

DANIEL MURIEL

IDENTIDAD GAMER

VIDEOJUEGOS Y CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO
EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

Prólogo de Luca Carrubba



Publicado por **ANAITGAMES**
www.anaitgames.com
editorial@anaitgames.com

© 2018 AnaitGames
© 2018 Daniel Muriel

Las imágenes y marcas registradas que aparecen en este libro son propiedad de sus respectivos dueños.

Diseño e ilustración cubierta: Santa Suki

ISBN: 978-84-947029-4-5
Depósito legal: B 23453-2018

Identidad gamer se terminó de imprimir en Madrid en septiembre de 2018.

Prohibida su venta o reproducción sin permiso.

ÍNDICE

PRÓLOGO

LUCA CARRUBBA

9

INTRODUCCIÓN

PRESENTACIÓN DEL «EXPERIMENTO *GAMER*»

19

EL *GAMER* PROTOTÍPICO

HARDCORE GAMER O *GAMER* SUBCULTURAL

31

ROMPIENDO LA FIGURA MONOLÍTICA DEL *GAMER*

CASUAL *GAMER*

57

EL *GAMER* COMO *FOODIE-CONNOISSEUR*
EL VIDEOJUEGO COMO CULTURA

81

EL (NO-) *GAMER* CULTURAL-INTELECTUAL

103

EL ACERTIJO *GAMER*

131

(RE)APROPIACIONES *GAMER*

LOS CASOS DE TODAS *GAMERS* Y *GAYMER.ES*

159

CONCLUSIÓN

LA IDENTIDAD *GAMER*

EN LA ERA DE LA POSTIDENTIDAD

195

AGRADECIMIENTOS

207

BIBLIOGRAFÍA

211