acuerdo con Ayala (2011); los videojuegos han impactado distintas generaciones y se hace una distinción dentro de los gamer, pues entre estos hay diferencias de uno a otro. Entre tanto Prensky (2001); en su planteamiento teórico logró identificar diversos elementos inherentes a cada sujeto según su época de origen, concretando una suerte de clasificación apoyada en las brechas generacionales entre las personas observadas durante su investigación, donde se determinó la existencia de dos grandes grupos genéricos: nativos digitales e inmigrantes digitales. Los nativos digitales, son las personas que nacieron entre 1985 y 1986 en adelante, quienes a la fecha de este escrito cuentan con edades entre los 30 - 33 años, que germinaron en la Era Tecnológica y por tanto tienen habilidad en el entorno digital y el lenguaje asociado a este. Por su parte Rodríguez (2015); expresa que entre estos pueden incluso considerarse a los sujetos con edades entre 19 a 21 años.

Por su parte Gee (2003); expone que el comportamiento referido a los gamers, se considera especial, porque también contribuye al desarrollo de esquemas de pensamiento particular que ayudan a comprender y experimentar el mundo de forma completamente diferente a lo acostumbrado, describiendo con ello al gamer como la personificación de un elemento novedoso para el escenario contemporáneo organizacional, el cual pudiera de forma cualitativa ser abordado bajo la perspectiva de la Psicología Industrial/Organizacional. En opinión de Cirino (2000); en la contemporaneidad se lucha constantemente por lograr definir claramente la psicología industrial y su influencia sobre los fenómenos en el contexto abordado.

Según Gil (2006); en la era digital, se ha producido una transformación sustancial en los modelos de gestión propios del entorno donde transitan las empresas, transfigurando con ello las estructuras gerenciales tradicionales. Para Cabero (2006); la creación de comunidades virtuales con finalidades muy diversas puede considerarse una oportunidad para potenciar la interacción y comunicación

entre los miembros que las integran. Algunas pueden orientarse a la construcción del conocimiento a partir de la colaboración mutua y el intercambio de experiencias variadas. Las comunidades virtuales de videojugadores poseen una serie de características que las convierten en escenarios óptimos para su explotación desde el ámbito educativo. Por ello Buitrago (2019); insiste en la necesidad de explicar que para poder orquestar reformas en los procesos organizacionales establecidos, es importante comprender el rol que juegan los paradigmas.

Según Tejeiro, Pelegrina & Gómez (2009); en las últimas décadas el interés de los investigadores orientó a la comunidad científica por considerar el desarrollo de estudios mejor planteados, con abordaje a los videojuegos, para con ello ir acumulando evidencias sólidas respecto a estos. Sobre todo a medida que la sociedad no sólo se ha ido habituando a los videojuegos, sino que los mismos han dejado de ser vistos como algo propio de niños y adolescentes. Destacando que actualmente han experimentado transformaciones, ajustándoles a los intereses de los consumidores adultos o adultos jóvenes. Por otro lado, no se evade el hecho de que las ciencias aplicadas han intervenido en cualquier proceso organizacional, al punto de lograr sustituir con equipos operativos la fuerza humana de trabajo, percibiendo en ello los beneficios de los avances tecnológicos, sobre todo en ingeniería.

Por esto Lenhart, Kahne, Middaugh, Macgill, Evans & Vitak (2008); se esmeran por exponer en qué consisten los videojuegos, insistiendo en el desarrollo de doctrinas que expliquen el impacto que estos han ejercido sobre los individuos, pues en su opinión los videojuegos no van más allá de ser cualquier tipo de software interactivo de entretenimiento, que puede manipularse por medio de alguna consola, computadora, juegos online o dispositivos móviles. Por otro lado, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), han revolucionado al mundo de forma abrumadora, no solo modificando el curso de las acciones, también lograron transformar a la sociedad y los procesos que en esta tienen lugar, tales como: la comunicación, socialización y el aprendizaje, a un ritmo cada vez más acelerado.

Ahora bien, actualmente los gamers son considerados como un grupo social inmerso y apasionado por los videojuegos como un simple pasatiempo infantil, quizás como una suerte de discriminación desde el sector profesional contemporáneo, productivo y exitoso. Sin embargo, reconociendo que las TIC se involucran en todos los aspectos de la vida material como se expresara en párrafos anteriores, especialmente en las diferentes oportunidades de entretenimiento para adultos y jóvenes, se percibe un espacio de participación protagónica para quienes las dominen desde sus primeros años de vida, tal como es el caso de los gamers. Amén de ello y en opinión de Buitrago (2016); las organizaciones están ávidas de nuevas formas de gestión que diversifiquen su perfil estructural, el aprovechamiento del talento humano, sus recursos materiales y las oportunidades que la globalización y nuevas TIC ofrecen.

Continúa Juul (2010); exponiendo que la evolución tecnológica se ha caracterizado por las transformaciones de los medios de comunicación, al punto que han convertido al receptor pasivo en activo al ofrecer oportunidades para generar contenidos de su autoría e invención. Las nuevas generaciones han sido consecuentes a estos adelantos tecnológicos respondiendo a ellos. El gamer casual es un sujeto al que no le interesan los juegos largos y difíciles, diferenciándose así del gamer extremo. Conforme a ello Buitrago (2017a); plantea que las organizaciones contemporáneas constantemente exponen su interés por el manejo de información, y la consecuente utilización de esta última en beneficio de las primeras, estas a su vez persiguen contar con el conocimiento suficiente para lograr así, posicionarse como los proveedoras de los productos y servicios ansiados por los consumidores o usuarios bien como necesidad o como lujo.

Según Montes (2016); hace ya varios años que algunos autores hablan de la sociedad como la Sociedad de la Información. Con los cambios tecnológicos aparecen nuevas formas de socialización, de relacionamiento y por lo tanto, de construir identidad. Su desarrollo conlleva al impulso de industrias que se dedican a la producción de las TIC, entre ellas las que producen videojuegos. La utilización de

las computadoras es algo con lo que se identifica a la población joven, de quienes se espera sepan utilizarlas, mientras que de una persona mayor no es sorprendente que no supiera hacerlo en el marco de una sociedad informatizada con gran acceso a las TIC, tanto a nivel local como global.

Por ello, al investigar el comportamiento humano en el contexto real del trabajo y su ejercicio en organizaciones contemporáneas no se deben ignorar hechos tales como la intervención de las TIC en el escenario social, haciéndolo mucho más complejo, plástico, vertiginoso y evolucionado. Fenómenos como el del gamer encuentran la oportunidad de destacarse en escenarios donde no existan limitaciones de orden político y económico fundamentalmente, pues estas por su naturaleza taxativa pudieran promover brechas digitales transgresoras de patrones comportamentales como el atendido por este manuscrito.

En ese sentido, vale destacar que todos estos fenómenos en los que esencialmente las ciencias sociales, humanas, administrativas e incluso las ciencias de la ingeniería se avocan, no hubieran tenido oportunidad de surgir sin la existencia de las herramientas tecnológicas que diariamente evolucionan. De esta forma, sorprenden a la humanidad con los más vertiginosos avances así como inimaginables transformaciones, permitiendo así una serie de posibilidades que en décadas anteriores solo figurarían en la imaginación de cualquiera. Para los gamers, el autoreconocimiento de sus cualidades pudiera encontrar oportunidad en el aprovechamiento de herramientas tecnológicas a las que tengan acceso libremente, por cuanto son muchas las posibilidades en la diversificación de la actividad profesional y laboral, sobre todo en áreas donde el trabajo es esencialmente neuronal.

De acuerdo a lo descrito en párrafos anteriores, surge el interés por desarrollar un abordaje hermenéutico sobre el fenómeno gamer, orientado por el pensamiento crítico ante el impacto ejercido por las TIC con gran influencia en procesos contextualizados en la nueva realidad del trabajo, escenificado en organizaciones contemporáneas del área sur de Puerto Rico. Donde el gamer como patrón

comportamental, representa la manifestación vívida del homo erectus en la Era Digital por la que transita la sociedad moderna, que al ser aprovechada pudiera validar el rol preponderante de los trabajadores que por su origen sean nativos digitales o bien reivindicar a aquellos que sean inmigrantes digitales a unos o a otros como el eje dinamizador del conocimiento nuevo.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Gamer: parábola del comportamiento humano bajo el impacto de las tecnologías blandas en las nuevas realidades del trabajo

La dinámica sociocultural de los videojuegos y los gamers ha traspasado más allá de lo pensado y acostumbrado, ya que se ha introducido incluso al contexto laboral a pesar de la desaprobación de otras esferas a que esto fuera así. En muchas organizaciones se sigue observando gran presencia de profesionales con edades comprendidas entre los 19 y 33 años en su mayoría, como generación de relevo y también como los más hábiles con el uso de las TIC y el desarrollo de procesos blandos. En ese mismo orden Gomes (2014); plantea que las sociedades humanas a nivel global están marcadas por fuertes formas de exclusión, discriminación, segregaciones e injusticias sociales, limitando así el acceso a los bienes socialmente producidos y con esto a la calidad de vida sobre el umbral de una línea de dignidad.

Según autores de la talla de Gértrudix, Durán, Gamonal, Gálvez & García (2008); ante la masificación del desarrollo tecnológico y su uso en las nuevas realidades del trabajo, corresponde destacar a la Generación Z, la cual no es otra que la de los nacidos en la década de los 60's hasta antes de finalizar los 80's, personas con origen en esta época, muestran su inclinación por los videojuegos y se erigen como la cuna de la mayoría de gamers existentes. Lo anterior, refiere a la Generación Z como la fuente del fenómeno gamer, permitiendo entender que el mismo aun antes de ser considerado elemento de interés sociocultural se venía gestando como patrón conductual.

Para Ayala (2011); el gamer resulta el arquetipo contrario al inmigrante digital, quien tuvo su origen en una época anterior, el cual con dificultad se ha adaptado al mundo informatizado, los que siendo mayores de 35 años no tuvieron oportunidades de utilización y aprovechamiento de las TIC hasta pasados los años 80's cuando eran adultos o adultos jóvenes. Estos últimos, han enfrentado una realidad vertiginosa con características medulares esencialmente ligadas a la Era de la Información, no se deben ignorar hechos como el que atañe a que los inmigrantes digitales aún integran las filas de trabajadores activos en las organizaciones contemporáneas en Puerto Rico, para quienes al estar inmersos en una realidad laboral influenciada de forma profunda por la informatización, ejercer sus acciones implica un conflicto o más allá de ello, gran esfuerzo, tomando en cuenta que su vida antes de la era digital era totalmente distinta, mucho más analógica y operacional... simple.

En opinión de Juul (2010); el gamer es la personificación del fenómeno sociocultural entendido como videojuego. Se trata de un sujeto que por muchos años ha dedicado su interés recreativo al juego virtual, y fue hasta los años 1970 - 71 que se comenzó a identificar en el entramado sociocultural como arquetipo consecuente a la cultura popular del momento y al auge tecnológico que arribara a la sociedad contemporánea con la globalización. Con referencia a lo anterior, Del Moral y Fernández (2012); manifiestan que aunque los gamers pertenezcan a una masa heterogénea de personas, ese vínculo hace unión entre ellos y dependiendo del grado de implicación videojuego/ comunidad, éstos pueden desarrollar acciones colectivas de mayor o menor importancia para sí mismos.

Entre tanto Juul (2010); prosigue con exponer lo que desde su percepción expresa una versión distinta del concepto, explicando la diferencia entre gamer casual y gamer extremo. En su opinión el gamer casual, es una persona que ha jugado una cantidad limitada de juegos, invirtiendo poco tiempo y dinero en ello; ya sea para jugar o comprar videojuegos. En cambio, gamer extremo, se muestra especialmente interesado por la ciencia ficción y la realidad virtual apoyada generalmente en la fantasía del videojuego, este sujeto ha jugado una gran cantidad

de videojuegos durante su vida, comúnmente iniciándose desde su primera infancia, y en lo que tuvo oportunidad y capacidad financiera para hacerlo, ha destinado una gran suma de dinero en ello, disfrutando de aquellos juegos de mayor dificultad y larga duración.

Con respecto a lo anterior Prensky (2001); plantea que los nativos digitales piensan y procesan la información de manera diferente. Entre los gamers puede observarse como interviene la figura del nativo digital mayormente, pues en estos se distingue que poseen estructuras cerebrales disímiles; nacidos y formados en la informatización, utilizan con fluidez la lengua digital, personificando seres humanos autosuficientes ante un cambio de época, interesados por recibir la información de forma ágil e inmediata como en es el caso de los juegos en línea o las redes sociales, atraídos por las multitareas, y los procesos paralelos, decantándose mayormente por las expresiones gráficas. Además, se inclinan por accesos al azar de hipertextos, rindiendo más cuando trabajan en red, manifestando ser conscientes de su evolución, satisfechos y orgullosos.

Por otro lado Ruiz (2013); explicó que el Instituto Max Planck de la Universidad de Medicina Charité St. Hedwig- Krankenhaus de Alemania hizo un estudio en el que se demostró los efectos favorables que representaban para los gamers disfrutar de 30 minutos diarios durante dos meses con el videojuego: Súper Mario 64. Esto fue reflejado por una resonancia magnética a la que fueron sometidos los sujetos bajo estudio, mostrando un aumento en el volumen de la materia gris en su cerebro y además se describió que se pueden entrenar partes específicas del mismo con el uso de estos dispositivos. En dicha investigación también se determinó que algunos videojuegos pueden ser utilizados para contrarrestar factores de riesgo a enfermedades mentales.

Ahora bien, en un estudio reseñado por Valentina (2016); realizado en 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, sugiere que jugar en partidas conjuntas disminuye la ansiedad y la agresividad. Además, incrementa las conductas prosociales, la confianza en las relaciones de pares y otras personas, lo cual robustece el marco emocional en los sujetos que jueguen videojuegos, generando así patrones conductuales equilibrados y satisfechos consigo mismos como individuos, profesionales, e incluso como gamers autoreconocidos y autovalidados.

Según Pérez y Redondo (2006); para los estudios en ciencias sociales como la psicología, embargan gran interés aquellos fenómenos que multipliquen las ramificaciones emocionales en sujetos con ejercicio profesional activo en entornos laborales, pues en su opinión como expertos las emociones incluyen una evaluación de las implicaciones que la situación o evento tiene para el organismo y que le permite efectuar una valoración del entorno en el que entran en juego las diferencias individuales, las cuales pueden estar sujetas a un procesamiento controlado o voluntario de la información. De ahí la importancia por atender fenómenos que intervengan la psique de los trabajadores y aborden el halo emocional. Para García (2012); la persona otorga una significación a cada evento que experimente por medio de sus emociones, implicando que estas remiten a lo que simbolizan, dando distinción a cada una de las relaciones con las demás personas y con el mundo.

De acuerdo a Mäyrä (2010); en la dimensión psicológica, la mayoría de los estudios se interesan en examinar los efectos que los videojuegos pueden tener en los gamers. La cultura del juego, los significados atribuidos por los gamers, acompañado por las razones que explican el por qué juega un videojuego específico son el interés común para los expertos. Sin embargo, se ha encontrado muy poca literatura existente sobre la experiencia del gamer desde una perspectiva intrínseca. Por otro lado, culturalmente los videojuegos resultan un fenómeno de gran importancia para diferentes estudios multidisciplinarios, pues las imágenes y acciones que forman parte de los videojuegos son creadas con un contenido y quien los utiliza crea su propio significado. Los mismos adquieren su distinción a partir de la experiencia que tienen los gamers en cada contexto cultural y social.

Por otro lado, Sedeño (2009); expuso que los videojuegos fomentan beneficios como la reflexión, concentración y razonamiento estratégico a los aficionados de los videojuegos. Además, aumentan la capacidad cognoscitiva en quien práctica videojuegos desde la niñez y en un futuro podrían ser profesionales efectivos para quien brinden sus conocimientos, erigiendo así un patrón comportamental específico orientado por los videojuegos. En ese sentido, lo anterior puede vincularse a los procesos de gestión organizacional ante un cambio de época, por ello se plantea el interés por abordar desde un enfoque ontológico a las nuevas realidades del trabajo en las organizaciones contemporáneas en Puerto Rico donde la figura del gamer encuentra su lugar para así desmitificarle.

Por su parte Gee (2003); apunta que una definición concreta que aborde el fenómeno de los videojuegos no existe. Igualmente, las experiencias descritas en el párrafo anterior exponen las nuevas experiencias con lugar en el mundo contemporáneo donde han proliferado las innovaciones tecnológicas con lugar en el entorno social, profesional, laboral y posteriormente se acomodan beneficiosamente a quienes lo ejecutan, es decir los recursos Humanos. El autor indica que, por su naturaleza compleja, profunda y vertiginosa, el videojuego como fenómeno de impacto sobre el comportamiento humano se transforma en un concepto compuesto, explicándose de manera individual: El video se define como el proceso de visualización puesto en práctica. En cuanto al juego, se refiere a la acción de jugar, lo cual significa la ejecución de operaciones neuronales en la búsqueda de diversión o entretenimiento.

Dado lo anterior, Cabañes (2012); plantea que el uso y disfrute que los gamers le dan al videojuego, a diferencia de otros medios de socialización contemporánea supone un cambio de paradigma perceptivo, apoyado en la tecnología que integra la interactividad, el hipermedia, la hipertextualidad y la conectividad, ofreciendo oportunidades de experimentación a través de la simulación de mundos ficticios y suponen un medio paradigmático en cuanto a posibilidades de producción simbólica. En la opinión de Carstens & Beck (2005); en los últimos años con el avance

tecnológico y desarrollo del arte visual en el diseño de los videojuegos, estos se han convertido en algo más que un simple puerto de entretenimiento.

De acuerdo con Pérez (2011); los videojuegos se han tornado en algo más esencial que un simple entretenimiento para los seres humanos, la cultura popular contemporánea se apoya y aprovecha los logros de las ciencias aplicadas como es el caso de los videojuegos, obra plástica y creativa por parte de la ingeniería, la cual resulta fundamental para la evolución y sostenibilidad de la tecnología, amparándose en la innovación científica, que para muchos funge como herramienta efectiva ante la vertiginosidad del orbe contemporáneo globalizado, generando herramientas como el videojuego y con ello facilitando los procesos concernientes a la educación, trabajo, recreación e incluso el aseo personal y doméstico.

Autores como Gurben (1996); y Levis (1997); expresan que el videojuego, ha resultado ser un fenómeno extraordinario para las generaciones nacidas en las últimas tres décadas. Donde refieren cada autor por su parte que el videojuego es un sistema con estructura planificada, sistemática y predecible con opciones prediseñadas por el diseñador del juego y estas funciones son similares a las de un director con el guión de su película. Continúan exponiendo que el personaje del juego es manipulado por las funciones predeterminadas de igual forma para que lleve el desenlace esperado, al tiempo que proyecta o exagera las características, cualidades y habilidades del gamer quien en su momento opere el videojuego, lo cual plantea una suerte de extensión de su personalidad o incluso un alter ego, por ello trasciende el interés por desarrollar disertaciones de corte exploratorio al respecto.

Según Prensky (2001); para las organizaciones contemporáneas resulta fundamental que se les explique desde cierta perspectiva científica que los patrones comportamentales de una persona cambian según las experiencias que ésta haya tenido a lo largo del tiempo. Los esquemas de pensamiento no cambian fácilmente, se necesita concentración y repetición para lograrlo. Por ello, los nativos digitales son más ágiles en cuestiones como la lectura de imágenes, representaciones

tridimensionales, ejercicio de destrezas espacio- visuales, así como multidimensionales. Más allá de todo ello, la presente investigación con abordaje al gamer como fenómeno de interés, se propone erigir a esta figura como factor potencializador para las organizaciones contemporáneas, advirtiendo que es en estas donde los mismos encuentran oportunidades de trabajo y ejercicio de su profesión.

De igual forma Everett (2011); asegura que utilizar juegos tecnológicos, incrementa la satisfacción de los empleados y esto a su vez aumenta su productividad. Este tipo de motivación la percibe de manera creativa e innovadora en su lugar de trabajo. De acuerdo a Calvo (2018); como ejemplo de ello se consideran las técnicas de gamificación, Serious Game , las cuales a diferencia de otros juegos que únicamente ofrecen entretenimiento, estos tienen como propósito principalmente el aprendizaje, relegando el aspecto lúdico a un segundo plano, enfocadas como tal en el desarrollo de las competencias del siglo XXI.

En opinión de Calvo (2018); el concepto Serious Game contraviene la propia esencia del videojuego en cuanto ejercicio lúdico, pues de acuerdo a su naturaleza de origen contravienen las características distintivas de diversión y voluntariedad, especialmente en el caso de aquellos utilizados para la educación y la formación, sin embargo ello no implica que no puedan ser considerados como videojuegos, simplemente cumplen un propósito diferente al tradicional. Lo anterior permite concatenar las ideas de los diferentes expertos citados hacia el planteamiento hecho por los autores del presente manuscrito, partiendo de una realidad compleja en la cual los escenarios laborales contemporáneos se han erigido como espacios de oportunidad, reto y desafío para quienes manifiesten cualidades, habilidades y destrezas con relación a uso efectivo de las tecnologías superiores.

Para Cárdenas (2013); el trabajo se considera moldeador de identidad personal y social de las personas que a su vez proporciona satisfacción por la ejecución del mismo. En ese sentido, se advierte que las herramientas tecnológicas de última generación que en su origen fueran ideadas para facilitar los procesos administrativos

y operativos de gestión, impactan de forma invasiva la realidad del trabajo en las organizaciones contemporáneas, generando escenarios de conflicto interno y externo para quienes laboran en ellas diariamente. En opinión de autores como Montes (2016); las redes sociales y los propios gamers han ido generando cambios de comportamiento, así como también la tecnología en conjunto con la sociedad han tenido una evolución significativa, al punto de que la última se ha vuelto más tolerante hacia los gamers.

En opinión de Ayala (2011); lo anteriormente descrito se vislumbra como la escenificación compleja del desarrollo de procesos organizacionales contemporáneos dúctiles de forma administrativa y sistemática, donde la tecnología que desde su origen tuvo como propósito facilitar las actuaciones diarias de los trabajadores, ha agregado dificultad en la completación de los procesos que antiguamente resultaban habituales para los trabajadores. Lo anterior permitiría a los gamers exteriorizar, potencializar e incluso rentabilizar sus destrezas con el uso de ordenadores, móviles, tabletas y maquinarias tecnológicas emergentes. En ello, surge el interés por atender el desarrollo de fenómenos con atención al comportamiento humano orientado a la potencialización y evolución de la Psicología Industrial/Organizacional, fundamentado en que los gamers están vinculados a las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Para Ayala (2011); actualmente en cualquier espacio puede observarse un gran número de personas nacidas entre 1982 - 1991 quienes manifiestan características a tono con la Era Tecnológica que abarca los videojuegos y en la que se incluye los mismos. A saber estos son: vida en línea, comunicación veloz, manejo fluido de redes sociales, ejecución de juegos, alfabetismo digital y simulaciones en realidad virtual. Con lo anterior, es notable el hábito de vivir instantáneamente en el mundo implícito/virtual así como el real. Tanto es así, que la mayoría creció con un computador o consola de juego en sus manos.

Por ello, las organizaciones contemporáneas pudieran voltear su mirada ante la existencia de fenómenos como el del gamer, el cual al ser tomado en cuenta desde un enfoque prospectivo, instruiría la estrategia que les permitiría ascender al siguiente nivel y más allá de encarar un cambio de época darían origen a una época de cambio. De acuerdo a ello Martínez (2016); expresa cuán prioritaria resulta la toma de decisiones gerenciales eficientes para el logro de metas y objetivos estratégicos, haciendo uso racional de los recursos escasos a los fines de incrementar la rentabilidad de las organizaciones. A su vez, se debe también tomar en cuenta la necesidad de satisfacer las exigencias de los consumidores/usuarios a quienes las empresas ofrecen sus bienes y prestan sus servicios.

Según Buitrago (2015); las organizaciones a nivel mundial, a través del abordaje disciplinario y transdisciplinario de los fenómenos sociales, han desarrollado distintos modelos de gerencia. Concluyendo que al robustecer sus estructuras con mejores perfiles en sus filas de trabajadores, estas aumentarán de valor administrativo y funcional, enriqueciendo el valor agregado de cada uno de sus empleados y en consecuencia lograrían cohesionar diferentes elementos que le permitirían edificar el good will del que tanto se jactan de poseer las grandes organizaciones mundiales. Por ello, de acuerdo con lo planteado en el párrafo anterior es menester dejar muy claro que cuando un profesional experimenta gran motivación a nivel estratégico hace su trabajo con gusto.

Por su parte Silverman (2011); plantea que convertir el lugar de trabajo en un juego, supondría la gamificación, estrategia prospectiva que pudiera generar desarrollo y prosperidad a los negocios rápidamente. Así, esta surgió como herramienta efectiva, aprovechada por las organizaciones, utilizando juegos digitales por muchos años, para apoyar los productos que se encuentran en el mercado a la mano de los consumidores. La gamificación, es una tendencia que ha cobrado lugar en las organizaciones donde los trabajadores convencionales pudieran estar realmente insatisfechos. De acuerdo a lo anterior Buitrago & Portillo (2014); coinciden en que la clave de la evolución para las organizaciones, se apoya en la capacidad de incluir,

integrar, consensuar, unir y expandirse a través de la co-creación de espacios de aprendizaje, procurando ampliar el nivel de consciencia.

De acuerdo con Buitrago (2017b); en la contemporaneidad, las organizaciones se destacan por promover desde su interior alguna suerte de plasticidad en su gestión gerencial, con el propósito de hacerse más estables, orientando su curso hacia la competitividad, robustez, aceptación y empoderamiento en el sector del que sean parte. Entre tanto Buitrago, Hernández & Hernández (2017); plantean que hoy por hoy, las organizaciones manifiestan desde su interior una vorágine de nuevas propuestas, atinentes a la búsqueda del conocimiento nuevo. Por otro lado Buitrago (2018a); insiste en que las organizaciones inteligentes, han tomado un rumbo más científico al momento de atender sus intereses, manifestando gran interés por los resultados del científicismo. Para Buitrago (2018b); con atención al convulso comportamiento social y humano, culturalmente es imprescindible reconocer la gran transformación que las TIC han generado a la gestión gerencial contemporánea.

Según Cardeño, Cardeño, Buitrago & Hernández (2018); las organizaciones persiguen enlistar para la conformación de sus estructuras orgánicas profesionales altamente capacitados, lo cual daría origen a la obtención de excelentes resultados para sus divisiones; ya no como excepciones o como un toque singular, sino con un sentido compuesto de actuación profesional, independiente de su condición creativa. Por su parte Hernández & Buitrago (2017); plantean que las organizaciones han tomado un rumbo más humanizado y flexible, donde uno de sus principales objetivos es generar resultados orientados al bienestar social, personal y psicológico de los trabajadores. En ese mismo orden Portillo & Buitrago (2015); expresan que dada la vorágine de renovaciones y transformaciones de las que son objeto las organizaciones, atrás quedaron los días en los que las estructuras podían mantenerse por años sin la necesidad de ser modificadas o cambiadas en su totalidad.

Ahora bien, es importante entender y comprender que las organizaciones contemporáneas siendo el reflejo de lo que ocurre en la sociedad, también son un

escenario fructífero en el cual se pueden encontrar formas novedosas de comportamiento humano, como respuesta a factores propios de su micro o macro entorno. Por ello, fungen como muestras válidas que permitan comprobar cuáles son los efectos generados por las circunstancias complejas, entre las que pudieran contarse a las TIC, que con su masificación ha logrado ejercer gran impacto en los diferentes grupos humanos a quienes quizás de forma implícita o sugestiva les obligó a transformarse, bien para ser más felices al estar cohesionados con la realidad informatizada o para poder hacerse y permanecer activos en el contexto que integren.

Igualmente, pudiera plantearse que en las últimas tres décadas la sociedad contemporánea y en especial los humanistas, psicólogos clínicos, psicólogos organizacionales, sociólogos, trabajadores sociales, economistas e incluso los expertos en ciencias de la ingeniería, además de otros pensadores han mostrado interés por el desarrollo del comportamiento humano como respuesta a la influencia de las TIC y que ha sido adoptado por la generación de relevo con ejercicio activo en la realidad laboral, quienes desde su primera infancia tuvieron diversas oportunidades para el uso y disfrute de estas, destacando las múltiples transformaciones comportamentales que ello tuvo como consecuencia. Amén de ello la gestión gerencial contemporánea ha logrado posicionarse como el contexto oportuno para que diversos fenómenos de orden conductual encuentren lugar donde florecer.

Finalmente, desde un enfoque sociocultural abordado con apoyo a una realidad poliédrica, pudiera esgrimirse que las organizaciones contemporáneas diariamente exponen entre sus propósitos el interés por ser y hacerse de estrategias, tácticas, herramientas eficientes y efectivas que generen o robustezcan el capital intelectual y den lugar a una gestión estratégica, administrativa, operacional dúctil, que atienda con pericia los procesos inherentes a la informatización de la era digital. Lo anterior refiere a una época de cambio en la instauración de estrategias profundamente humanistas en la gestión organizacional e industrial, ajustadas a los intereses y necesidades sociales contemporáneas, adecuadas al reconocimiento del gamer como arquetipo del comportamiento humano en la era tecnológica y adhesión de una

conciencia de respeto para personas que se dedican en cuerpo y espíritu al trabajo bajo la influencia de las TIC.

MÉTODO

Diseño

La metodología del manuscrito es de tipo documental, donde se hiciera aprovechamiento de un diseño bibliográfico, para lo cual se aplicó el método de la hermenéutica con relación al análisis crítico, dialectico y confrontativo de documentos seleccionados por los autores. Este proceso permitió establecer unidades de análisis relacionadas directamente con el tema. Asimismo, se considera de carácter bibliográfico pues se utiliza diverso material escrito, entre los que se encuentran: libros, revistas especializadas, textos y materiales electrónicos, entre otros con los cuales se concretaría el desarrollo del trabajo, empleando la técnica de observación etnográfica digital, como herramienta de medición, aprovechando los disímiles datos ofrecidos por investigaciones previas, 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 concebidos por escritores y expertos sobre la temática abordada por el presente manuscrito, exponiendo las bases teóricas de sus hallazgos. 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); plantea que las investigaciones descriptivas, se proponen conocer grupos homogéneos de fenómenos para establecer una descripción de sus características. Según Tamayo y Tamayo (2007); esta comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, la composición de los procesos o fenómenos, trabaja sobre las

realidades de hechos y su característica fundamental es presentar una interpretación correcta.

Documentos auscultados

Al respecto, se analizó una serie de publicaciones científicas con diferentes datos de impacto, así mismo, otros textos que atendieron al gamer como fenómeno sociocultural y humano. Por otro lado, se enfocó, de forma ontológica y epistémica en el entendimiento y comprensión del comportamiento humano en las nuevas realidades trabajo, así como también a los efectos del impacto vertiginoso y violento que las TIC hubieren ejercido sobre la naturaleza humana de los colaboradores, trabajadores y asociados. Con relación a lo anterior, se consideró abordar al gamer desde la perspectiva crítica del otro, contextualizándole en organizaciones contemporáneas tanto del sector público como privado, describiendo sus características fundamentales, apoyados en la revisión bibliográfica documental.

Instrumentos

Entre las técnicas seleccionadas para el éxito de esta investigación de la cual se desprende este manuscrito 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, hermosa, intelectual, reflexiva e interpretativa, permitiendo a los autores del manuscrito 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, los investigadores hicieron uso de diversos instrumentos en las técnicas aplicadas, para así garantizar confiabilidad y validez en su labor indágativa, que le permitieran asegurar, reasegurar la obtención de la información necesaria en su trabajo investigativo. Resultó necesario el uso de instrumentos para la recolección y registro de la información: cuaderno de notas, las notas sobre notas, hojas de observación, consideradas estas últimas como de las más indicadas para el franco desarrollo de investigaciones con corte documental. A lo cual Sabino (2006); señala que las 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 referidas, 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, recabada, registrada, interpretada y analizada, 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 capaz de ofrecer contenidos de interés sobre el gamer como fenómeno de impacto industrial y organizacional.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Con referencia a lo anterior, corresponde exaltar que desde un enfoque humanista los gamers se erigen como la figura representativa de los escenarios laborales contemporáneos, ajustados a las nuevas plataformas tecnológicas donde el desarrollo neuronal se impuso ante el esfuerzo físico y operativo de la época

industrial. Desde hace ya tres décadas, las TIC le permiten claramente a las últimas generaciones desarrollar procesos cognitivos más profundos, complejos, dando lugar al surgimiento de habilidades cognitivas de provecho que al beneficiarse de las diferentes herramientas tecnológicas e informativas existentes, erigen nuevas formas representativas del comportamiento humano y organizacional en el contexto industrial, organizacional y corporativo.

Ahora bien, el fenómeno gamer muestra diferentes elementos característicos sin los que no pudiera desenvolverse a satisfacción, es decir, son factores propios e inherentes que le singularizan, permitiendo su identificación así como distinción, lo cual facilitaría aprovecharle con mayor facilidad. Lo anterior refiere entre otros aspectos a su interés por consumir la tecnología más novedosa, rápida y con fluidez operativa, su necesidad por estar en contacto permanentemente con otros sujetos, su enfoque abierto ante cada escenario con el interés constante de resolver algún conflicto o resolver alguna dificultad.

Conforme a lo anteriormente expuesto en el presente extenso, se pudiera inferir que el comportamiento demostrado por los gamers desde las nuevas realidades del trabajo, está sujeto a un conjunto de elementos externos que le condicionan de forma favorable o negativa. Por cuanto el mismo no pudiera desarrollarse sin el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas existentes, lo antepuesto se concreta con cada actuación, donde este echa en falta los recursos tecnológicos indispensables para el desarrollo de procesos administrativos y operativos. Independientemente de su profesión u ocupación, pues está visto que las organizaciones contemporáneas cuentan con recursos digitales en la progresión de sus actuaciones, promoviendo así de forma permanente e ininterrumpida el uso de plataformas virtuales.

Igualmente, lo anterior se apoya en los elementos de interacción relacionados con la telepresencia, donde los consumidores de videojuegos exponen su razón y pensamiento interrelacionado a valores compartidos en distintos niveles, cultural,

espiritual, personal, sexual, recreativo, político e incluso psicológico. Constituyendo así un fenómeno cuyo contenido es diversificado según la tendencia del entorno en un contexto telesensorial. En esto resulta fundamental destacar que mucho de lo vivido en la realidad virtual pudiera generar fluctuaciones o modificaciones en el comportamiento material del gamer y ello ejercería algún tipo de impacto sobre sus actividades cotidianas.

Con respecto a lo antes descrito, el presente manuscrito cuenta entre sus aspiraciones brindar a la comunidad científica una perspectiva ajustada a la realidad contemporánea y al comportamiento socialmente reconocido como gamer. Desde un enfoque sui generis y alegórico con relación a estos seres, advirtiéndoles como fenómeno innovador con participación en procesos relativos a la Psicología Industrial/Organizacional en instituciones aliadas al sector público y privado en el área Sur de Puerto Rico. Sin embargo, se pudiera plantear que el mismo pudiera encontrar oportunidad más allá del contexto seleccionado por los autores. Resaltando como en las últimas décadas las ciencias de la ingeniería lograron un fuerte impacto sobre la humanidad llegando a transformar su comportamiento.

Del mismo modo, puede inferirse que las ciencias de la ingeniería procuran ofrecer herramientas cognoscitivas que otorguen mayor plasticidad a los procesos con lugar en el contexto organizacional contemporáneo, haciéndoles más dúctiles, favoreciendo la estructuración, modelamiento, perfeccionamiento de otros fenómenos con lugar en escenarios propios del contexto indicado, como en el caso de las organizaciones aliadas al sector privado y público abordadas por el presente manuscrito. Para generar elementos tangibles e intangibles efectivos, robusteciendo los procesos donde la interacción humana pudiera alcanzar aspectos estéticos más complejos que los llevados a la práctica hasta el momento.

En ese mismo orden, cabe recordar que el propósito de manuscritos como este es generar interés por desarrollar nuevos conocimientos, promoviendo el abordaje de cuestiones inventivas e innovadoras, persiguiendo ofrecer enfoques postmodernos

vinculados en este caso al comportamiento humano y con impacto al organizacional. Para describir los postulados del constructivismo, donde el conocimiento emerge de la interacción reflexiva entre diferentes grupos humanos observados. Tomando en cuenta lo anterior y aprovechando las bases del constructivismo, se propone al gamer como fenómeno con influencia en distintos niveles de la estructura orgánica de las empresas aliadas al sector público y privado, lo cual generó en los autores gran interés por elaborar este manuscrito, orientado por el pensamiento crítico.

Con respecto a lo anterior, puede inferirse como las diferentes herramientas y recursos tecnológicos con los que cuenta la sociedad moderna, contextualiza al ser humano en escenarios diferentes a los de diez o veinte años atrás. Esto genera una nueva era de conocimiento apoyado en las ciencias de la ingeniería y todo lo que esta conciba, con las diferentes oportunidades donde los gamers logran autovalidarse y autoreconocerse. Ahora bien, este fenómeno pudiera transformarse de modo evolutivo con el tiempo, la invención de otras tecnologías, la innovación en robótica, el desarrollo de nanointeligencia, así como otros factores tangibles e intangibles que pudieran modificar sus patrones conductuales.

Aunado a lo anterior, se pudiera inferir que los gamers manifiestan en su comportamiento muestras de evolución del pensamiento y comportamiento humano, socialmente integrativo, espontaneo, estructurado, con intereses comunes, compartidos, tomando en cuenta la época de cambio por la que transitan. Ahora bien, entendiendo que los gamers son personas que coexisten compartiendo una misma brecha generacional, estos experimentan diferentes acontecimientos que aun siendo propios de una realidad externa a su entorno forma parte del contexto que integran como: estudiantes, profesionales en ejercicio y trabajadores activos. Estos son integrantes de diferentes tipos de organizaciones, las cuales ciernen sus estructuras internas sobre factores que por su naturaleza generan eventos y escenarios disruptivos que como consecuencia pudieran afectar de forma positiva o negativa su desarrollo.

Con respecto a lo anterior, pudiera inferirse que los gamers se distinguen de otros patrones comportamentales del ser humano como consumidor de bienes y servicios generados por las ciencias aplicadas, exhibiendo rasgos de personalidad creativa, sociable, estructurada, lógica, positiva ante escenarios conflictivos o donde se deba resolver algún conflicto, apoyándose en el uso inteligente de tecnologías emergentes. En el desarrollo de esta investigación, se aspiró adentrarse en los entornos digitales modernos más concurridos, donde interviniesen elementos como la socialización, el autoreconocimiento, la búsqueda de reconocerse entre pares, la construcción de un sentido de comunidad y pertenencia encontrase oportunidad.

En ese orden de ideas, se infiere el comportamiento humano consigue transformarse y ajustarse a las circunstancias donde se encuentre o a donde quiera pertenecer, mimetizando, emulando o imponiendo diferentes formas conductuales representativas de sus intereses comunes y compartidos. Sin embargo, es de entender que como en la mayoría de los fenómenos cuya naturaleza atiende el comportamiento humano y organizacional la comunicación surge como elemento fundamental, dentro del cual se desarrollan procesos gestuales, verbales, gramaticales y simbólicos, de tal manera se fundamentan las nuevas formas de interacción identitaria con la que los gamers se autoreconocen entre sí.

Ahora bien, atendiendo la necesidad de comunicación, socialización los gamers en la búsqueda del desarrollo contextual y estructural han generado un lenguaje sui generis dominado y aplicado de forma efectiva por estos, en el cual acepciones como: PlayStation Portable (PSP), iPod, iPad, Tablet, Nickname, Instagram, apps, Bae, Boots, WS, Cosplay, Emoji, Fake, Hater, Fail, Freak, Spoiler, Facebook, Swag, Videologs, Fotologs, ITunes, Vlogueos, Aesthetic, Otakus, shooter, RPG (Rol Playing Game) y AKA. Entre otros tantos factores también ayuda a dominar el lenguaje propio de las redes del conocimiento moderno aprovechado para transmitir ideas, intereses, necesidades, preferencias, aversiones o cualquier aspecto compartido.

Igualmente, dentro de la comunidad gamer resulta fundamental apropiarse de tales términos, palabras o símbolos para con ello lograr interactuar con efectividad, facilitando así procesos de comunicación donde encuentren lugar el traspaso o transmisión de información, el pensamiento en red, la inteligencia social, inteligencia interpersonal, habilidades numéricas, agilidad lógico espacial, el trabajo en equipo, entre otras formas de interacción en masa. Según Rosales (2014); la multiplicidad de factores no humanos, que confluyen para crear la cultura gamer, son: dispositivos, internet, plataforma de videojuego y videojuegos.

De acuerdo a lo anterior, pudiera esbozarse un conjunto estructurado de elementos fundamentales, caracterizadores, demostrativos e indicativos del fenómeno gamer contextualizado en la Era Digital. Se pueden mencionar tales como: socialmente desinhibidos, actores versados en el escenario virtual, expresivos, colaborativos, con habilidades en diferentes formas de comunicación, creativos, críticos, con sobradas demostraciones de autorespeto, autoreivindicación y estimación elevada del yo, como integrante activo, participativo en su grupo social, generadores de respuestas inmediatas, amantes de la innovación y evolución de las ciencias aplicadas en diversos ámbitos.

En opinión de Rosales (2014); la comunidad gamer se cimenta en estructuras tácitas, que sus miembros deben incorporar, para generar interacciones afirmativas con sus pares. El proceso de cocreación de la cultura gamer se produce gracias a la interacción de los diferentes actores humanos, biomecánicos, biorrobóticos y los no humanos. Los dispositivos electrónicos, internet, las plataformas virtuales, los videojuegos se construyen gracias a las dinámicas de interacción mutua entre los gamers y sus artefactos lúdicos. La identidad gamer y sus formas de representarse en el mundo virtual se construyen a partir de la configuración de una estructura técnica que le da soporte. Mientras el gamer se forma, su infraestructura técnica también se constituye.

CONCLUSIONES

Con atención a lo expresado en el presente extenso, surge el interés por generar una teoría propia que desde el enfoque de los autores facilitaría la identificación del fenómeno gamer inmerso en escenarios donde la Psicología Industrial/Organizacional pudiera intervenir. Advirtiendo la infinidad de procesos con lugar en las nuevas realidades del contexto organizacional contemporáneo, mismas que se muestran mucho más dúctiles como consecuencia a la informatización de los procesos. Tales realidades, al estar sometidas a los cambios generados por las tecnologías blandas y las ciencias aplicadas, generando a los trabajadores oportunidades de interacción, interrelación, desarrollo personal, profesional, perfeccionamiento de actuaciones propias al entorno y ejercicio laboral, superando comportamientos orientados hacia la adicción por trabajar, inherente a un pasado donde la ingeniería estaba orientada hacia la producción en masa característica de la revolución industrial.

Entre tanto, como consumidores de plataformas tecnológicas y cognitivas, los gamers esencialmente necesitan saber, entender, comprender, contenidos de utilidad que pudieran o no ser intercambiados por dinero. Los más entusiastas en materia de finanzas encontrarían la oportunidad de cimentar plataformas con alcance mundial, donde los contenidos generados por estos mismos no solo estén al alcance de todos, también sean codiciados por muchos como propiedad intelectual susceptible de ser valuada y cotizada. Es notable que de acuerdo a lo descrito en líneas anteriores para algunos gamers su capacidad financiera pudiera verse robustecida, sin embargo como dignos representantes de la Generación Millennials no se muestran necesariamente interesados en acrecentar su propia fortuna.

Con relación a lo anterior, pudiera inferirse entonces, el desarrollo del fenómeno gamer encuentra oportunidades de crecimiento en casi cualquier escenario. Inclusive en aquellos donde aparentemente no tienen nada por hacer e igualmente suelen ser tales oportunidades donde aprovechan momentos de ocio para generar contenidos o bien para adquirir conocimiento nuevo, ejecutando plataformas de terceros para el desarrollo de actividades cuya finalidad pudiera parecer

exclusivamente la recreación. Así pues, los gamers exponen en el desarrollo y ejercicio de su personalidad cualidades diferentes cada uno entre sí, tomando en cuenta que el origen de estas se ciñe a las diferentes inteligencias que estos como persona pudieran manifestar, tomando en cuenta que estas se prolongan aún más con el aprovechamiento de las diferentes herramientas tecnológicas.

Así entonces, para el gamer, la realidad se convierte en un concepto relativo y personalísimo, como un conjunto de eventos donde experimenta diferentes episodios de forma tanto compartida como extrapolada, tomando en cuenta sus propias experiencias reales, pudiera ser partícipe de otras en una realidad paralela acontecida en el plano virtual, la que pudiera generar los mismos efectos independientemente de su origen o naturaleza. En ello, surgen como elementos potencializadores: espacio y tiempo, donde el gamer lograría concretar un sinnúmero de procesos en los que se verían involucrados por medio de la telepresencia. Lo anterior se orienta a la consecución de procesos psicológicamente complejos, por el cual los individuos tendrían la oportunidad de evolucionar.

Entre tanto, los patrones conductuales del gamer tienden a exponer un ser humano activo y participativo en cada escenario donde interactúa con otros en la socialización del conocimiento. Su participación se enfoca al aprovechamiento de oportunidades de recreación y goce para de ello obtener el conocimiento necesario con el que logre resolver operaciones comúnmente de lógica matemática y espacial, así como también cuestiones vinculadas a las estrategias en la administración de los recursos existente o de los que se pudiera hacer con la completación de tantas actuaciones como sean necesarias para su privilegio y prolongación.

Con referencia a lo anterior y apreciando los eventos sociales contemporáneos, pudiera inferirse que fenómenos como el del gamer en la nueva realidad del trabajo con relación a la cultura organizacional, generaría nuevas líneas de pensamiento con las que el primero pudiera prolongarse, mutar y evolucionar, entendiendo que el comportamiento humano es vertiginoso, complejo, oscuro y translucido al mismo

tiempo. En ese sentido, el presente manuscrito promueve el desarrollo de acciones y actuaciones que atiendan el propósito de explorar los diferentes fenómenos que en ello pudieran tener lugar. Para los gamers encontrar oportunidades donde la socialización del conocimiento logre su mayor potencialización no resulta difícil, pues comúnmente se apropian del momento en el que pudieran parecer no estar haciendo nada y resulta lo contrario.

Ahora bien, las circunstancias económicas y políticas en el área sur de Puerto Rico, pudieran determinar tales o cuáles son las necesidades propias de quienes hacen vida útil y ejercen su profesión en la región, así como también la forma en que estas sean satisfechas. Advirtiendo su matriz sociocultural, la cual es totalmente diferente ahora de lo que fuera de dos a tres décadas atrás, determinando así el acceso al número y tipo de herramientas tecnológicas a las que se pudiera tener acercamiento y si las mismas fuesen realmente efectivas o no. Con la oportunidad de comparar su realidad con la de otros, pudiera establecerse si el impacto de las tecnologías en su vida logró de alguna forma desarrollar en su persona cualidades de provecho para su práctica laboral.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ayala, T. (2011). El aprendizaje en la era digital. *Revista electrónica Diálogos Educativos*. 21(11). 3- 20. Disponible en: http://www.umce.cl/~dialogos/n21_2011/ayala.swf
- Buitrago, R. y Portillo, P. (2014). El poder, las mujeres y su liderazgo ejercido en el sector público. *Revista Fórum Humanes*. 3(2). 45-59.
- Buitrago, R. (2015). El liderazgo gerencial femenino, una propuesta a la industria farmacéutica. *Revista CICAG*. 12(2). 212-225.

- Buitrago, R. (2016). Liderazgo ético como factor potenciador del marketing social hacia la innovación estratégica en la mercadotecnia moderna. *Revista Marketing Visionario*. 5(1). 72 - 87.
- Buitrago, R. (2017a). Gestión del conocimiento a través del liderazgo femenino como recurso esencial para la competitividad organizacional. *Revista CICAG*. 14(2). 320 - 337.
- Buitrago, R. (2017b). Liderazgo de servicio como factor amplificador del pensamiento estratégico en la gerencia de las organizaciones modernas. *Revista COEPTUM*. 8(2). 152-172. DOI: <http://ojs.urbe.edu/index.php/coeptum/article/view/2313>
- Buitrago, R., Hernández, M. y Hernández, P. (2017). Liderazgo resonante y su efecto dinamizador en la negociación ante conflictos organizacionales. *Desarrollo Gerencial*. 9(1). 97 - 111. DOI: <http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/desarrollogerencial/article/view/2727>
- Buitrago, R. (2018a). Neuromarketing como herramienta estratégica para predecir el comportamiento del consumidor en países del tercer mundo. *Revista Marketing Visionario*. 6(2). 3-21. DOI: <http://ojs.urbe.edu/index.php/market/article/view/1619>
- Buitrago, R. (2018b). Autotomía caudal como factor potenciador de la gestión ética en organizaciones del sector público. *Revista CICAG*. 15(2). 133 - 149. DOI: <http://ojs.urbe.edu/index.php/cicag/article/view/763>
- Buitrago, R. y León, L. (2019). Branding personal como eje dinamizador de la imagen política para los candidatos a cargos de elección popular en Venezuela. *Revista Cuadernos Latinoamericanos de Administración*. 15(27). DOI: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=409658132002>

- Buitrago, R. (2019). Liderazgo reformador: una perspectiva cualitativa desde la plasticidad de la industria farmacéutica. *Revista CONSENSUS*. 3(2). 4-40.
- Cabañes, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Revista de Estudios De Juventud*. 12(98). 61 – 77.
- Cabero, J. (2006). Comunidades virtuales para el aprendizaje. Su utilización en la enseñanza. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 20. Recuperado 20 de mayo de 2012 de: <http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutece/revelec20/cabero20.htm>.
- Calvo, J. (2018). Juegos, videojuegos y juegos serios: Análisis de los factores que favorecen la diversión del jugador. *Revista Miguel Hernández Communication Journal*. 9(1). 191-226.
- Cárdenas, F. (2013). El rol del psicólogo organizacional en un mercado globalizado. Santiago de Cali. Universidad ICESI.
- Cardeño, E., Cardeño N., Buitrago, R. y Hernández, P. (2018). Liderazgo resonante como elemento potenciador de la responsabilidad social en organizaciones del sector público. 39(08). 28 –38. DOI: <http://www.revistaespacios.com/a18v39n08/a18v39n08p28.pdf>
- Caro, L. (2015). Relaciones e interacciones parasociales en redes sociales digitales. Una revisión conceptual. *Revista Icono*. 13(14). 23-47.
- Carstens, A. y Beck, J. (2005). Get ready for the gamer generation. *TechTrends. Liking Research and Practice to Improve learning*. 49(3).
- Cirino, G. (2000). Pasado, presente y futuro de la Psicología Industrial-Organizacional en Puerto Rico. *Interamerican Journal of Psychology*, 34(2). 119-126.

- Crovi, D. (2007). Dimensión social del acceso, uso y apropiación de las TIC. En: Tecnologías de la información en la comunidad académica de la UNAM: acceso, uso y apropiación. México: Universidad Nacional Autónoma de México. 65 - 79.
- Del Moral, E. y Fernández, C. (2012). Comunidades virtuales de videojugadores: Comportamiento emocional y social en *poupée girl*. *Revista de Educación a Distancia*. (33). 2 – 19.
- Everett, A. (2011). Benefits and challenges of fun in the workplace. *Library Leadership Management*. 1-10.
- García, J. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *Revista Educación*. 36(1). 1-24.
- Gee, J. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy? Publicado por: Palgrave Macmillan in the United States.
- 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. *Elaboración Propia*. 1-17.
- Gil, J. (2006). La gestión empresarial bajo el enfoque de las organizaciones inteligentes en la sociedad de la información. *Revista NEGOTIUM*. 2(6). 33 – 54.
- Gomes, C. (2014). El ocio y la recreación en las sociedades latinoamericanas actuales. *Polis. Revista de Educación. Contextos sociales y propensión a Aprender*. (37). 1 – 17.
- Gurben, R. (1996) *Del vizonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama.

- Hernández, M. y Buitrago, R. (2017). Rol del sinestéta organizacional en el manejo de la comunicación asertiva. *Económicas CUC*. 38(2). 61-76. DOI: <http://dx.doi.org/10.17981/econcuc.38.2.2017.05>
- Juul, J. (2010). *A casual revolution reinventing with the games and their players*. Cambrige MA-MT Press.
- Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A., Evans, C. y Vitak, J. (2008). Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. *Pew Internet & American Life Project*. 1(76).
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos: Un fenómeno de masas*. Editorial Paídos
- Marengo, L., Herrera, L., Coutinho, T., Rotela, G. y Strahler, T. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Revista Neuropsicología Latinoamericana*. 7(3). 1 – 12.
- Martínez, J. (2016). Factores externos determinantes de las decisiones de inversión a largo plazo en el sector farmacéutico. *Revista TELOS*. 18 (3). 415 – 430.
- Mäyrä, F. (2010). Gaming culture at the boundaries of play. *The International Journal of Computer Game Research*. 10(1).
- Montes, F (2016). La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa. Trabajo presentado en las XV Jornadas de Investigación de la Facultad de Ciencias Sociales- Udelar. Montevideo, 14, 15 y 16 de setiembre de 2016. Uruguay.
- Pérez, O. (2011). *Del Ajedrez a Star Craft: Análisis Comparativo de Juegos Tradicionales y Videojuegos*. España. Barcelona.

- Pérez, M. y Redondo, M. (2006). Procesos de valoración y emoción: características, desarrollo, clasificación y estado actual. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*. 9(22). Recuperado de www.infocop.es/view_article.asp?id=1181
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. From On the Horizon MCB University Press. 9(5).
- Portillo, I. y Buitrago, R. (2015). Liderazgo cuántico como estrategia gerencial innovadora en organizaciones del sector privado en Hispanoamérica. *Desarrollo Gerencial*. 7(2). 63-80. DOI: <http://dx.doi.org/10.17081/dege.7.2.1181>
- Rodríguez, A. (2015). *La cultura del gaming en Puerto Rico: Estudio sobre las características, hábitos, preferencias y experiencias de los/as videojugadores/as puertorriqueños/as..* Universidad de Puerto Rico. Recinto de Río Piedras.
- Rosales, (2014). Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana. *Revista Chasqui*. (125). 68 – 75.
- Ruiz, C. (2013). Jugar Super Mario 64 puede estimular el crecimiento de ciertas regiones cerebrales. Recuperado de: <https://www.nacion.com/tecnologia/jugar-super-mario-64-puede-estimular-el-crecimiento-de-ciertas-regiones-cerebrales/RDIMD34AQVGM3KZZMJJCJ66P5OI/story/>
- Sabino, C. (2006). *Los caminos de la ciencia: una introducción al método científico*. Lumen Humanitas. Buenos Aires.
- Sedeño, A. (2009). *Videojuegos como dispositivos culturales: Las competencias espaciales en educación*. España
- Sierra, R. (2010). *El método investigativo*. Editorial Suramérica. Caracas. Venezuela.

Silverman, R. E. (2011). Latest Game Theory: Mixing work and play. Recuperado de: <https://www.wsj.com/articles/SB1000142405297020429450457661>

Tamayo y Tamayo, M. (2007). El proceso de investigación científica. México. Editorial Prentice Hall.

Tejeiro, R., Pelegrina, M., & Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Revista Comunicación*. 7(1). 235-250.

Valentina, C. (2016). ¿Los videojuegos son buenos para nuestros hijos? Recuperado de: <https://www.vix.com/es/imj/familia/151635/los-videojuegos-son-buenos-para-nuestros-hijos>.