

Contents

GENERAL	4
¿Los videojuegos han evolucionado desde <i>Pac-Man</i> ?	4
(VIDEO)JUEGOS Y SOCIEDAD	6
El juego y lo universal	6
La formalización del juego	7
El lado social del juego	7
Juego y expresión	8
El círculo mágico y sus límites	8
La recontextualización del juego	9
El juego para procesar y entender (lo bueno y malo)	9
LOS FACTORES NO CONSIDERADOS	11
Videojuegos y racismo	11
Distintas reglas para distintas etnias	11
Videojuegos, género y sexualidad	12
“¿Para qué dices que eres nada?”	13
Videojuegos y capital	13
CULTIVACIÓN, CODIFICACIÓN Y <i>DOGWHISTLES</i>	14
Las fuerzas del discurso dominante	15
El medio emite, la audiencia recibe	15
¿Seguro que ‘la audiencia recibe’?	16
Formas de subversión	16
Yo no soy un ideólogo, sólo soy un inocente jugador	16
Videojuegos persuasivos	17
“¿Estás intentando hacer retórica con mis videojuegos?”	18
Las ideas ocultas y no tan ocultas del juego	18
Está ahí, incluso aunque no lo veas	19
Mensajes, rebelión y protesta	20
Corregir el juego	21
El juego como escape... ..	21
...hasta que te encierran	21
Condicionados por las reglas	22
LOS ¿MÉRITOS? DE LA MERITOCRACIA	23
La (breve) historia de la meritocracia	23
La ¿meritocracia? de la antigua China	23

El problema de la meritocracia	23
Un universo en reducción	24
El borrado de lo estructural	24
Mentalidad de tiburón	25
Tiene que haber gente abajo para que haya gente arriba.....	25
Filtrado en el <i>gameplay</i>	25
Los robots no se equivocan... ¿no?	26
Lo mejor de la vida es “aplastar enemigos y verlos destrozados”	27
Started from the bottom now we here.....	27
La toxicidad “it’s not a bug, it’s a feature”	28
La doble vara de medir de hombres y mujeres.....	28
El oscuro atractivo de la meritocracia.....	29
COMUNIDAD, QUÉ ES UN GAMER	30
La subcultura... ¿existe?	31
Las neo-tribus	31
Qué es un gamer	31
Gamer lo será tu madre	31
Los prejuicios contra el gamer	32
La importancia de ser un gamer.....	32
Qué NO es un gamer	33
Una historia de rencor	33
Identidad líquida y la muerte del gamer	34
El omnívoro cultural	36
Las formas de audiencia y la audiencia difusa	36
Esto antes era más fácil.....	36
La reafirmación cultural	36
Estos valores vienen incluidos con el pack.....	37
No soy un consumidor, soy un PROSUMIDOR	37
Los videojuegos son para chicos	37
Las complicaciones de ser un hombre	38
Los videojuegos te hacen un hombre	39
El nacimiento de la casa del árbol.....	40
“Es lo natural”	41
EL LADO SUCIO DEL (VIDEO)JUEGO	42
El juego como abuso	42
“Es sólo un juego”	43

Aislamiento y respuesta instintiva	43
No toques mis videojuegos	43
La deshumanización del juego	44
VIOLENCIA	45
Liarse a guantazos tiene su lado bueno	45
El modelo GAM	45
Las limitaciones de los estudios	46
La ciencia no es tan exacta como creemos	47
Lo estás mirando al revés.....	47
¿Qué es ‘violencia’, señor agente?.....	47
LOS VIDEOJUEGOS TE ARREBATARÁN EL ALMA O ALGO (QUIZÁ SÍ)	48
¿Pero esto que dices...?.....	48
Adicción y perder tu vida	48
LOS VIDEOJUEGOS (TAMBIÉN) HACEN COSAS BUENAS	50
Los videojuegos nos hacen más eficaces y eficientes	50
Los videojuegos nos hacen felices.....	50
El potencial de los videojuegos	51
Los videojuegos te descubren nuevos mundos	52
Los videojuegos son importantes.....	53
Los videojuegos mueven dinero y masas.....	53
Los videojuegos y la política.....	54
Tampoco nos hagamos demasiadas pajas	54
La gamificación es genial.....	55
A ver.....	56
Bibliography	57

GENERAL

Es importante dejar claro en los textos de *Identidad Gamer* de Daniel Muriel que, a pesar de que puedan resultar valiosos, parte de sus conclusiones vienen de conversaciones con usuarios de Anait Games. El hecho de que se hable no sólo con un foro, sino con ese foro ya es, en sí mismo, un sesgo. Como ya he dicho antes, me parecen observaciones y ejemplos valiosos, pero viene bien tenerlo en cuenta.

Uno de los autores se apellida Woodcock, lo cual significa... exacto, que la tiene como un palo.

“No negaremos que los videojuegos sirven para evadirse, pero allá donde nos evadamos, siempre iremos con nosotros mismos... y es posible que allí nos encontremos.” (Parkin, 2015, pág. 250)

“El juego es político en el sentido que se relaciona de manera crítica con un contexto, apropiándolo y utilizando la naturaleza autotélica del juego para convertir las acciones en significados de doble filo: son acciones tanto en una actividad de juego como con significado político y, por tanto, estamos jugando con significado. [...] Es en el juego interno, en ese baile entre lo autotélico y lo intencional, que el juego se convierte en un instrumento político poderoso, capaz de apropiarse contextos que, de otro modo, están prohibidos. [...] Debido a que es juego, puede prosperar en situaciones de opresión; como es juego, puede permitir expresiones personales y colectivas, dándoles voz y acción cuando nadie puede ser escuchado.” (Sicart, 2014, págs. 80, 81)

Castells decía en *La Era de la Información* que “vivimos en tiempos confusos”, pero “siempre vivimos en tiempos confusos: estamos perpetuamente entre distintas formas de sociedad. Llevamos casi dos décadas del siglo XXI y el diagnóstico no ha cambiado; la realidad social es el resultado de transformaciones complejas y amplias que afectan cómo experimentamos, pensamos y actuamos dentro de la sociedad contemporánea.” (Muriel & Crawford, *Video games as culture*, 2018, pág. 1)

Cabría hacerse la pregunta de “¿dónde escapa la gente?” al referirse al escapismo. La respuesta suele ser en busca de “consuelo y refugio en lugares donde sus condiciones de existencia socio-materiales” se vean “suspendidas o alteradas de tal manera que” resulten “más placenteras, seguras, bajo control o más emocionantes”. Contemplan los videojuegos “como artefactos digitales envueltos en este halo de irrealidad”, e incluso si son realistas, “siguen siendo escapismo en su falta de consecuencias significativas”. (Muriel & Crawford, *Video games as culture*, 2018, págs. 116, 117)

Siendo justos, McGonigal es defensora del movimiento The New Games, que defienden que “nadie debería tener que calentar banquillo porque no son lo suficientemente buenos como para jugar”, que “el juego competitivo no debería ir sobre ganar. Debería ir sobre jugar con más energía y durante más tiempo que el otro equipo para divertirte más” (McGonigal, 2011, pág. 143)

¿Los videojuegos han evolucionado desde *Pac-Man*?

“Los cambios en el paisaje del videojuego no han borrado la cultura del videojuego que se desarrolló con los arcades en los 70s y 80s, y hay mucho que ha permanecido.”

Las continuidades en la identidad gamer, la extensión de la competición atlética como metáfora, la insistencia en la inteligencia y espíritu emprendedor de los gamers, el enfoque en los juegos violentos como lo representativo del medio, nacen de una destilación de ideas e identidades cultivadas dentro de y alrededor del arcade.” Incluso con la mayor diversidad, “las nociones más estrechas de lo que el videojuego es o debería ser siguen amoldando las narrativas populares del videojuego y mantienen una cultura del videojuego limitada y exclusiva.” Kocurek lo ve con cinismo, ya que se sigue siendo al gamer “como un varón blanco con gusto por la tecnología y un impulso emprendedor, ni tampoco han desplazado los videojuegos violentos de su posición como los títulos más populares. Esto sigue siendo así a pesar de que las pruebas sugieren que los chicos menores de 17 sólo suponen el 17% de los jugadores contemporáneos.” Estos prejuicios han contribuido, a su vez, a los prejuicios dentro de la cultura del videojuego y justificado “prácticas excluyentes en las comunidades y la industria. Estas prácticas aún son suficientemente prevalentes como para ser una fuente de tensión entre los jugadores” (Kocurek, 2015, págs. 195, 196)

(VIDEO)JUEGOS Y SOCIEDAD

El verano de *Pokémon GO* ayudó “a visibilizar algo que ya estaba pasando, pero seguramente no de manera tan explícita: que la cultura del videojuego se ha extendido a través de la sociedad. Como Sicart dice, la realidad ‘siempre ha estado aumentada’ y lo que Pokémon GO hizo fue darnos ‘un nuevo idioma y nueva tecnología para acceder, experimentar y, más importante, jugar en y con este mundo aumentado’” (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 27)

“Los videojuegos y su cultura son, adecuadamente, la versión en beta de la sociedad que vendrá”, un “mapa que nos ayudará a entender la sociedad contemporánea”, pero también “más que eso; también informa el aspecto de la cultura y sociedad contemporáneas. Entre el mapa y el territorio no hay una correspondencia simple; se influyen el uno al otro de muchas formas” (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 181, 184)

El juego y lo universal

“El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de esta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar” (Huizinga, 1938, pág. 13)

Huizinga da mucha importancia al juego: implica “algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo”. Todo lo abstracto – “derecho, belleza, verdad, bondad” – se puede negar, “lo serio se puede negar; el juego no”. (Huizinga, 1938, págs. 14, 17)

Parte de la belleza del juego viene de cómo es tan volátil y, como viene, se va, ya que “no se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio” (Huizinga, 1938, pág. 24)

Huizinga llega hasta tal punto de afirmar que los grandes filósofos griegos consideraban “el saber y la ciencia” como una forma de ocio ya que no se veían “como productos accesorios de la preparación para oficios provechosos” sino “fruto de su ocio”. Huizinga afirma que “los hombres que colocaron para la posteridad los fundamentos imperecederos del saber y la filosofía la consideraron como un juego de juventud” (Huizinga, 1938, págs. 224, 229)

“La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica. El culto se despliega en juego sacro. La poesía nace jugando y obtiene su mejor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas.” Huizinga concluye que “la cultura, en sus fases primordiales, ‘se juega’” (Huizinga, 1938, pág. 262)

“Los juegos no importan. Como en la fábula, somos los necios mirando al dedo cuando alguien señala a la Luna. Los juegos son el dedo; el juego (play) es la Luna.” (Sicart, 2014, pág. 2)

“El juego es libertad. El juego es estar en el mundo, a través de los objetos, hacia los demás. Jugamos no para entretenernos o para aprender o para alienarnos: jugamos para ser, y el juego nos da, a través de sus características, la posibilidad de ser. Como dijo Sartre: ‘el deseo de jugar es, fundamentalmente, el deseo de ser’” (Sicart, 2014, pág. 18)

La formalización del juego

Huizinga atribuye a la pérdida de ese lado juguetón de la cultura la progresiva formalización del juego a través del deporte moderno. A partir de finales del s. XIX *“las reglas se hacen más rigurosas y se elaboran más al detalle”* y con ello el juego pierde *“a la larga, algo de su puro contenido lúdico”*, algo que también *“se manifiesta en la distinción de los jugadores en profesionales y aficionados”*. Así, el deporte se aleja hasta convertirse en su propia entidad. (Huizinga, 1938, pág. 297)

Esta formalización y pérdida de la inocencia, por decirlo de alguna manera, de lo lúdico es un proceso polifacético de varios siglos: la pintura de caballete frente al fresco, el grabado frente a la miniatura, la construcción de viviendas frente a la arquitectura de iglesias... Se produce un desplazamiento *“de lo social a lo individual”* a varios niveles y, así, *“el arte se hizo más íntimo, pero también más aislado de la vida; se convirtió en asunto de los particulares.”* Huizinga cree que no fue hasta *“finales del s. XIX, y no sin influencia de la reproducción fotográfica”*, que el arte llega a las clases más bajas, momento en que se convierte *“en una propiedad pública y la afición al arte es de buen tono. La idea del artista como un ser superior tiene aceptación general. El esnobismo se apodera del público”* (Huizinga, 1938, págs. 303-305)

El lado social del juego

“¿Por qué Parchís, un juego estratégicamente superficial, es un juego social y emotivo? Porque la mecánica de captura te permite realizar acciones que son nocivas (si capturas) o de ayuda (si te abstienes de capturar), y porque cada decisión sobre si capturas o no debe tener en cuenta tres consideraciones: primero, si quieres ganar [...] Segundo, si quieres equilibrar el juego [...] Tercero, si quieres manejar la situación social. [...] Por cada decisión en un videojuego, hay tres distintas consideraciones que tienes que sopesar: [...] la consideración de orientarte hacia una meta: quieres ganar. La consideración de la experiencia de juego: quieres que el juego sea divertido. [...] La consideración del manejo social: cuando juegas con otros, quieres manejar la situación social.” (Juul, 2010, pág. 126)

“Los videojuegos no sólo reflejan problemas sociales, sino que amoldan esos mismos problemas y guían su transformación. Esto puede verse en la gamificación de ciertas áreas de la realidad social” (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 5)

Juego y expresión

“A través del juego carnavalesco, nos expresamos, dominando el mundo para reírnos de él y encontrarle sentido. [...] Necesitamos el juego precisamente porque necesitamos la libertad ocasional y distanciarnos de nuestros entendimientos convencionales de la fábrica moral de la sociedad. El juego es importante porque necesitamos ver valores y practicarlos y desafiarlos para que sean más que hábitos inconscientes. [...] El juego es expresarnos: quiénes queremos ser o quién no queremos ser. Juego es lo que hacemos cuando somos humanos.” (Sicart, 2014, págs. 4-6)

El círculo mágico y sus límites

Crawford habla sobre las críticas hacia el círculo mágico como división absoluta *“entre el juego y el mundo social”* ya que el juego, al ser *“en sí mismo”* una *“actividad social”* ha de ser entendido *“como algo dentro de la vida ordinaria”* y que, por tanto, *“no es, y nunca podrá ser, algo totalmente aislado del mundo”* (Crawford, 2012, pág. 23)

Irónicamente, al formar más parte del mundo y nuestro día a día, con *“mucha más gente llevando máquinas de videojuegos relativamente potentes y jugando videojuegos de manera mucho más común y mundana”*, la idea del videojuego *“como algo separado del mundo exterior”* queda socavada. (Crawford, 2012, pág. 25)

El análisis de marcos

Hablemos de la teoría de los marcos introducida por Erving Goffman en 1961. ¿Por qué nadie habla de la teoría de los marcos introducida por Erving Goffman en 1961?

Según Goffman, *“el marco permite que los ‘actores’ entiendan ‘qué está pasando aquí’”*, es el contexto y las reglas de la actividad que tiene lugar en un lugar y momento. Estos marcos *“están sujetos a las ‘reglas de irrelevancia’”*, esto es, de marco a marco lo que es o no es relevante varía de forma única. (Crawford, 2012, pág. 27)

La teoría de los marcos fue desarrollada por G.A. Fine en 1983 con los juegos de mesa al desarrollar un marco primario – el ‘sentido común’ dentro del marco – secundario – identifica a los actores como jugadores de un juego – y terciario – que los identifica como personajes dentro de la diégesis del juego. Fine describió esto como *“‘un mundo entre corchetes’, construido ‘sobre las bases del mundo social y natural en el que se localiza’”* (Crawford, 2012, pág. 29)

Mary Chayko desarrollaría los marcos un poco más en 1993 al *“actualizar el trabajo de Goffman para la ‘era digital’”* diciendo

que las nuevas tecnologías “*complican más aún la pregunta de Goffman de ‘¿qué está pasando aquí?’*”. Por ejemplo, en *Flight Simulator* “*el jugador no está pilotando un avión ‘real’; sin embargo, está inmerso en una actividad muy ‘real’*” con posibles implicaciones reales, como entrenar a pilotos usando simuladores. Así, debe entenderse la influencia de los marcos “*como funcional dentro de un continuo de relevancia*” (Crawford, 2012, págs. 29, 30)

La recontextualización del juego

Sicart habla de cómo el juego de *ninja* “*se apropia del espacio de manera sociocultural: lo que antes era un parking ahora es un campo de batalla.*” (Sicart, 2014, pág. 12)

Frente a la táctica policial del *kettling* surgió el *metakettle*: un juego que se juega “*mientras te están haciendo kettling*” y “*está diseñado para apropiarse de una situación particular y darle la vuelta de manera juguetona. Es juego carnavalesco en su mejor faceta: la apropiación de una situación para convertirla en absurdo a través del juego que muestra una interpretación política de la situación en que se juega. Desde un punto de vista formal, podría decirse que las reglas del juego lo hacen político.*” (Sicart, 2014, págs. 74, 75) Las reglas de *metakettle* se describen en la página 74.

El juego para procesar y entender (lo bueno y malo)

Simon Parkin habla sobre *Children and Play in the Holocaust*, de George Eisen, donde se habla del *klepsi-klepsi*, un juego que “*reproducía el constante maltrato físico que experimentaban los judíos durante el recuento diario. Se le vendaban los ojos a un jugador y otro se acercaba y le daba un bofetón. Luego, el que había recibido el golpe se quitaba la venda para intentar adivinar qué niño le había pegado, a juzgar por la culpa que se desprendía de su lenguaje corporal. Para sobrevivir a Auschwitz, señala Eisen, era necesario saber poner cara de póquer cuando uno había robado pan o cuando lo interrogaban sobre los planes de resistencia o huida del otro. El klepsi-klepsi era una forma de practicar. [...] Peter Gray explica en su libro Free to Learn [...] ‘Hay quien cree que el juego violento forma adultos violentos, pero en realidad ocurre justo lo contrario: es la violencia del mundo adulto la que lleva a los niños, como corresponde, a jugar con violencia. ¿Cómo podrían prepararse para la realidad, tanto a nivel emocional como intelectual y físico, si no? Es un error pensar que es posible cambiar el futuro controlando el juego de los niños y lo que aprenden. Si lo que queremos es reformar el mundo, reformémoslo, que los niños seguirán nuestro ejemplo. Los niños deben prepararse para el mundo real al que tienen que adaptarse para sobrevivir, y así lo hacen’*” (Parkin, 2015, págs. 129-130)

Aaron Trammell habla de 'esconde la vara', un juego practicado por niños afroamericanos pasada la Guerra Civil donde *"los jugadores buscarían una vara oculta y, una vez la encontraban, quien la hallaba tenía vía libre para azotar a los otros jugadores, que intentaban desviar los golpes"*. Mientras que otros asocian este juego a *"una forma de adaptación"* a las duras condiciones de vida de la gente racializada en los EE.UU. o les ofrecía *"un breve momento de liberación al interpretar el papel del 'maestro'"*, pero Trammell habla sobre cómo este es un intento por *"reconciliar la violencia de la experiencia de los afroamericanos descendientes de esclavos al tomar de las connotaciones inevitablemente optimistas del juego"*, reduciendo la tortura a *"una inversión carnavalesca de las dinámicas de poder"* o *"a la disciplina"* y una táctica *"para vivir dentro de su inevitabilidad"*. (Trammell, 2023, págs. 10-12)

LOS FACTORES NO CONSIDERADOS

Videojuegos y racismo

Massie en 2011 llamó la atención sobre cómo, en *EverQuest*, “los personajes con piel oscura se consideran dentro del juego una raza diferenciada, con sus propios atributos, aparte de los personajes ‘humanos’, que siempre son blancos” (Crawford, 2012, pág. 26)

Leonard en 2004 criticó cómo, “cuando aparecen personajes negros o de minorías étnicas suelen tener estereotipos raciales y ubicarse en zonas estereotípicas”, perpetuando “ideas de ‘sentido común’ de cómo las personas negras” son más agresivas. Lo equipara a una forma de ‘blackface’ que “no se hace de manera que transgreda o desafíe los límites raciales, sino que refuerza los estereotipos raciales tradicionales” (Crawford, 2012, pág. 56)

Nuestra “definición de juego” ha sido “fuertemente influida por académicos y filósofos trabajando dentro de la tradición blanca y europea”, un acercamiento “corto de miras y ligado a una conversación global que invisibiliza las experiencias de las personas racializadas”. Al definir el juego “sólo a través de sus connotaciones placenteras, el término presenta un sesgo hacia la gente con acceso a las condiciones de ocio” (Trammell, 2023, págs. 4-5)

Trammell critica cómo, para Huizinga, “el juego mismo es productivo de la civilización” con la implicación de que “‘civilizado’ es todo cuanto se puede ver en la ‘civilización’ europea occidental” (Trammell, 2023, pág. 23)

La idea misma de qué juego es positivo y constructivo puede tener connotaciones racistas, ya que tanto Huizinga como Piaget “omitían los juegos de azar”, algo que Callois dice “puede relacionarse con las audiencias para las que escribían estos académicos”. Sin embargo, Callois hizo una división entre “sociedades primitivas” y sociedades “racionales”, asociando los juegos de “mímica y vértigo” a “culturas y rituales ‘primitivos’” porque “corrompen la competición y el azar” del juego más sofisticado y elevado asociado a “las estructuras meritocráticas subyacentes a buena parte de la sociedad europea blanca” (Trammell, 2023, págs. 31-32)

Distintas reglas para distintas etnias

Hay estudios que “demuestran que las mismas acciones que pueden verse como ‘travesuras de juventud’ en chicos caucásicos suelen ser consideradas señales de delincuencia si las llevan a cabo chicos afroamericanos.” (Kocurek, 2015, pág. 55)

“Ver el juego como una forma de ocio es un privilegio” de las personas caucásicas. “Por eso los estereotipos de la gente negra haciendo el tonto, pasándoselo bien y saliendo por ahí se leen de forma tan negativa” (Trammell, 2023, pág. 26)

Seguramente todos recordamos el maravilloso verano de 2016 en el que el mundo entero se unió para disfrutar de *Pokémon GO*. Lo que seguramente no recordamos – o, directamente, no conocemos – es el artículo [Warning: Pokémon GO is death sentence if you are a black man](#) de Omari Akil. Como dice Aaron Trammell, “*algo tan simple como ir de compras al supermercado o salir en el centro comercial tienen otras connotaciones si eres negro*” y “*Pokémon GO incita a los jugadores a transgredir un número de reglas no escritas a las que las personas negras se adhieren por su seguridad. Por ejemplo, pasear sin rumbo por un vecindario con tu móvil fuera encaja con un número de estereotipos que asumen que el jugador quizá está deambulando en busca de problemas, vendiendo drogas o algo peor*” (Trammell, 2023, págs. 41-42)

Videojuegos, género y sexualidad

“*Las chicas suelen enfrentarse a limitaciones de comportamientos sociales mucho más rígidas que con los chicos, una realidad cultural resumida de manera sucinta en la frase ‘son cosas de chicos’*” (Kocurek, 2015, pág. 55)

“*La fundación del videojuego como una empresa específicamente masculina ha contribuido, sin duda, a ocultar a las mujeres gamers, ya que se piensa que son atípicas y, por tanto, menos interesantes para quienes buscan ganar dinero en un mercado donde los clientes se asume que son varones.*” (Kocurek, 2015, pág. 123)

Bryce y Rutter en 2003 explican que la marginación de las mujeres en el juego se debe a varios motivos: “*siguen viéndose más restringidas que los hombres*”, suelen “*carecer de un acceso igualitario a la tecnología*” y, aunque esto puede entrar a debate, “*los temas y objetivos de los videojuegos no suelen reflejar los intereses de muchas mujeres*”. El resultado es que “*la mujer suele ocupar un papel periférico y marginado*”. (Crawford, 2012, pág. 53) Como dice Crawford, “*es importante reconocer que las mujeres no son un mercado monolítico*” (Crawford, 2012, pág. 55)

Christopher A. Paul pone el ejemplo de la *mechromancer* en *Borderlands 2*, que ofrecía “*habilidades que suavizaban la curva de aprendizaje*” en uno de sus árboles de habilidades. Aunque su nombre oficial era ‘Best Friends Forever’, en una entrevista John Hemingway, *lead designer*, “*la describió como el ‘modo novia’*” (Paul, 2018, pág. 77)

Ya que voy a hablar de Dunkey, tampoco viene mal recordar que existe un canal llamado Girlfriend Reviews. Que sí, es un canal entretenido y no tengo nada en contra de esta pareja, son muy cucos, pero el hecho de que el canal se llame como se llama, por mucho que refleje las experiencias reales de la pareja, no deja de hacer referencia al prejuicio de que las mujeres no juegan a videojuegos. Es como el concepto del *fat ugly bastard* en el hentai: hay gordos cabrones y feos follando en el mundo real, pero la categoría llama la atención sobre la idea de que, en la pornografía, los sexadores suelen tener un cierto aspecto.

“¿Para qué dices que eres nada?”

Daniel Muriel habla sobre como a los grupos de jugadores LGTB que se unen en comunidades se les critica al tildarlos de aislacionistas, *“creando grupos de presión para sus propios intereses”* sin tener en cuenta que se trata de *“un colectivo que ha visto la necesidad de articularse de este modo”* ni reflexionar sobre cómo *gamer* en cuanto a categoría puede ser excluyente. (Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 171)

“Hasta que no se identifica como jugador gay, no parece existir problema; en el momento en que lo hace, como si la misma enunciación de su posición como gaymer cambiara todo el contenido y contexto de la acción, comienzan las reticencias y la discriminación. Esto es signo más que evidente de que proyectos como gaymer.es y Todas Gamers son más que necesarios, social y políticamente, pero también para repensar la propia identidad gamer” (Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 175)

“La expresión ‘en internet no hay chicas’ ya apareció en las ‘reglas de internet’ de 4chan. Por supuesto, esto no debe leerse de manera literal, sino como una aseveración de que las áreas de internet en las que o bien no hay mujeres o bien estas son muy pocas, constituyen ‘internet’, es decir, la auténtica internet.” (Nagle, 2017, pág. 137)

Videojuegos y capital

El *hardware* de videojuegos no siempre se ha desarrollado bajo condiciones tan abusivas como las de Foxconn. *“En realidad, esto es resultado directo de la expansión del capitalismo global y no de la naturaleza de los videojuegos como cultura material. [...] Antes de que China abriera sus fronteras al mercado internacional, con la consecuente deslocalización de empresas y puestos de trabajo, las videoconsolas se fabricaban de otra manera, en otras condiciones.”* (García Raso, 2017, pág. 296)

Daniel García Raso cita la idea del ‘capitalismo cognitivo’ de Nick Dyer-Witherford y Greig de Peuter, donde *“la mente de los trabajadores se convierte en la ‘máquina’ de producción, y genera un beneficio para sus dueños, que han comprado, con un sueldo, el poder de su pensamiento”*; estén dentro o fuera del trabajo, los *devs* piensan en crear, en mejorar, en optimizar. (García Raso, 2017, pág. 300)

Crawford llama la atención sobre cómo apenas se han hecho estudios sobre videojuegos y clase. Una de las pocas excepciones, de Greenfield y Cocking en 1996, *“señala cómo la clase social afecta, de manera bastante directa, qué videojuegos y tecnologías pueden adquirirse”* (Crawford, 2012, pág. 57)

CULTIVACIÓN, CODIFICACIÓN Y DOGWHISTLES

Hace años, cuando visitaba 4chan, me hacía gracia el meme de *le happy merchant* porque me parecía ridículo que alguien pudiera creer que esta imagen era representativa de nada. Este gif mío es una referencia directa a un meme antisemita. Dios, ¿por qué soy literalmente [esta](#) imagen? La cuestión es que ese meme tan gracioso luego hacía que los chistes sobre los judíos, o la palabra “judío” en sí misma, me hicieran más gracia, porque hey, ¡es como *le happy merchant*! Y todo eso hace menos gracia cuando los nazis literalmente comienzan a difundir teorías conspirativas sobre como los judíos nos controlan o lo que sea. Del mismo modo, el meme de “no soy *gamer* porque no tenga vida, lo soy porque odio a las mujeres y las minorías” tiene menos gracia cuando las mujeres y las minorías siguen siendo juzgadas con una vara de medir más estricta y son sistemáticamente expulsadas de la comunidad

Creo que, aunque no sepamos cómo funciona la cultivación, la cultivación es real y ocurre. Por ejemplo, el estreno de *Top Gun* “hizo que subieran un 500% las solicitudes de unirse a las fuerzas aéreas” (Barrecheguren, 2021, pág. 93)

“Parece ser que en las guerras culturales que tienen lugar online, quien observa con más atención las ideas de la izquierda, desde la fabricación del consentimiento de Chomsky hasta la teoría de Gramsci de la hegemonía y la contrahegemonía, y quien las ha aplicado de manera más estratégica, ha sido la derecha.” (Nagle, 2017, pág. 72)

“El estilo que personifica Yiannopoulos representa el matrimonio entre las políticas de derechas y la cultura chanera irónica irreverente y rompedora de tabús. [...] “A pesar de autodenominarse conservador, tanto él como Trump, 4chan y la alt-right representan una divergencia bastante acusada respecto al conservadurismo religioso practicante, de bien, almidonado y representante de los valores familiares que por norma se asocian con este término en la vida política y el entorno angloamericano.” (Nagle, 2017, pág. 76) *“Un rasgo común que podemos encontrar en todos estos espacios de internet y subculturas, y que supone una contradicción a la vez que una muestra de hipocresía, es que estos movimientos quieren disponer de los beneficios de la tradición, pero no de sus restricciones ni obligaciones. Al mismo tiempo, quieren lo mejor de la revolución sexual [...] pero sin las inseguridades que acompañan a una sociedad en la que las mujeres tienen la libertad y capacidad de elegir sus relaciones sexuales. Así, por ejemplo, Roosh V se queja de la baja moral de los ‘zorriones’, pero escribe toda una serie de novelas llamada Bang sobre tener relaciones sexuales promiscuas y aleatorias con mujeres desconocidas a las que parece odiar de manera activa”* (Nagle, 2017, pág. 123)

“No hay duda de que la tóxica y vergonzosa política online que representa esta versión de la izquierda, que ha sido tan destructiva e inhumana, ha convertido a la izquierda en el hazmerreír para toda una generación”, siendo inseparable *“de las escenas de la vida real que millones de personas han visto en internet y que tenían lugar en campus universitarios, en los que ser de derechas se había convertido en algo emocionante, divertido y valiente por primera vez desde... bueno, posiblemente desde nunca. [...] A cambio, la derecha online se ha hecho todavía más desagradable, y mucha gente se ha escorado tan a la extrema derecha que hace unos años habría sido impensable, con conspiraciones judías y demás incluidas.”* (Nagle, 2017, págs. 147, 148)

Trammell critica cómo *“los teóricos del juego tienden a leer el juego como fenomenología, no ideología”* (Trammell, 2023, pág. 28)

Las fuerzas del discurso dominante

“El discurso dominante debe su eficacia” e invisibilidad “al hecho de que no excluye las divergencias ni las discordancias”. (Bourdieu & Boltanski, 1976, pág. 9)

El discurso crea una burbuja de *“conversos que predicán a conversos”* y cubre *“lo esencial: no solamente todo lo que no necesita ser dicho [...] sino también todo lo que no se puede declarar sin entrar en contradicción”* (Bourdieu & Boltanski, 1976, pág. 12)

El discurso dominante *“debía su coherencia práctica al hecho de que era producido a partir de una pequeña cantidad de esquemas generadores que en sí mismo se dejaban llevar a la oposición”,* produciendo *“dos términos opuestos y jerarquizados y, al mismo tiempo, la relación que”* los une. Un ejemplo que ponen es el del terruño, que antes se glorificaba y hoy *“se ha convertido en el símbolo de lo que es pequeño”,* de *“lo que resiste, frena y retrasa”,* un *“refugio de los campesinos”* (Bourdieu & Boltanski, 1976, págs. 67-68)

El medio emite, la audiencia recibe

Abercrombie y Longhurst describieron en 1998 el ‘paradigma conductual’, también conocido como *“el modelo ‘aguja inyectora’, donde el medio se ve como un estímulo desde el cual la audiencia absorbe el mensaje de manera pasiva”.* Crawford llama la atención sobre cómo describen la audiencia como *“necios pasivos inactivos”* y que les considera *“receptores pasivos, acríticos y sin inteligencia de los mensajes mediáticos”* (Crawford, 2012, págs. 36, 37)

Ha habido más debates – y antes – sobre el papel de la audiencia; por ejemplo, J. Fiske en 1992 dividió la actividad de la audiencia entre semiótica – la interpretación y reinterpretación – enunciativa – la interacción social – y textual – la creación de nuevos textos con base en la obra. (Crawford, 2012, págs. 37, 38)

Stuart Hall expuso *“cómo los medios de comunicación ofrecen mensajes ideológicos que retratan una ideología falsa creada por y beneficiosa para el Estado y la burguesía”* a través de *Encoding/Decoding* en 1980. Aquí dividía tres formas de decodificación: dominante-hegemónica – se acepta el mensaje – negociada – se acepta con ‘peros’ – y oposicional – resistencia activa. (Crawford, 2012, pág. 38)

Bourdieu y Boltanski ponen el ejemplo de una encuesta pública de si los esquemas izquierda/derecha – o, qué demonios, ‘casual’/‘hardcore’ para los juegos – se siguen aplicando. *“Por el solo hecho de construir la pregunta según la oposición ‘antes era cierto/ahora, ¿es cierto’ e introducir así la idea de evolución”* se produce *“una falsa alternativa”,* a lo que *“la pregunta ostentosamente objetiva encubría una tesis política”* (Bourdieu & Boltanski, 1976, págs. 70-71)

¿Seguro que 'la audiencia recibe'?

Los hay que llaman la atención sobre los efectos de los *media*, con Gerbner diciendo en 1986 que *“si los medios tienen un efecto directo en el público entonces, dado que vivimos rodeados por e interactuamos con los mass media en un flujo casi eterno de interacciones, introducir un estímulo más en un laboratorio es poco probable que tenga un efecto discernible o medible”* (Crawford, 2012, pág. 72)

Formas de subversión

J. Fiske veía el *fandom* como subversivo *“al crear sus propios significados”*, mientras que Kline *et al* en 2003 describieron cómo *“algunas jugadoras femeninas pueden desafiar y reinterpretar los temas dominantes masculinos”*, además de cómo *“algunos jugadores subvierten las lecturas preferidas de juegos estratégicos”*. Ante esto último, Crawford advierte que *“existen limitaciones”* y *“sólo algunos miembros de la audiencia se relacionan de manera activa”*. (Crawford, 2012, pág. 39)

Yo no soy un ideólogo, sólo soy un inocente jugador

Steve Bannon *“se familiarizó con la cultura gamer a través de su conexión con Internet Gaming Entertainment, una compañía de gold-mining de World of Warcraft”* (Woodcock, 2019, pág. 154)

Al Qaeda comenzó – comenzó, no “hizo” – a desarrollar videojuegos en 2006, siendo el primero *Night of Bush Capturing*. *“Programado por un equipo del Frente Global Islámico de Medios, parte de la red de Al Qaeda, Night of Bush Capturing es una versión modificada de un juego estadounidense más antiguo, Quest for Saddam, lanzado por Petrilla Entertainment en 2003.”* (Parkin, 2015, pág. 156)

El intento del ejército de los EE. UU. de reclutar a través de Twitch, *baneando* a los usuarios que preguntan sobre los crímenes de guerra estadounidenses (Gach, 2020) y engañando a los espectadores con falsos sorteos que les llevaban a páginas de reclutamiento (Vincent, 2020). No duró mucho, pero dio tiempo suficiente como para que un miembro de la Guardia Nacional dijese un meme antisemita en directo. (Gault, 2020)

Los grupos de ultraderecha utilizan los videojuegos para infiltrarse entre los jóvenes y adolescentes (Europol, 2022, pág. 57)

La radicalización se puede ver en cosas tan sencillas como el debate que se formó alrededor de Thor y Angrboda en *God of War Ragnarok*, con la gente refugiándose en el ‘rigor histórico’ para ocultar la gordofobia y el racismo, ya que *“el guion sólo incomoda cuando en lugar del canon se opta por la diversidad”*. También hay que tener cuidado ya que, como advierte Marta Trivi, *“con este tipo de comentarios los jugadores más ‘conservadores’ no sólo introducen una idea como válida y digna de ser discutida, sino que también indican a otros intolerantes que en la comunidad de videojuegos hay espacio para el racismo, la misoginia y la gordofobia, entre otras cuestiones”* (Luna,

2021) Un argumento muy utilizado también en estas ocasiones es que la gente 'sólo quiere jugar a videojuegos' y que estas inclusiones complican las cosas o llaman la atención sobre algo que no viene a cuento.

Videojuegos persuasivos

Bogost habla de *Tax Invaders*, un juego que utiliza *Space Invaders* para presentar los impuestos como un robo. Lejos de su simpleza, es efectivo, ya que el jugador, ineludiblemente, *"tiene que ponerse en la piel del oponente de los impuestos, viendo los impuestos como un enemigo externo, en este caso, el más externo de los enemigos, un enemigo totalmente ajeno cuyo mismo nombre apela al 'otro': el alienígena"*. Así, aunque *"hace poco para representar las políticas de impuestos reales, enmarca los impuestos de tal manera que refuerza una posición conservadora"*. Bogost lo plantea como si el juego dijera *"piensa en los impuestos como una invasión que pretende herirte' más que 'debemos luchar contra el aumento de impuestos'"* (Bogost, 2007, págs. 106, 108)

"Los juegos comerciales quizá sean menos intencionales en su retórica, pero no están necesariamente exentos de un marco ideológico. Estos juegos pueden mostrar retóricas procedurales complejas con o sin la intención consciente de sus diseñadores." (Bogost, 2007, pág. 112)

"Las simulaciones siempre son representaciones. Presentan perspectivas parciales sobre la función de sistemas y situaciones del mundo material. La retórica procedural se aprovecha de esta tendencia para hacer proclamas sobre cómo funcionan las cosas en el mundo." (Bogost, 2007, pág. 137)

Bogost habla sobre cómo los juegos licenciados, como *SeaWorld Adventure Parks Tycoon*, *"exhiben retóricas procedurales de legitimidad"* y *"muestran cómo las ocupaciones que representan son válidas, dignas de ser respetadas y realizadas."* Todo esto lo dice en base a *Food Force*, que resume como, *"a todos los efectos, United Nations Humanitarian Tycoon."* (Bogost, 2007, pág. 184)

"Yoshinoya simula los valores centrales de la cadena de restaurantes de arroz: el servicio rápido y preciso. [...] La retórica procedural de CoCo Ichibanya muestra al jugador que el restaurante prepara de verdad la comida, en vez de sacarla de cajas prefabricadas. El juego también habla sobre el servicio al cliente. Mientras que Yoshinoya se enorgullece de su servicio rápido, CoCo Ichibanya mantiene la formalidad de la bienvenida y el servicio personalizado." (Bogost, 2007, págs. 185, 187)

A pesar de que los juegos licenciados *"han sido demonizados"*, también *"dan una oportunidad a los anunciantes de hacer proclamas demostrativas sobre sus productos y servicios, abriendo un espacio para la interrogación crítica de estas proclamas y las condiciones sociales que asumen, representan o acentúan."* (Bogost, 2007, pág. 188)

"SimCity ha sido criticado por inculcar a los jóvenes dentro de un modelo estadounidense de los impuestos, y por promover una comprensión demasiado simplista de las dinámicas urbanas." (Bogost, 2007, pág. 238)

“¿Estás intentando hacer retórica con mis videojuegos?”

“No nos sorprende cuando películas como Fahrenheit 9/11 o series de televisión como The Daily Show expresan afinidad política de manera clara y explícita. Todavía no es el caso para los videojuegos” (Bogost, 2007, pág. 120) Esto lo dijo Ian Bogost en 2007. 16 años después la cosa sigue casi igual.

Las ideas ocultas y no tan ocultas del juego

Según Kocurek, parte de la sospecha hacia los videojuegos a su llegada venía de los *“valores y prácticas”* que traía consigo y *“parecían chocar con las normas e ideas del momento: la adopción de la competición fuertemente individualizada, en lugar de organizativa; la aceptación del crédito, especialmente el crédito del consumidor, como parte del día a día económico; la aceleración y propagación de los nuevos entretenimientos como una categoría de gasto principal; y la celebración de esas mismas habilidades tecnológicas asociadas específicamente al ordenador. Las prácticas competitivas exigidas por el arcade y celebradas por una cultura del videojuego más amplia chocan con el modelo de éxito de mediados de siglo del ‘hombre-organización’, en el que hasta los individuos más exitosos se hacían un nombre a través de medios corporativos o militares.”* (Kocurek, 2015, pág. 13)

“Muchos juegos funcionan a través de los valores culturales del tardocapitalismo no sólo a nivel de gameplay y narrativa, sino también en la clase de prácticas económicas y culturales que incentivan. [...] Decir que los videojuegos no son una fuente legítima de preocupación social sería argumentar contra su significación cultural.” (Kocurek, 2015, pág. 14)

Kocurek matiza que el videojuego es conservador sólo si se ve desde un cierto prisma, ya que en los 70s y 80s *“enfrentaban a los jugadores con los valores de los guardianes morales”* sobre todo en su reflejo de *“la alta individualización de la competición del videojuego y su habilidad parece esperar el ascenso del freelance y los trabajadores por contrato como una forma de trabajo dominante”*. Esto, explica Kocurek, es un reflejo del *“potencial disruptivo del videojuego”* (Kocurek, 2015, pág. 31)

Justo Navarro habla sobre cómo *Wolfenstein 3D* alude a las enseñanzas de Reagan, quien dijo: *“En el mundo existen el pecado y el mal, y a nosotros las Escrituras y el Señor Jesús nos han impuesto el deber de combatirlos en la medida de nuestras fuerzas.”* Pero en el mundo de las máquinas recreativas no debemos entender el mal desde un punto de vista moral, sino egoísta: *el personaje manejado por el videojugador puede ser un pistolero o un ladrón sanguinario que identifica la maldad con todo lo que se opone a su bien, es decir, a su voluntad y a sus deseos.”* (Navarro, 2017)

“La apropiación lleva a la creatividad carnavalesca, lo cual puede llevar a un acercamiento crítico al contexto, al acto mismo de jugar, o a la actividad que está siendo ocupada de manera juguetona. Es, por tanto, natural pensar que el

juego puede ser utilizado para propósitos políticos, instrumentalizado para convertirse en una herramienta para la expresión de ideas políticas.” (Sicart, 2014, pág. 72)

“Los videojuegos encarnan algunos de los aspectos más importantes de la sociedad tales como la penetración de la cultura digital, la hegemonía de los esquemas neoliberales, la emergencia de la cultura participativa y el ascenso de nuevos modos de construcción de significado, por nombrar unos pocos. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 3)

“El jugador es ‘empujado’ para convertirse en el agente central del sistema. [...] En este sentido, la retórica de la libertad neoliberal es también la piedra angular del videojuego.” Al jugar, los jugadores “están reproduciendo la idea de libertad que apoya el neoliberalismo, donde los individuos no son ‘sólo libres de elegir, sino obligados a ser libres, entender y proceder con sus vidas en términos de elección” (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 69, 70)

“Los juegos no pueden ser considerados fuera de su contexto cultural”, son “una práctica dinámica y un medio que produce discourse”. Así, “deben ser estudiados, no como objetos” sino “como fenómenos” (Burrill, 2008, pág. 83)

Está ahí, incluso aunque no lo veas

“Barrett, los creadores del rifle de francotirador M82, fueron claros con los detalles, con un representante explicando que ‘los videojuegos exponen nuestra marca a una audiencia joven que consideramos futuros clientes en potencia’”, algo que se ve incrementado con el éxito de obras como Call of Duty hasta tal punto de que “Dave Anthony, guionista y productor de Call of Duty, fue invitado a participar en el Atlantic Council, un think tank estadounidense que ‘aconseja sobre el futuro del conflicto desconocido’. [...] Su primera sugerencia fue muy próxima: la “introducción de unidades escolares, ‘soldados de los EE. UU. que visten de civil, cuyo trabajo es proteger a los colegios” (Woodcock, 2019, págs. 57, 58)

“La ideología debería recibir nuestra atención porque su función es ‘legitimar el poder de la clase gobernante en la sociedad; al hacer un gran análisis, las ideas dominantes de la sociedad son las ideas de su clase dominante’. El desafío es que la ideología no es una orden directa a obedecer; es un fenómeno mucho más complejo, sutil, obtuso e incluso contradictorio”. (Woodcock, 2019, pág. 110)

El teniente coronel Oliver North, un “agente clave en el escándalo Irán-Contra de los 80” que vendía armas a los iraníes para luego desviar esos fondos en la financiación de “los rebeldes de derechas de Contra en Nicaragua”, fue contratado “como representante y consultor” en la promoción de Call of Duty Black Ops II. Aun así, Mark Lamia, jefe de desarrollo del juego, insistió en que “no queremos hacer una declaración política con nuestro juego” (Woodcock, 2019, pág. 119)

“Las cosas se complican cuando el mundo real se filtra en los videojuegos. A algunos jugadores no les gusta porque les arruina todo el rollo del ‘escapismo’”, pero “no hay tal cosa como un juego apolítico y pensar lo contrario puede ser peligroso”. (Hernandez, 2012)

Bogost habla sobre cómo los *serious games* entendidos como los videojuegos comerciales *“elimina una amplia variedad de videojuegos de tener un discurso persuasivo”*, lo cual *“es un gesto necio que mina de manera equivocada el poder expresivo del videojuego en general y del videojuego comercial popular y con valores de producción elevados en particular”* (Bogost, 2007, pág. 59)

Citando a McLuhan a través de Christopher A. Paul: *“no sé quién descubrió el agua, pero estoy seguro de que no fue un pez”* (Paul, 2018, pág. 65)

... aunque sí, a veces no quieres verlo

Woodcock habla sobre cómo es posible jugar a algo como *Call of Duty* *“sin aceptar (de forma crítica o acrítica) la ideología de su marco”*, ya que los jugadores se centran en las mecánicas y *“no hay un mecanismo de transmisión claro a través del cual los valores del juego pasen al jugador”*. (Woodcock, 2019, pág. 120)

En *The Ultimate History of Video Games*, Steven L. Kent *“no dice nada acerca del coltán utilizado en la fabricación”* de PlayStation 2 ni tampoco dedica una sola frase *“a tratar aspectos como la ideología o el género”*. (García Raso, 2017, pág. 37)

“[Hay un] poder relativo que se ha concedido al prosumidor y al consumismo en la nueva era digital 2.0. Los gamers preocupados por hechos como el del coltán, la producción de videoconsolas, ordenadores y dispositivos móviles en China o la subcontratación podrían llevar a cabo acciones similares.” (García Raso, 2017, pág. 303)

Shaw en 2010 dijo que ver *“los videojuegos como ‘textos altamente interactivos y dependientes de la audiencia puede llevarnos a ignorar que, de hecho, están codificados con perspectivas ideológicas igual que cualquier otro medio’”* (Crawford, 2012, pág. 74)

Mensajes, rebelión y protesta

Richard Bartle, uno de los padres de *MUD*, consideraba su obra como *“una declaración política”* ya que ofrecía *“un mundo donde la gente puede ir y librarse de todo lo que les retiene”*. Jamie Woodcock llama la atención sobre cómo *MUD* se creó usando los ordenadores de British Petroleum, que permitían que *“las escuelas locales utilizaran sus ordenadores”* como forma de blanquear su imagen. (Woodcock, 2019, pág. 25)

Corregir el juego

“Para reparar el juego” debemos “producir un espacio donde las narrativas lúdicas puedan aspirar a contar historias dolorosas”, y aunque “es importante que los jugadores tengan agencia” es “imperativo” que “utilicen esta agencia para recordar el abuso y trauma del colonialismo. Ya que, de otro modo, el juego acabará chocando con el impulso colonialista que lee el juego a través de la dinámica racista de ‘civilización’ y lo bárbaro”. (Trammell, 2023, págs. 37-38)

El juego como escape...

Woodcock habla sobre cómo, en la sociedad moderna, *“nos hablan constantemente de las virtudes del trabajo, no sólo mientras lo hacemos, sino también la necesidad de prepararnos y entrenarnos constantemente para hacerlo. El juego parece ir en contra de esto.”* (Woodcock, 2019, pág. 14)

El atractivo escapista de los videojuegos *“nos dice algo sobre de qué está escapando la gente”*. Woodcock habla sobre el ‘botón de jefe’ que incluían sus videojuegos *“para que apareciese una hoja de cálculo y pudieras fingir que estabas trabajando”* y que *“en una encuesta de Forbes, el 69% de los usuarios de Pokémon GO afirmaban jugar mientras trabajaban, indicando el nivel de aburrimiento al que muchos nos enfrentamos en nuestro día a día”* (Woodcock, 2019, págs. 146, 147)

“Incluso cuando el juego produce placer, puede estar ocultando un trauma social”, poniendo como ejemplo la *gig economy* del precariado contemporáneo y cómo *“los chicos que trabajan en trabajos de servicio con salarios bajos se sienten fatal habitando sus rutinas del día a día y escapan al mundo placentero y vibrante de los videojuegos”*. Así, *“la demanda social de afecto tiene una prima muy alta y las industrias del marketing y el entretenimiento han explotado este mercado”*. (Trammell, 2023, págs. 50-51)

...hasta que te encierran

En 1968 hubo movimientos estudiantiles que *“rechazaban los trabajos de la generación de sus padres y se negaban a trabajar en los términos del capital”*, algo que las industrias tecnológicas, entre ellas Atari, aprovecharon para vender *“‘el juego como trabajo’ como una alternativa a las condiciones restrictivas del fordismo”*. (Woodcock, 2019, pág. 23)

Woodcock habla del llamado *playbour*, la *“combinación de juego y trabajo”* visible en el videojuego a través de casos como el *modding* y que él entiende como contradictoria, simultáneamente *“voluntaria y sin salario, disfrutada y explotada”* (Woodcock, 2019, págs. 70, 71)

Conicionados por las reglas

Navarro describe el videojuego como *“una máquina de dar órdenes, una máquina imperativa compulsiva”* y lo liga con la educación escolar: *“cuando en el colegio la maestra enseña a los niños a sumar cantidades o analizar oraciones, ‘no se puede decir [...] que se les dé información: les da órdenes’”* Así, *“el videojuego enseña una ley fundamental: la ley que ordena obedecer las órdenes. Si quiere seguir jugando, el videojugador debe obedecer lo más automáticamente posible las órdenes que le dicta el juego. [...] La obediencia automática se ha convertido en un pasatiempo de masas industrial.”* (Navarro, 2017, págs. 20, 21)

Seré honesto, Navarro tiene una visión muy cínica, ya que mientras que opina que *“un buen libro cambia la mirada de sus lectores”*, cree que *“los videojuegos enseñan a pensar como un ordenador. El jugador es una extensión de la máquina informática en la que se introduce órdenes a través de la interfaz para, a través de la interfaz, recibir órdenes a su vez. [...] El jugador debe responder a las órdenes del ordenador con el automatismo del ordenador.”* (Navarro, 2017, págs. 124, 125)

Tras hacer una definición del *dispositif*, Crawford y Muriel describen los videojuegos *“como dispositivos que, al mismo tiempo, permiten y condicionan la agencia del jugador”*, una forma de libertad dirigida resumida en una cita de Tulloch: *“el jugador es, al mismo tiempo, un agente activo y prisionero del sistema, autor de los eventos y esclavo de la autoridad del juego, contribuyente creativo y autómatas descerebrado. Paradójicamente, el juego se entiende como algo contingente sobre la agencia y el conformismo.”* (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 66, 67)

LOS ¿MÉRITOS? DE LA MERITOCRACIA

La (breve) historia de la meritocracia

A pesar de que la meritocracia está tan imbricada en la terminología moderna que *“parece ahistórica”*, lo cierto es que *“es un fenómeno mucho más reciente”* de lo que imaginamos, emergiendo de un libro de Michael Young de 1958 llamado *El Triunfo de la Meritocracia*. (Paul, 2018, págs. 29, 33)

La gran ironía de *El Triunfo de la Meritocracia* es que *“su principal mensaje es que la meritocracia genera sistemas rotos cuando las ventajas estructurales se acumulan con el tiempo.”* El libro está escrito desde la perspectiva del narrador, que habla sobre lo genial que es el mundo que ha construido la meritocracia hasta que *“las masas se rebelan, matan al autor y derrocan a la élite meritocrática”* (Paul, 2018, pág. 33) Otra ironía es que el libro se publicó porque su autor conocía a un amigo que le hizo el favor. (Paul, 2018, pág. 41)

La ¿meritocracia? de la antigua China

Hay referencias en la China del año 300 AC a la meritocracia a través de los escritos de Guodian Chu, quien hace referencia al *“equilibrio moral entre la humanidad”*, esto es, lazos familiares, *“y rectitud”*, véase *“la promoción de los sujetos más hábiles”*. Era un énfasis en *“equilibrar consideraciones de derecho de nacimiento y habilidad en las decisiones morales”* (Paul, 2018, págs. 30-31)

Sin embargo, cuando cambió la forma de gobierno, escribe Holloway, la meritocracia *“fue rápidamente reemplazada por un sistema donde el derecho a mandar era heredado de padre a hijo”*. Desde la perspectiva de Guodian Chu este *“cambio de meritocracia a aristocracia”* no fue significativo *“ya que ambos lados estaban centrados en el mismo objetivo: armonizar el estado y la familia”*. (Paul, 2018, pág. 31)

Sí que en la China imperial tardía hubo lo que Benjamin Elman *“describe como ‘una aproximación a la primera meritocracia política’”* a través de unos exámenes civiles que permitían que cualquiera accediera a puestos de gestión gubernamental, pero Paul llama la atención sobre cómo estos exámenes eran una forma de integrar a los sirvientes en el sistema *“sin alterar el gobierno imperial”*. Además, una vez terminaron estos exámenes *“aquellos que habían sido ascendidos a posiciones administrativas a través de exámenes empezaron a utilizar sus trabajos para mecenazgo en vez de para la promoción de la meritocracia”* (Paul, 2018, pág. 32)

El problema de la meritocracia

Tal y como dice Henry Farrell, *“la meritocracia es ciega ante el hecho de que algunas personas se enfrentan a desventajas estructurales”* y *“nos refugia, nos*

individualiza y nos desprovee del contexto global en el que existimos” (Paul, 2018, pág. 30)

En base a la “meritocracia” china, Paul extrae “*dos lecciones clave*”: primero, “*los sistemas meritocráticos se vienen abajo cuando dejan de medir el mérito y se centran en los elementos ligados a la herencia*”, algo que liga a la cultura cerrada del videojuego y “*el deseo de producir más de lo mismo*”. En segundo lugar, “*la meritocracia es una idea poderosamente atractiva que se acaba apropiando de aquellos que tienen éxito al defender el status quo*” (Paul, 2018, págs. 32-33)

La meritocracia “*parece la respuesta a la aristocracia hasta que la desigualdad inherente al sistema inevitablemente crea un nuevo orden aristocrático*” (Paul, 2018, pág. 33) y aunque “*rechaza el derecho de nacimiento*” acaba “*creando nuevos problemas*” cuando la sociedad acaba adoptando “*estructuras sociales igual de rígidas*” mientras “*enseña a aquellos en la cima*” que “*su ascenso se debe a su habilidad*” (Paul, 2018, pág. 39)

Un universo en reducción

Christopher A. Paul habla sobre cómo una idea básica de la conversación en la cultura del videojuego es que “*algunos juegos y ‘gamers’ son más ‘reales’ que otros*”, a lo que “*se bloquea una discusión amplia y diversa en favor de una insular y estrecha*” (Paul, 2018, pág. 66)

Los elementos meritocráticos “*se han vuelto tan centrales para los videojuegos*” que tienen una estrecha relación con lo que “*la audiencia objetivo espera de los videojuegos. La oportunidad de desarrollarse, demostrar y mostrar sus habilidades es precisamente lo que atrae a un cierto tipo de persona a un tipo concreto de juego*” (Paul, 2018, pág. 111)

El borrado de lo estructural

Según McNamee y Miller, “*si el mérito fuese la única causa del éxito entonces uno se acabaría preguntando por qué la gran mayoría de talento la tienen los hombres blancos*” (Paul, 2018, pág. 58) Por supuesto, aquí es donde entran las cuentas que sólo están divulgando arte pero se preguntan si realmente los africanos valen lo mismo que los europeos en base a cómo unos tenían castillos mientras que otros tenían chozas de barro.

Starcraft no está dominado por los surcoreanos porque los asiáticos vengan con la pasiva de +5 a los juegos de estrategia en tiempo real, sino que “*se debe en buena parte a los sistemas de apoyo que les mantienen*” y “*las enormes infraestructuras que permiten que los jugadores mejoren*”, además de “*recompensas financieras que permiten que los jugadores se centren en jugar*” (Paul, 2018, pág. 58)

El nivel de acoso al que se enfrentan las mujeres y minorías en el videojuego “*cortocircuita cualquier apelación a la habilidad, ya que un primer*

examen para algunos es soportar a los idiotas, no jugar a videojuegos”
(Paul, 2018, pág. 77)

Mentalidad de tiburón

Paul cita a McCoy y Major, quienes dicen que *“los miembros de los grupos de bajo estatus conciben las desventajas personales y grupales como merecidas”* y tienden a minimizar *“la percepción de que tales desventajas se deben a la discriminación”*. Al final, *“aquellos que ofrecen el mejor ejemplo de cómo el sistema está roto acaban defendiendo el sistema como justo”* (Paul, 2018, pág. 57)

Edward Castronova habla sobre cómo las personas *“preferimos el desafío que presenta la desigualdad”* siempre que se de una circunstancia: *“la situación de todo el mundo al principio del juego debe ser igual”*. Sólo en ese caso *“la desigualdad resultante se siente que no es injusta”* (Paul, 2018, pág. 107)

Tiene que haber gente abajo para que haya gente arriba

Me gustaría usar esta oportunidad para hacer chistes sobre *tops* y *bottoms* y dadme tiempo, estoy en ello.

“Un tema central al defender la meritocracia es que una sociedad postindustrial necesita tener desigualdad y que perseguir una distribución de los recursos basada en los méritos es la manera más justa a la hora de decidir quién debería estar en la cima.” (Paul, 2018, pág. 41)

“Según Stephen McNamee y Robert Miller, los súbditos aceptan la meritocracia porque ‘se predica no por lo que es sino bajo la creencia de que el sistema de desigualdad es ‘justo’ y ‘funciona’. Así, *“los más virtuosos tienen y deberían tener más recompensas.”* (Paul, 2018, págs. 44-45)

... pero la gente de arriba no quiere acabar abajo

“Un primer principio de la meritocracia es que depende de la movilidad descendente”, es decir, que haya la posibilidad de que *“los menos hábiles en las clases superiores”* acaben cayendo *“para hacer hueco para los más capaces en las clases más bajas”*. Sin embargo, fuera de los *esports* de alto nivel, *“los jugadores tienden a sofisticarse cada vez más”,* a lo que *“los jugadores frecuentes nunca caerán demasiado bajo”* (Paul, 2018, págs. 55-56)

Filtrado en el *gameplay*

Aunque Kocurek no utiliza el término, ya desde el arcade la libertad dirigida marcaba los límites ideológicos del medio. *“Si alguno de los jugadores se niega a mover su*

pala en una partida multijugador de Pong, el juego terminaría enseguida” porque “muchos juegos terminarían si no juegas según sus objetivos”. Esto sirve dos propósitos: uno económico donde “se aseguran de que los juegos terminan en intervalos regulares y generalmente breves”, así que sigues gastando, pero otro donde se crea “una percepción de lo que es una competición justa para el jugador” (Kocurek, 2015, págs. 29, 30)

Kocurek atribuye al analfabetismo mediático de la comunidad del videojuego el hecho de que se viera *“como una actividad de ocio frívola”* a nivel social; eso cortó las posibles discusiones sobre quién jugaba – o podía jugar – al mismo tiempo que los jugadores absorbían de estos títulos *“los valores culturales y económicos que les permitirían sobrevivir y crecer en un entorno de trabajo desindustrializado que habría resultado ajeno para sus padres.”* (Kocurek, 2015, pág. 33)

Aunque, a nivel superficial, no pareciera más que un lugar para jugar al matamarcianos, *“el propio arcade era una simulación de esos mismos valores económicos generalizados a los que nos enfrentamos ahora como consumidores, trabajadores y ciudadanos”* (Kocurek, 2015, pág. 35)

“Los videojuegos producen oportunidades para estas narrativas (percibidas) de éxito, donde el jugador es el ganador y quien puede hacer lo que desee. Es la proyección de un individuo empoderado y determinado que puede superar cualquier obstáculo en su camino”, una celebración de “la emancipación del sujeto racional o trabajador’ de la modernidad; una noción fuertemente anclada en el pensamiento filosófico y político del neoliberalismo.” La conclusión de esta mentalidad *“en el videojuego, así como en la sociedad en general, es que si se esfuerzan, serán capaces de lograr sus objetivos o, de otro modo, fracasarán debido a sus propios defectos o falta de esfuerzo.”* (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 72, 73)

Los robots no se equivocan... ¿no?

Los sistemas digitales facilitan la catalogación de las personas dentro de una escala, algo que facilita la idea de una meritocracia pura; así, *“ya sea una lista de puntuaciones o logros o gamerscore [...] los videojuegos están diseñados casi a la perfección para ofrecer un sistema por rangos aparentemente objetivo que ordene el valor de los jugadores”* (Paul, 2018, pág. 34)

Un problema de estos sistemas de catalogación, ya sea *“en los videojuegos o los negocios”,* es que *“suelen ocultar la lógica de sus juicios y acaban aislándose bajo la premisa de que aquellos en la cima son los mejores y con más talento”* (Paul, 2018, pág. 37)

Según las ideas meritocráticas *“el papel del Gobierno”* debe limitarse a *“mantener las reglas”* y arbitrar para *“mantener un campo de juego nivelado”* (Paul, 2018, pág. 43) Del mismo modo, se entiende que, en los videojuegos, los sistemas y la perfección de la informática igualan a los jugadores y dan oportunidades similares de ascender.

“Aquellos que estudian el juego y diseño no siempre piensan las consecuencias de tener un sistema donde algunos acaban en posición de amplia superioridad sobre otros y donde las barreras de entrada son rutinaria y consistentemente elevadas” (Paul, 2018, pág. 51)

Leigh Alexander habla sobre cómo *“los videojuegos siempre nos protegerán de la verdad: lo listos que no somos” (Paul, 2018, pág. 102)*

David Sirlin habla sobre cómo *“los debates en la vida real son muy subjetivos, pero en los videojuegos podemos estar totalmente seguros de quién es el ganador” (Paul, 2018, pág. 145)*

Lo mejor de la vida es *“aplastar enemigos y verlos destrozados”*

Un ejemplo que pone Paul es cómo la jugada destacada de *Overwatch* y los *highlights* y sistema de *likes* que ocurren terminada la partida *“toma un momento fuera de contexto y elige celebrar a uno de doce jugadores”*, centrándose *“en los movimientos espectaculares”* y reduciendo *“el juego a un único momento”*. Jeff Kaplan habla sobre cómo *“las versiones más tempranas del juego priorizaban el esfuerzo”*, pero los jugadores dijeron que querían *“que se base en la habilidad”* para compararse contra otros jugadores. Así, *“los videojuegos suelen centrarse de manera maníaca en el papel de la habilidad y cómo separa a los más aptos de los superiores” (Paul, 2018, págs. 34-35)*

Started from the bottom now we here

Un elemento meritocrático muy habitual en los videojuegos es cómo *“suelen empezar en una posición donde el personaje principal es un sujeto débil y relativamente desempoderado que acaba transformándose a lo largo del juego en algo muy distinto”*. (Paul, 2018, pág. 103)

Los juegos deportivos *“integran modos de un jugador donde el jugador puede entrar en un modo de ‘mi jugador’ o ‘mi carrera’”* donde *“empieza como un miembro débil y marginal del equipo pero, con suficiente esfuerzo [...] acabará alzándose para convertirse en uno de los mejores jugadores”* (Paul, 2018, pág. 115)

Estoy seguro de que conocéis más de una historia sobre alguien que podría llegar muy lejos, que merece estar en lo alto, que es ocurrente, divertido, creativo, lo que sea, pero que debido a las circunstancias de cualquier motivo, no está ahí. Conozco a amigos inmensamente creativos que jamás tendrán siquiera la oportunidad de trabajar creando nada, gente que se arrepiente de haber estudiado la carrera equivocada y que ahora tiene que tomar decisiones sobre la marcha, y ahí la meritocracia importa muy poco. Si tus padres no te apuntaron al piano siendo un niño, lo siento, tus posibilidades de dedicarte a nivel profesional acaban de venirse abajo.

La toxicidad “it’s not a bug, it’s a feature”

Según dice Paul, el modo competitivo *“está diseñado de tal manera que garantiza la toxicidad como un subproducto inevitable porque se basa en un sistema donde los jugadores son reducidos a su valor neto a través de la creación de un set de números que se supone que representan su verdadera habilidad. La habilidad es seductora y atractiva”* (Paul, 2018, pág. 37)

“Un mal adicional de la meritocracia en los juegos es que la ideología trae la discriminación consigo”, ya que *“ante los intentos de poner un remedio a la discriminación se presenta la meritocracia para defender a los poderosos”,* algo que *“acaba garantizando que las organizaciones mantienen la habilidad de discriminar en base a factores como la etnia o el género. La meritocracia va de juzgar a la gente y funciona tanto con aquellos en la cima como en el fondo, enseñando rápidamente a los menos exitosos que sus fracasos son suyos”* (Paul, 2018, pág. 57)

Incluso elementos más sutiles, como jugar con según qué personas, acaban reduciendo a los sujetos a números y logros recientes. Paul habla sobre cómo hubo críticas al *gear score* *“no porque sólo se basaran en la habilidad, sino porque no juzgaban la habilidad adecuadamente ya que se fijaba en lo que un jugador había hecho una vez y no lo que estaba previsto que fuera a hacer a continuación”,* así que a la hora de encontrar un grupo de desconocidos, era más difícil escoger en base a esas mismas puntuaciones. (Paul, 2018, pág. 112)

Paul habla sobre los juegos con sistema Elo y cómo *“meten desigualdad y toxicidad en el sistema al individualizar los resultados grupales”* porque, aunque Riot se esfuerce en mejorar el comportamiento de sus jugadores, *“las bases del juego se sostienen sobre un diseño que imbrica la toxicidad en su tejido”.* (Paul, 2018, págs. 120, 122) Volviendo a Dunkey, insultó a su compañero de equipo porque sentía que estaba invalidando su esfuerzo al no jugar bien o, al menos, no tan bien como él sentía que debía jugar.

“El sistema mismo está roto porque se basa en educar a aquellos en la cima que se han ganado su lugar y que pueden juzgar a los demás” (Paul, 2018, pág. 124)

La doble vara de medir de hombres y mujeres

Paul llama la atención sobre el caso de Geguri, una jugadora profesional de *Overwatch* a la que dos oponentes *“acusaron de hacer trampa”.* Geguri *“hizo una presentación pública que validó sus habilidades”* y se retiraron las acusaciones, pero Paul habla sobre cómo *“cuando se acusó a jugadores masculinos de hacer trampas, no tuvieron que llevar a cabo una exhibición similar para mostrar su habilidad”* (Paul, 2018, págs. 46-47)

Con esto no paro de pensar en los llamados ‘repartidores de carnets’ y la constante necesidad de las mujeres públicas en los videojuegos de validar frente a una audiencia masculina que, en efecto, juegan a videojuegos. Videojuegos de verdad.

Otro caso sería el de Felicia Day, que *“escribió un artículo sobre cómo GamerGate la asustaba y cómo había permanecido en silencio debido a la preocupación sobre la ‘protección personal y el miedo’”,* lo que llevó a que la *doxxearan*, mientras que Chris Kluwe, su compañero, que *“escribió un artículo hiriente sobre GamerGate”* y *“después hizo un AMA en Reddit”* no sufrió nada parecido. (Paul, 2018, pág. 86)

El oscuro atractivo de la meritocracia

La frase de Arnold Schwarzenegger en *Conan* que he puesto en otro apartado de este capítulo puede parecer que la digo como un chiste – y en parte esto es así – pero hay una atracción oscura en esa frase, la idea de que nadie pueda contigo, de que si alguien te intenta tocar las narices puedas responder de manera tajante. Sabemos, de manera instintiva, lo que es estar abajo y queremos estar arriba – a menos que seas *sub*, en cuyo caso diosito te bendiga.

“La meritocracia se ha acabado entendiendo como un gran liberador, liberando a los ciudadanos de un pasado aristocrático basado en la herencia y el linaje” (Paul, 2018, pág. 45)

Puede ser *“difícil de reconocer como un problema sistémico”* jugar a *“videojuegos que apelan a las habilidades de uno mismo”*, (Paul, 2018, pág. 53) creando sesgos de percepción.

Simon Parkin habla sobre cómo la promesa de mejora y superioridad de la meritocracia *“es atractiva, ‘sobre todo para la gente cuyas experiencias en la vida han sido de injusticias’”* (Paul, 2018, pág. 108)

La meritocracia *“es una historia seductora y convincente que cuenta a aquellos en la cima de la pirámide que merecen estar ahí”* (Paul, 2018, pág. 141)

COMUNIDAD, QUÉ ES UN GAMER

Daniel Muriel describe la naturaleza de la identidad *gamer* como “*contradictoria*” (Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 32)

La desindividuación hace que la identidad pase a un segundo plano, llevando a que el individuo se vuelva “*mucho más susceptible a las señales del entorno y la gente a su alrededor respecto a cómo comportarse*”. Esto es un efecto de los grupos que suprimen la individualidad. (Madigan, 2016, pág. 6)

Se ha intentado eso de que la gente comparta sus nombres reales para reducir el acoso. Blizzard lo intentó en julio de 2010. Salió fatal. La gente la lioo pardísima y Blizzard tuvo que retractarse a los tres días (Madigan, 2016, págs. 6, 7)

Los estudios demuestran que “*filtrar nuestro comportamiento a través de un ordenador*” basta “*para que nos sintamos menos como un sujeto y más como parte de una multitud o sistema*”, quitando peso de nuestras decisiones. (Madigan, 2016, pág. 7) Otros factores que ayudan a esto puede ser culpar a otros, decir que había un motivo, que otros te instigaron, que “*si los desarrolladores no quisieran que*” usáramos el chat, “*no lo pondrían ahí*” (Madigan, 2016, págs. 10, 11)

Quizá no podemos erradicar el mal, pero podemos reducirlo. Los esfuerzos de Justin Lin, tal y como expresó en una conferencia de GDC en 2013, para reducir la toxicidad en *League of Legends* a través del sistema de honor o los juicios a las cuentas de jugadores han tenido un esfuerzo más que tangible. (Madigan, 2016, págs. 14-16)

Hay muchos estudios que demuestran cómo, al tomar una decisión sobre algo con un factor de riesgo, como apostar o incluso elegir un compañero de habitación, tendemos a exagerar lo favorable y recordar lo positivo mientras que nos centramos en lo negativo de aquello que no hemos elegido. (Madigan, 2016, págs. 38-40) Esto se conoce como “*automejora*” (Madigan, 2016, pág. 44)

El nosotros contra ellos se puede formar por los motivos más arbitrarios, como demuestra el experimento de Robbers Cave en 1953, donde se dividió a dos grupos de chavales caracterizados por lo parecidos que eran en su mediocridad y, aun así, formaron bandos con sus propias reglas y se volvieron hostiles. (Madigan, 2016, págs. 41-44) Sí, el estudio tiene “*carencias metodológicas*”, pero estudios posteriores han confirmado que hace falta muy poco para formar bandos y hostilidades. (Madigan, 2016, pág. 44)

Tendemos a construir nuestras “*identidades sociales en base a la membresía e identificación con distintos grupos*”, algo conocido como “*teoría de autocategorización*”. (Madigan, 2016, pág. 44)

Al formar parte de una comunidad o grupo somos capaces de doblepensar o ignorar los datos negativos a favor de los positivos, llegando incluso a cambiar nuestras declaraciones, con tal de mantener nuestras ideas. (Madigan, 2016, págs. 48, 49)

La subcultura... ¿existe?

También habría que tener en cuenta la idea de subcultura, que Crawford resume como *“una reacción eminentemente joven y de clase trabajadora a su privación de poder”*, siendo esto último *“un punto importante que suele ser ignorado por la mayoría”* (Crawford, 2012, pág. 99)

Por supuesto, hay críticos a la teoría de la subcultura, ya que este marco no es capaz de *“considerar la diversidad interna, el solapamiento y movimiento entre subculturas, la inestabilidad de estos grupos y sus límites normalmente permeables y vagamente definidos”*, borrando *“la elección y agencia personales”* (Crawford, 2012, pág. 99)

Las neo-tribus

El concepto de neo-tribu lo desarrolló Zygmunt Bauman en 1998 y describe *“los múltiples grupos fluidos y difusos en los que los sujetos participan y se mueven, entrando y saliendo varias veces al día”*. Las neo-tribus nacieron por la *“pérdida y búsqueda desesperada de comunidad”*. El concepto original, sin embargo, es de Maffesoli: *“más una transformación y, por tanto, la resiliencia continua de la pertenencia social y las redes, que unen a la gente en el tribalismo”*, definición que, para Crawford, lleva a *“una teorización más provechosa de las comunidades de jugadores”* (Crawford, 2012, págs. 100, 101)

Qué es un gamer

Muriel compara los *gamers* como *“asiduos de eventos pornográficos”* en más de un sentido: *“un grupo de varones adolescentes, sino que también se sugiere que es un estado mental, un modo de conducta, una forma de representar el mundo”* que dice tanto como oculta. Así, Muriel los describe como *“adolescentes de todas las edades y hombres de todos los sexos”*, un oxímoron que, con todo, señala a un lugar ineludible: *“que la cultura gamer está aún en la adolescencia, independientemente de las características sociodemográficas de sus miembros.”* (Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 37)

Siguiendo con Goffman, este desarrolló en 1968 la idea de la ‘carrera’ sobre las ideas de Arnold van Gennep en 1908 sobre el ‘pasaje de estatus’. Ambos conceptos definen *“el paso de un individuo a través de varias fases en el curso de una vida”* y *“cualquier forma de desarrollo social diario”*. Aplicado a los videojuegos, esto podría verse por ejemplo en la observación de T.L. Taylor en 2006 de *EverQuest*, donde *“los nuevos jugadores son introducidos al juego y básicamente se les enseña no sólo cómo jugar, sino cómo ser”* (Crawford, 2012, pág. 62)

Gamer lo será tu madre

Gamer parece una categoría fácil de describir pero difícil de señalar, ya que *“quienes potencialmente tienen más probabilidades de simpatizar con lo hardcore (o incluso identificarse como tal)”* dudan *“respecto a la*

categoría". Es difícil "encontrar personas que se identifiquen como hardcore gamers a pesar de ser, en principio, la forma prototípica del gamer." (Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 45)

Es un caso anecdótico, pero Muriel habla sobre una usuaria de Anait que nunca se había referido a sí misma como *gamer*; esta respuesta, a su manera, defiende "la propia identidad *gamer*. Es una reivindicación del *gamer* desde su negación; esto es, parece asegurar que no le gusta que se use esa formulación de identidad porque discrimina, pero al mismo tiempo se puede sentir atacada porque se la deja fuera de dicha identidad." (Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 95)

Daniel Muriel concluye que "la identidad *gamer* es, al mismo tiempo, tan poderosa y frágil que sólo ella puede interpelarse de forma recursiva a sí misma." (Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 102)

Muriel habla de un usuario que utiliza *gamer* como categoría para "hacer pública una de sus pasiones y señalar lo que parece ser una parte muy importante de su vida" a la vez que la rechaza "como una categoría que defiende a su persona. Es, al mismo tiempo, *gamer* y no *gamer*" (Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 140)

"La etiqueta de *gamer* funciona como una pantalla donde otros pueden proyectar los elementos discursivos que utilizan para construir (o negar) sus propias definiciones de *gamer*", con Crawford y Muriel hablando sobre cómo muchos de sus entrevistados "buscaban distinguirse como algo separado del 'clásico' *gamer*". Seguramente, dicen, esta problematización de la etiqueta viene de la mano del "aumento de distintos tipos de juegos y una población más diversa". (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 154, 155, 162)

Los prejuicios contra el *gamer*

Daniel Muriel describe el *gamer* como una figura "asociada, literal y metafóricamente, con la adolescencia y la inmadurez. Se trata de una representación limitada de la adolescencia, mostrando al adolescente como un individuo problemático, tonto y vago que 'no se preocupa por su higiene personal'" (Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 36)

La importancia de ser un *gamer*

A pesar de que en la mayoría de otros medios no hay una obsesión por catalogarse en cuanto a comunidad, Daniel Muriel cree que tiene sentido hacerlo con los *gamers* "porque la identidad *gamer* y el debate que se genera en torno a ella irrita a la comunidad, la mueve, la azuza, la hace posicionarse; en definitiva, la problematiza. Y eso ocurre porque es relevante hacerlo, porque está afectando a construcciones identitarias [...] que se revuelven en cuanto se las menciona. Porque lo

gamer es una lucha por una identidad en crisis. Es crisis de la identidad.”
(Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 53)

“El punto más destacable” en los primeros pasos de Gamergate “fue una serie de artículos que aparecieron poco después de que naciera el hastag #GamerGate que hablaban sobre la muerte del gamer”, ya que para quienes se identificaban como gamers, “estos artículos seguramente fueron difíciles de leer, ya que cuestionaban algo que formaba el núcleo de lo que eran y querían ser los gamers”. Como resultado, “hay gente que se preocupan tanto de identificarse como gamer que pueden acabar perdidos en algo como GamerGate. Es difícil imaginar que algo así ocurra a semejante escala en otras comunidades” (Paul, 2018, págs. 82-83)

Qué NO es un gamer

El rechazo hacia las mujeres y lo femenino forma *“parte de una moda mucho más extendida entre las subculturas frikis dominadas por hombres en las que se ve a las mujeres como una amenaza a la originalidad de la subcultura y como portadoras de las ataduras morales y de conducta, así como la falta de autenticidad, de las plataformas más mainstream”*, poniendo como ejemplo el meme *idiot nerd girl*. (Nagle, 2017, pág. 141)

Una historia de rencor

“Un espectro grande del jugador clásico considera como una intrusión la llegada de un nuevo sector que hace 20 años desdeñaban los videojuegos. Quizá sea por esas heridas abiertas” que el *gamer* se presenta “como excesivamente a la defensiva”. Esta teoría queda *“corroborada por la dureza en los términos que emplea contra el casual gamer, como culpable, aparentemente, de una degradación de la esencia de los videojuegos”* y la percepción del *casual* como *“intruso que afecta al medio que ellos tienen como referencia para construir una parte importante de sus identidades genera miedo.”* (Muriel, Identidad Gamer, 2018, págs. 70, 71)

Hablando sobre el nacimiento y proliferación de la *alt-right* entre los jóvenes, Nagle dice que *“la rabia y ansiedad por tener un estatus tan bajo es precisamente lo que ha producido esa retórica extremista que trata de imponer una jerarquía en cuanto a las relaciones con mujeres y personas no blancas. El dolor ante el implacable rechazo se ha ido enconando en estos foros, donde han encontrado un entorno que les ha permitido sentirse los amos de las crueles jerarquías naturales que les ha producido tanta humillación. Esta compensación psicológica no es nada nuevo. El fetichismo de Nietzsche por la fuerza física masculina, la jerarquía y el ejercicio de la voluntad que hizo que los nazis se sintieran atraídos hacia sus escritos, contrastaban de manera patética y similar con la realidad de su estado físico: miopía, crisis nerviosas, mala salud crónica,*

desórdenes digestivos y, por supuesto, el amargo rechazo de las mujeres.” (Nagle, 2017, pág. 125)

“Gabriela Coleman señaló que ‘el troleo proliferó en el momento en que la gente sin una formación tecnológica empezó a poblar internet’, y añadió: ‘Los troles se esfuerzan para recordarles a las masas recién llegadas a las costas de internet que hay una clase de frikis que, como su nombre sugiere, están dispuestos a causar dolor y miseria’. [...] El hacker y trol web, el de la esvástica tatuada, [...] explicó su percepción sobre las masas en una entrevista: “El troleo es básicamente la eugenesia de internet. Quiero que todo el mundo se aleje de internet.” (Nagle, 2017, pág. 131)

“Las mujeres que de repente se encuentran con que en foros autodefinidos como transgresores y contraculturales las llaman putas que buscan atención o contenedores de semen suelen ser culpables de meter la pata y de ‘no pillar’ las convenciones subculturales”, con Nagle citando a Press y Reynolds, quienes decían que “el discurso del rebelde de los años cincuenta se ve acosado por la figura de la matriarca, principal organizadora del conformismo”. Así, “según este imaginario, el conformismo es femenino y la rebeldía, masculina” (Nagle, 2017, pág. 142)

Identidad líquida y la muerte del gamer

“Teóricos como Ian Bogost consideran que en la medida que los videojuegos se vayan imbricando más con el tejido social, y los jugadores de videojuegos se vuelvan más diversos, la idea del gamer como identidad perderá su significado. Así, Bogost plantea que según los videojuegos se tornen ‘más atractivos, ser gamer se convertirá, de hecho, en algo menos común’, y jugar a videojuegos no será visto ‘como una parte fundamental de nuestra propia identidad’” (Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 136)

Stuart Hall cree que la identidad hoy día “no puede pensarse a la vieja usanza” pero que, a la vez, “no se pueden plantear ciertas cuestiones clave” sin ella. En palabras de Muriel y Crawford: “el concepto de identidad ya no es útil o aplicable”, pero “no parece que tengamos una alternativa viable para reemplazarla”. Así, vivimos en una época de identidades “más flexibles e, incluso, elusivas, pero donde la configuración residual de la identidad todavía no ha desaparecido”. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 143)

Uriel Beck habla de “categorías zombi”, esto es, “ideas que se mantienen vivas, generalmente por científicos sociales, para describir fenómenos sociales que ya no existen o, al menos, no lo hacen de la manera que se teorizaron en un principio” (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 144)

Hoy día “no hay una trayectoria, no hay un yo ‘real’ hacia el que nos dirigimos”, a lo que “la identidad se convierte en producto de las elecciones del consumidor”, algo ejemplificado en una entrevista del libro, donde una chica se define como gamer a través del consumo diciendo: “a veces me gusta comprar cosas que muestran

que soy una gamer” (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 147, 148)

Crawford y Muriel describen la identidad *gamer* como “*al mismo tiempo, sólida y volátil, y fomenta la lealtad del mismo modo que permite la promiscuidad identitaria*”. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 148)

“*Ya no hay elementos clave que definen la identidad en la sociedad contemporánea*”, ya que “*las viejas coordenadas con las que la gente se entendía*” como pueden ser la nación o el género “*se han descentrado*”, dejando la identidad a cargo de elementos “*casi aleatorios*”. Explican Muriel y Crawford: “*nuestras búsquedas más frecuentes en internet pueden ser tan importantes para nuestros procesos de formación como nuestras enfermedades*”. Estas “*afirmaciones breves definitorias destacan lo que somos en ese momento*” precisamente porque “*los individuos no pueden ser definidos por algo que acompaña todo lo que son*”. Así, “*la identidad*” es “*contextual y mutativa*”. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 170)

Muriel y Crawford llaman la atención sobre *Watch Dogs* y cómo, al ver a cualquier persona, vemos unas pocas etiquetas asociadas a esa persona: “*le gustan los perros*”, “*donante de órganos*”, “*desvió fondos al vietcong*”. Esto podría considerarse “*un sistema de categorización post-identitario*”. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 169)

Los *gamers* en realidad apenas interactúan entre ellos. Para entender su comunidad podríamos utilizar el término de ‘comunidades guardarropa’ de Bauman: “*formaciones sociales que se juntan durante la duración de un espectáculo y se desmantelan inmediatamente una vez los espectadores recuperan sus abrigo*”. Esto reproduce ciertas formas de la comunidad del videojuego, como su característica transitoria o su forma de juntarnos “*durante un período de tiempo donde otros intereses (aquellos que les dividen en vez de unirles) se apartan temporalmente*” (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 171, 172)

Martin Seligman dice que “*el yo es un lugar muy pobre para el significado [meaning]*”, a lo que McGonigal aporta que “*perseguir un objetivo masivo junto a millones de otras personas se siente bien. Se siente importante*”, poniendo como ejemplo el momento en que la comunidad de *Halo 3* alcanzó la cifra de 10.000 millones de alienígenas del pacto eliminados. (McGonigal, 2011, págs. 95-97)

Crawford habla sobre cómo Bauman “*sugiere que, en una sociedad del consumo, las identidades se vuelven menos estables y fijadas, conforme los marcadores tradicionales como identidad regional, clase social y familia se vuelven menos estables y ciertos*”. En este contexto “*las identidades fijas son menos útiles, y por tanto las identidades se vuelven incluso más fluidas*”. (Crawford, 2012, pág. 83)

Por supuesto, Crawford explica que esto no es “*necesariamente nuevo*”, ya que Goffman había dicho en 1959 que “*todas las interacciones sociales son mediadas a través de la ‘performatividad’*” (Crawford, 2012, pág. 83)

El omnívoro cultural

Este concepto alude a la *“difusión de los gustos culturales, con los miembros de la élite social adquiriendo un mayor interés en los gustos medios y bajos”*. Tal y como dice Erickson en 1996: *“ya no podemos hablar de una cultura universal y una jerarquía cultural universal sobre la que se basa el capital cultural”*, siendo el gusto omnívoro *“el recurso cultural más útil”* (Crawford, 2012, págs. 115, 116)

Las formas de audiencia y la audiencia difusa

Abercrombie y Longhurst en 1998 dividieron tres formas de comportamiento de la audiencia: simple – comunicación directa entre emisor y receptor – masiva – sin localización espacial, desde el hogar – y difusa, en la que nos encontramos ahora mismo, donde *“todo el mundo es una audiencia todo el rato”*. Este fenómeno se debe a que nos pasamos todo el día consumiendo *media*, que están cada vez más entrelazados con la sociedad, además de que la sociedad es cada vez más narcisista, donde *“los eventos mundanos son cada vez más performativos”* hasta tal punto de que *“la performance está tan integrada en el día a día que se vuelve casi invisible”* y que, por último, *“la sociedad se ha vuelto en los muchos viendo a los pocos”*. (Crawford, 2012, págs. 40, 41)

Esto antes era más fácil

En realidad la identidad del sujeto no es exactamente algo que hicieran los antiguos egipcios, ya que antes *“eran sólidas y no se cuestionaban porque se daban por sentado”*. No es hasta la modernidad que la identidad *“adquiere su significado completo y se convierte en ‘tareas que deben llevar a cabo los individuos’ a través de sus ‘biografías’”, ese “proyecto o misión” liberador “donde los individuos buscan alcanzar su potencial y convertirse en sus ‘yoes’ verdaderos”*. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 146)

La reafirmación cultural

Angela Nagle habla sobre cómo Bourdieu hablaba de la jerga como la reivindicación de *“una distinción aristocrática”*. Nagle continúa diciendo que, *“mientras que antes el capital cultural se adquiría siendo cosmopolita y educado, el capital subcultural se gana estando ‘en el ajo’, usando una jerga minoritaria y haciendo gala de las particularidades de tu subcultura para diferenciarte del mainstream y la sociedad de masas. [...] Todo el discurso alrededor de los ‘normies’ y los ‘normalfags’ que ‘no pillan’ el estilo contracultural de la subcultura amoral me recuerda a mis años de adolescencia y de las subculturas musicales rivales. Esto es lo mismo, pero con hombres adultos y entrando en juego unos asuntos políticos que son mucho más importantes.”* (Nagle, 2017, pág. 136)

Estos valores vienen incluidos con el pack

“En más de un sentido, aún seguimos en el arcade; los valores del arcade se han convertido en los valores de nuestro día a día, filtrándose en nuestras prácticas laborales y hábitos financieros. El arcade quizá haya sido un espacio para el disfrute de la juventud, pero también era una zona de testeo: el primer lugar donde toda una generación se encontró con los ordenadores y aprendió qué significaba jugar, trabajar y vivir en la era de la computación.” (Kocurek, 2015, pág. 4)

“Lo que los videojuegos son y lo que pueden ser depende de la participación activa y el feedback de los jugadores”, a lo que “aquellos que ya están en la comunidad tienen la sartén por el mango a la hora de determinar qué viene a continuación” (Paul, 2018, pág. 67)

No soy un consumidor, soy un PROSUMIDOR

“Mientras que las audiencias ordinarias solían ser felices” consumiendo, “los fans tomaron activamente de los textos y narrativas mediáticas para crear sus propias historias u obras de arte. Jenkins, bebiendo del trabajo de Michel de Certeau, se refirió a esto como ‘recolección textual’”. Esta forma de integración consumidor-media se ve exacerbada a través de la transformación de “las maneras tradicionales en que el contenido cultural se crea desde una perspectiva económica, tales como el ascenso de plataformas de micromecenazgo como Kickstarter”. Jenkins ve a los videojuegos como “uno de los ejemplos clave e impulsores de esta cultura participativa, que incluye la producción de walkthroughs, mods, fanart y fanfiction, nuevos juegos, páginas web, hacks, guías de juego, análisis, interpretaciones, wikis, cosplay y una considerable lista de otros ejemplos.” (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 76, 77)

La idea de Kline *et al* de 2003 sobre el “consumidor soberano” resulta problemática porque minimiza “la estructura comercial”, ignora “cómo las mismas audiencias son creadas [...] por la industria cultural” y “tiende a celebrar la actividad de la audiencia sin tener en cuenta las cualidades del medio”. Además, explica Crawford, nuestras prácticas como consumidores “siguen viéndose modificadas por las fuerzas estructurales como son la clase social, el género y la sexualidad”, factores “que suelen ser ignorados en muchas discusiones de videojuegos y aquellos que los juegan” (Crawford, 2012, pág. 44)

Los videojuegos son para chicos

“Igual que los videojuegos hoy, Solitario ha sido asociado con una audiencia específica”, apareciendo por primera vez en 1876 en el Lady Cadogan’s Illustrated Games of Patience. “22 años más tarde, Miss Whitmore Jones remarcaría cómo habían cambiado los tiempos y cómo Solitario antes se había considerado un juego para ‘mujeres ociosas’, pero que en los tiempos modernos y apresurados, los

beneficios de jugar a Solitario eran abiertamente apreciados [...] Los juegos de Solitario se asociaron ya desde el principio con una audiencia específica, con Whitmore Jones indicando que Solitario se consideraba un juego de damas. En la Historia de los juegos, esto se compara con la asociación de los videojuegos hardcore con los chicos jóvenes y la asociación de juegos casual contemporáneos con audiencias femeninas de manera muy similar a la audiencia percibida de Solitario.” (Juul, 2010, págs. 70-72)

Kocurek ve la llegada del videojuego en los 70-80 como un campo de preparación para el sector servicios y el mercado progresivamente desregulado, además de reflejar *“un cambio necesario en la idea de masculinidad. El ascenso de la economía del servicio, por ejemplo, ha precipitado un énfasis cada vez mayor en la habilidad como un diferenciador de clase socioeconómica.”* Aquí Kocurek cita a R.W. Connelly, quien dice: *“Donde el trabajo se ve alterado por el descenso en la habilidad y la barrera de entrada, los hombres trabajadores se ven cada vez más definidos como mera fuerza laboral. [...] A su vez, los hombres de clase media se ven cada vez más como los poseedores de la habilidad”*. Según Kocurek, *“bajo este sistema emergente, la habilidad tecnológica que podía extraerse del videojuego constituía una fuerte defensa, ofreciendo la posibilidad de la ascendencia económica y el respeto de la clase media.”* (Kocurek, 2015, págs. 12, 13)

Crawford advierte cómo *“las comunidades de fans son muy jerárquicas y pueden ser muy críticas y juiciosas”*; tomando el trabajo de Schott y Kambouri en 2006, advierte cómo *“la cultura gamer puede servir como una arena para la creación de jerarquías y el bullying de miembros más débiles de un grupo; y puede ser un vehículo para el ‘trabajo-frontera’ que marca las fronteras entre chicos y chicas”*. (Crawford, 2012, pág. 131)

Algo *“central en las reglas de juego en muchos juegos es el manejo de la ansiedad a través de actos de violencia enfocados”* (Burrill, 2008, pág. 37)

Al concebir que *“los chicos juegan de manera distinta a las chicas”* se *“genera un bucle de retroalimentación”* en el que *“la violencia de los juegos sirve como una fase de ensayo para la ‘tríada’ de violencia masculina a la vez que liga el juego a la violencia y la violencia a la infancia masculina”* (Burrill, 2008, pág. 44)

“A pesar de la creciente población de jugadoras, la industria” sigue centrada en el consumidor ideal que va *“del joven adolescente”* al *“joven adulto”* varón. *“En general, la violencia y el sexismo son el pan nuestro de cada día”* (Burrill, 2008, pág. 55)

Las complicaciones de ser un hombre

La masculinidad es *“performativa”* y *“salirse del personaje es perder respeto en el reino de los hombres”*. Burrill habla sobre ‘probarse’ – *proving* – y cómo *“probarse y la performatividad tienen una relación ligada en la que, para probarse a uno mismo, se deben interpretar los ritos, rituales y repeticiones de una masculinidad ‘aceptable’ [...] que es por siempre reproducida y exaltada”* (Burrill, 2008, pág. 21)

La performatividad social nos hace entrar en un proceso de 'gestión de imitaciones' donde los sujetos "buscan crear y mantener una imagen de sí mismos para el consumo de los demás". Sin embargo, esto viene creado "únicamente por actores individuales" sino que suponen "el resultado de competencias sociales adquiridas a través de la socialización" (Crawford, 2012, pág. 84)

Burrill cita a Hent De Vries y Samuel Weber, que hablan sobre cómo "la violencia" es "practicada en nombre de la autodeterminación" en un "número de casos cada vez mayor" y cómo es, "quizá por encima de todo, un medio a través del cual el yo" es "constituido y mantenido" (Burrill, 2008, pág. 24)

Michael Kaufman explica la violencia masculina homosocial como parte de la dinámica de poder: "la pasividad que se requiere de los hombres para mantener una relación social estable con otros hombres también crea un miedo a la pérdida de actividad o poder". Al unir esto "con la identificación de la pasividad como deseo sexual" se extrae "un miedo a la castración que apoya tanto la heteronormatividad como la homofobia", poniendo como ejemplo "el 'deseo' masculino de pegarse entre ellos para mostrar afecto", ya que "los hombres disipan el deseo homosexual a la vez que expresan ese mismo deseo en una relación de poder" (Burrill, 2008, pág. 35)

El rencor reaccionario

David Savran habla sobre cómo el "victimismo estadounidense masculino blanco es la respuesta directa a cambios materiales y económicos específicos a los que se han enfrentado los hombres blancos en la segunda mitad del siglo XX", poniendo como ejemplos "la reemergencia del movimiento feminista", el "éxito de los movimientos de derechos civiles", el fracaso de Vietnam y "el final del boom económico post-Segunda Guerra Mundial" (Burrill, 2008, pág. 25)

Asimismo, Savran habla sobre el "sodomasoquismo reflexivo" en el que "la figura masculina es, a la vez, agresor y víctima" y "el sujeto 'flirtea sin cesar con el desastre, poniéndose a sí mismo en las mayores ordalías" para "probar su masculinidad", citando como ejemplos a Rambo o *El Club de la Lucha*. (Burrill, 2008, pág. 27)

La masculinidad "representa su propia crisis para demostrar y establecer su presencia en un mundo cada vez más complejo" (Burrill, 2008, pág. 28)

Los videojuegos te hacen un hombre

Kocurek cree que, en una sociedad donde los hombres "experimentan su masculinidad menos como proveedores y protectores", los videojuegos

“presentaban no sólo una entrada a la cultura del ordenador, sino una actividad de ocio atractiva que les ofrecía oportunidades para la competición y el reconocimiento de manera aparentemente disociada de las realidades que permeaban el trabajo y la vida familiar” (Kocurek, 2015, pág. 26)

Kocurek habla sobre una fotografía de Enrico Ferorelli en *Life* que reflejaba ciertos valores, enalteciendo *“una postura competitiva vista una y otra vez en representaciones de los chicos y los hombres seleccionados como los embajadores de esta nueva vanguardia tecnológica”* y con una composición no tan distinta de los equipos deportivos, algo *“que ancla el juego competitivo a una cultura de deportes organizados segregados por sexos en los cuales, como argumenta Michael A. Messner, “la cultura de género’ parece algo natural’.”* Aunque no parezca más que una fotografía, representa *“la cultura del videojuego ligada de manera profunda a la competición individualizada, la habilidad tecnológica, la juventud y la masculinidad”* (Kocurek, 2015, págs. 41, 49)

“En TRON y Juegos de Guerra, en concreto, y en otras películas que presentan la computación de manera más general, el dominio de las tecnologías computacionales es el dominio de la élite masculina juvenil tecnocultural”, ya que los mayores no logran entrar – o comprender – esta disciplina. Estas películas relacionan hombre y máquina, ya que las mujeres *“interpretan papeles exclusivamente auxiliares”,* casi románticos, a lo que *“Reflejan la asociación creciente de la masculinidad de clase media y presentan una defensa atractiva de la masculinidad geek; los protagonistas no son menos que sus compañeros más hegemónicamente masculinos, sino distintos.”* (Kocurek, 2015, págs. 117-119)

“En el deporte el varón revive sus fantasías dolorosas y masoquistas”, creando *“un espacio liminal donde los ritos de pasaje pueden recrearse sin las responsabilidades y el peligro de la guerra. Los juegos”,* en especial los videojuegos, *“sirven como un espacio de juego seguro parecido para los excesos de la masculinidad”* (Burrill, 2008, pág. 29)

El nacimiento de la casa del árbol

Kocurek atribuye la relación del videojuego con los hombres al espacio: *“Es posible que Pong tuviera un porcentaje inusualmente alto de jugadoras porque originalmente estaba en bares y no arcades.”* Ese sería el primer paso, pero el segundo viene del hábito de los hombres jóvenes de participar en interacciones homosociales, *“es decir, que los chicos jugando en los arcades sobre todo interactuaban con otros chicos, incluso si había chicas presentes.”* (Kocurek, 2015, pág. 20)

“Los esfuerzos para ligar el videojuego a la pureza percibida de la competición atlética eran un esfuerzo calculado para visibilizar el videojuego y producir una imagen positiva de los gamers y el juego. Estos esfuerzos

bebían de una larga historia del deporte como una forma de alejar a los jóvenes de las actividades criminales y prepararles para participar de manera apropiada en la vida civil, familiar y corporativa; en otras palabras, convertirlos en hombres.” (Kocurek, 2015, págs. 58, 59)

Kocurek incide mucho en cómo la cultura del videojuego se amoldó en base a quienes buscaban destruirla, ya que mientras *“los guardianes morales”* buscaban censurar el videojuego, la industria intentó encajarlo *“en una narrativa de progreso tecnológico y desarrollo personal, argumentando el valor del videojuego al preparar a la juventud para nuevas realidades económicas y presentando a los gamers como una comunidad de jóvenes inteligentes que eran prácticamente atletas”* (Kocurek, 2015, pág. 101)

No es una conspiración: es un sesgo

“El reflejo de la prensa popular del arcade solía centrarse en exclusiva en los gamers jóvenes y varones o en los jugadores de más éxito, ayudando a establecer el arcade como una clase de espacio de juego tecnológico para los chicos; las películas y otras descripciones populares del arcade reforzaron aún más esta percepción.” Esto cierra más aún el sesgo, ya que mirando atrás, *“aquellos hombres que recordaban el arcade seguramente recordarían su propia experiencia del arcade como una de camaradería masculina, y esta impresión seguramente se vería reforzada por las representaciones populares del arcade durante aquel período y más adelante.”* (Kocurek, 2015, págs. 182, 183)

“Es lo natural”

“Con el tiempo, los lazos entre la masculinidad, la violencia, el conocimiento tecnológico y el videojuego se han apretado tanto y de manera tan persistente que resultan naturales.” Esto *“ha amoldado significativamente el desarrollo de la industria del videojuego, ya que ha influido las nociones de qué clase de personas juegan a videojuegos y qué clase de videojuegos deberían hacerse.”* (Kocurek, 2015, pág. 123)

EL LADO SUCIO DEL (VIDEO)JUEGO

Jamie Madigan habla sobre páginas como 'The Bigot Gamer' o 'Fat, Ugly or Slutty' que se dedican a "catalogar el abuso hacia las jugadoras". Un estudio de *New Media and Society* de 2013 demostró que "utilizar una voz femenina en el chat de voz hacía que los jugadores de Xbox Live recibieran tres veces más abuso verbal" (Madigan, 2016, págs. 5, 6)

Never forget la que se lio con Jennifer Hepler y cómo le echaron mierda, llegando a amenazarla de muerte a ella y su familia (Madigan, 2016, pág. 38), por todo tipo de motivos, muchos de ellos inventados. (Paul, 2018, pág. 132)

El juego como abuso

El swatting era (¿es?) algo bastante común en las comunidades *online*, especialmente con el videojuego, y no sólo han aterrorizado a personas sino que se han cobrado vidas.

Aaron Trammel dice que "nuestra definición de juego está rota" y ha sido "apropiada por el odio, la retórica de ultraderecha y los prejuicios durante la última década". La idea del juego como "divertido", "universal" o "consentido" está "hecha a medias" (Trammell, 2023, págs. 1-2)

"El juego de una persona puede ser el tormento de otra. Recuerdo sufrir bullying en el patio mientras otros niños arrancaban las patas de los insectos por diversión" (Trammell, 2023, pág. 46)

"Interrogar la fuerza mediadora del juego nos fuerza a reconciliar la violencia que yace en el corazón de numerosas relaciones sociales", poniendo como ejemplo cómo "los bullies provocan, se burlan e incluso pelean con otros chicos. Todos están jugando, pero persiste por capricho del bully" (Trammell, 2023, págs. 57-58)

Emma Vossen habla sobre cómo "en la mayoría de partidas en las que he participado había abuso no consensual o disfrutable, como acoso, insultos basados en mi género o trash talk" (Trammell, 2023, pág. 59)

Tampoco quiero echarle mierda a Dunkey porque le respeto, pero revisando su vídeo sobre por qué abandonó *League of Legends*... El tío se equivocaba. Insultó a un jugador y le banearon con razón, pero se pasa todo el vídeo dando excusas de su comportamiento. Lo dicho, no quiero dar a entender que Dunkey sea mala persona ni nada del estilo, pero ese vídeo es sintomático de un problema mayor en el juego.

Huizinga habla del aguafiestas, "pero no tiene en cuenta cómo hay prácticas de juego que devuelven al aguafiestas al tablero", poniendo como ejemplo el paradigma del aguafiestas – *killjoy* – de Sara Ahmed, que "tira la mesa' después de ser sometida a las diatribas patriarcales de su familia" y "busca resistir la disciplina del patriarcado. Aun así, es ella la disciplinada por [su padre] por resistirse. Es arrestada por el juego a pesar de su deseo de abandonar el juego". Así, "la idea de que el juego es voluntario niega todas las instancias en que no lo es" puesto que "el juego sólo es voluntario para el sujeto que empieza el juego" (Trammell, 2023, pág. 62)

Los *gamers* estaban tan enfadados en Gamergate que lanzaron la Operación *Disrespectful Nod*, “que tenía como objetivo los anunciantes y medios que publicaron lo que ellos consideraban artículos anti-gamer”. (Paul, 2018, pág. 83) Esto llevó a que Intel retirara sus anuncios de Gamasutra y, en última instancia, llevó a la partida de Leigh Alexander.

“Es sólo un juego”

“Es muy cómodo” hacer lo que te apetezca “y si resulta que estás promoviendo un comportamiento tóxico, es fácil defenderlo diciendo ‘es sólo un juego’” (Barrecheguren, 2021, pág. 96)

“Gamergate, QAnon y otras formas de radicalización hoy utilizan el juego como una coartada para el comportamiento agresivo, violento y discriminatorio. Hacer algo ‘for the lulz’ se ha vuelto una expresión cruel de cómo la retórica del juego como algo ‘libre’ se utiliza para defender las formas más obvias del juego como violencia” (Trammell, 2023, pág. 28)

Aislamiento y respuesta instintiva

“Trabajar dentro de una cultura guiada por la pasión trae sus implicaciones. Por ejemplo, la cultura geek, tantas veces asociada con la comunidad del videojuego, lleva a que la gente se tome ‘mucho más en serio los puntos de interés y consumo en común que otras subculturas’”, algo que, explica Ian Williams, luego utiliza el capital *“para dañar a los trabajadores”*, puesto que el prestigio que trae trabajar en un puesto así lleva a que luego los trabajadores soporten *“unas condiciones de empleo precarias”* sin quejarse. (Woodcock, 2019, págs. 89, 90)

No toques mis videojuegos

Huizinga habla del aguafiestas, a quien diferencia del tramposo ya que este *“reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico”*. Eso hace que los jugadores sean más severos con el aguafiestas, ya que *“les deshace su mundo. Al sustraerse al juego, revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo”* (Huizinga, 1938, pág. 30) Esto puede traducirse a la crítica cultural del videojuego y cómo, al presentar el videojuego lejos de sus propias reglas y formas, algunos se sienten incómodos y reaccionan de manera violenta.

Trammell expande esta idea al hablar de Floyd Norman, *“el primer hombre negro contratado como animador en Disney”*, y su defensa de los cuervos en *Dumbo*. *“La opinión de Norman claramente está condicionada por las presiones únicas a las que se enfrentó siendo el primer animador negro contratado por Disney”,* y si hubiera llamado la atención sobre su estereotipo, *“sería visto como si criticase a la compañía (y, por tanto, a sus compañeros) llamándoles racistas. Violaría una norma social y se arriesgaría a ser visto como incivilizado. En otras palabras, sería un aguafiestas”*. (Trammell, 2023, págs. 24-25)

La deshumanización del juego

Angela Nagle habla sobre cómo la idea de lo carnavalesco *“suena muy parecido a las descripciones que los troles hacen de sí mismos y de lo que significa el troleo”*. (Nagle, 2017, pág. 52)

Esta ética de la transgresión y lo carnavalesco *“se usa para disculpar y racionalizar la total deshumanización de la mujer y de las minorías étnicas en la esfera de la alt-right de internet. La cultura de la transgresión que han producido libera su conciencia de tener que tomarse demasiado en serio el coste humano potencial de romper el tabú”* (Nagle, 2017, pág. 56)

“El juego nos recuerda constantemente lo fácil que es menospreciar y deshumanizar a la gente. Es un recordatorio constante de cómo la subjetividad, y por tanto la personeidad, es frágil y en constante negociación”. Las *“palabras crueles se convierten en chistes terribles”* con un simple replanteamiento. (Trammell, 2023, pág. 74)

VIOLENCIA

Oh, ¿y cómo eran esos experimentos que demostraban la violencia? Ah, ¿completar una palabra? Cielo santo. No, espera, ¿reproducir un sonido desagradable? Cielo santo, eso no. Maldita sea, un experimento juzgaba la cantidad de salsa picante que utilizaban al cocinar un plato para alguien a quien no le gusta la salsa picante (Madigan, 2016, pág. 229), SOIS UNOS MONSTRUOS

Un estudio de 2014 demuestra que los *gamers* están dispuestos a alterar sus respuestas o manipular los resultados con tal de lograr un resultado favorable al hablar sobre la relación entre videojuegos y violencia. (Madigan, 2016, pág. 51)

Al final, todos los estudios que reducen los videojuegos a si son sólo buenos o malos acaban errando ya que *“no tienen en cuenta las muchas maneras en que”* los videojuegos *“son utilizados, experimentados, jugados, interpretados y reinterpretados por quienes los consumen o cómo estas prácticas están localizadas respecto a patrones sociales mayores”* (Crawford, 2012, pág. 50)

Tras un tiroteo en Walmart el 3 de agosto de 2019, Robert J. O’Neill, exmiembro de los SEAL y asesino de Bin Laden, *“escribió en Twitter: ‘Hey, hijos de puta... ¿Qué tal si prohibimos los videojuegos de disparos en primera persona? Es simplemente una idea”* (Barrecheguren, 2021, pág. 56) Y sí, exacto, hagamos caso al hombre cuyo trabajo implica asesinar a otros seres humanos.

Barrecheguren habla sobre cómo *“los pocos estudios neurocientíficos que han tratado este tema no han encontrado nada que señale que el realismo en los videojuegos potencia la violencia”* (Barrecheguren, 2021, pág. 68)

Liarse a guantazos tiene su lado bueno

Justo Navarro habla sobre cómo, en el cine de terror, el *gore* tiene su punto de júbilo: una ‘fabulosa’ manifestación de la fuerza *“que sostienen el equilibrio y el orden visibles: una manera distraída de imaginar lo inconfesado, lo inconfesable de nuestro mundo”* y así *“acomodar alegremente en la vida de todos los días la crueldad habitual en las relaciones sociales.”* Navarro cree que esto es aún más cierto en los videojuegos, citando a McLuhan, quien decía que *“El juego enfría las situaciones calientes de la vida real imitándolas”* (Navarro, 2017, págs. 17, 18)

El modelo GAM

Este modelo es lo que se conoce como *General Aggression Model*, y es *“el modelo de aprendizaje social cognitivo más citado al estudiar los efectos de la violencia en los videojuegos”*. Este modelo tiene en cuenta cómo los factores personales y situacionales nos afectan y pueden generar *“guiones mentales”* que luego se disparan en ciertos contextos. Según el GAM, por ejemplo, jugar a un videojuego violento dispara el guion mental de la agresividad. (Madigan, 2016, págs. 227, 228)

En un metaanálisis en 2010, Craig Anderson *et al* concluyeron que había un enlace directo entre videojuegos violentos y la violencia real, llegando a declarar que *“creemos que los debates pueden y deberían al fin ir más allá de la simple cuestión de si los videojuegos violentos son un factor causal de riesgo para el comportamiento agresivo. La literatura científica ha demostrado clara y efectivamente que la respuesta es ‘sí’”* (Madigan, 2016, págs. 230, 231)

Las limitaciones de los estudios

Como bien indica Jamie Madigan, hay limitaciones en la metodología a varios niveles. Por ejemplo, *“estos estudios podrían haber obtenido resultados más pronunciados si hubieran usado juegos tan violentos como aquellos que se encuentran en la mayoría de hogares”*. Sin embargo, las juntas universitarias normalmente *“prevendrán los estudios que expondrían a niños [...] a escenas realmente grotescas”* y, de hecho, la mayoría no utiliza *“niños como sujetos”* sino estudiantes universitarios. (Madigan, 2016, págs. 229, 230) Os pasa por no dejar que los chavales jueguen a GTA, como hacíamos en mis tiempos. Y mirad lo bien que hemos salid-espera, creo que esto no nos deja en buen lugar...

Otra falla en la metodología podría referirse a la vara según la cual miden. Es decir, echar salsa picante es *“un pobre reflejo de dar un puñetazo”* o *“gritar con la intención de intimidar o asustar a alguien”*, sobre todo *“si hay una figura de autoridad ahí diciéndote que por supuesto que tienes permiso”* para usar un Carolina Reaper con esa persona que te ha dicho que no le gusta el picante, no te preocupes. (Madigan, 2016, pág. 233)

Incluso al hablar sobre el *priming*, esto varía de persona a persona: a mí una escopeta me puede perturbar, pero a un cazador no (Madigan, 2016, pág. 233)

Hay pocos estudios longitudinales sobre el efecto de la violencia en los videojuegos, e incluso si nos fijamos en el metaanálisis de Anderson, al tomar en cuenta *“las distintas causas del comportamiento violento [...] los efectos desaparecían”* ya que *“la violencia en el mundo real es un árbol con muchas raíces”*. También, si estás buscando estudios que confirmen esa correlación, vas a encontrar esos estudios, no estudios que te contradigan, y por supuesto cabe la posibilidad de que esos estudios que llegan a conclusiones más tibias o no encuentran una correlación no sean publicados, lo que Madigan tilda como *“parcialidad de publicación”* o *“problema del archivador”*. (Madigan, 2016, pág. 234)

Quicir, que hay un estudio de Andrew Przyblyski que demostró que podías hacer que la gente se volviera violenta jugando *Tetris*. Todo lo que tienes que hacer es *“desbaratar su sentimiento de competencia”* y ponerles las cosas difíciles para que se frustren. (Madigan, 2016, pág. 235)

Bryce y Rutter llamaron la atención en 2006 sobre cómo *“la inmensa mayoría de estudios sobre la violencia en los videojuegos sólo miden niveles de agresión a plazos muy cortos”* y que *“tienden a hacerse con grupos de control pequeños”* cuya naturaleza *“varía entre los estudios, haciendo que las comparaciones sean difíciles”*. Además, ocurren *“en condiciones muy distintas de los contextos en que los videojuegos se juegan”* (Crawford, 2012, pág. 71)

La ciencia no es tan exacta como creemos

Barrecheguren habla sobre un estudio en 2015 hablando sobre si los videojuegos insensibilizan a la violencia real que *“llegaba a la conclusión de que los videojuegos violentos sí que producían una insensibilización”*. Sin embargo, otro estudio tres años más tarde, que Barrecheguren describe como *“muy sólido”*, concluyó *“que es un mito que los videojuegos violentos causen insensibilización”* (Barrecheguren, 2021, pág. 71)

Lo estás mirando al revés

Crawford opina que las *“investigaciones se fijan en el lado equivocado de la ecuación”*, citando a Trend en 2007, quien decía que *“los mass media no crean una sociedad violenta, sino que una sociedad violenta crea los medios que consumimos”*. Así, dice Crawford, *“preguntar ‘¿son los videojuegos buenos o malos?’ seguramente sea tan fútil como preguntar si todos los libros o películas son buenos o malos”* (Crawford, 2012, pág. 73)

Barrecheguren lo apoya diciendo que *“hablar en general de que los videojuegos hacen una cosa u otra a la sociedad es tan sesgado como decir que toda la literatura publicada va de sexo porque existen las novelas eróticas”* (Barrecheguren, 2021, pág. 64)

Volviendo a Barrecheguren, habla de unos cuantos estudios que no encontraron lazos sólidos entre videojuegos y violencia, con Sandra L. Shullman, presidenta de la Asociación Estadounidense de Psicología, diciendo en 2020 que *“atribuir la violencia a los videojuegos no es científicamente sólido y desvía la atención de otros factores”* (Barrecheguren, 2021, págs. 72-74)

Los videojuegos son foco de muchas polémicas, pero no de la violencia real. Quiero decir, no ponen dispositivos policiales para evitar disturbios entre xboxers y nintenderos cuando hay una Madrid Games Week

¿Qué es ‘violencia’, señor agente?

Crawford llama la atención sobre cómo *“definir el contenido y temas ‘violentos’ resulta ser muy difícil y altamente subjetivo”*, poniendo como ejemplo a Jenkins quien, en 2006, llamó la atención sobre la conclusión de la Academia Americana de Pediatría en 2001 al decir *“que el 100% de las películas animadas producidas en EE.UU. entre 1987 y 1999 [...] contenían contenido violento”*. Aquí Jenkins se pregunta qué sería violencia: *“¿Cuándo los cazadores disparan a la madre de Bambi significa lo mismo que la violencia que ocurre cuando los robots gigantes se aplastan en una película japonesa?”* (Crawford, 2012, pág. 70)

LOS VIDEOJUEGOS TE ARREBATARÁN EL ALMA O ALGO (QUIZÁ SÍ)

Los videojuegos no causan adicción, pero sabemos que pueden ser adictivos y que hay mecanismos tanto de *marketing* como de juego que hacen que un producto pueda resultar más atractivo (Madigan, 2016, pág. 141), que alguien no deje de comprar, (Madigan, 2016, págs. 171, 172) que se puede jugar con nuestras emociones para hacernos comprar. (Madigan, 2016, págs. 166-170)

Charles Everett Koop, el Cirujano General de EE. UU. *“declaró que los videojuegos eran el mayor peligro para la salud al que debían enfrentarse los estadounidenses”* sin apenas dar motivos. Al contrario, *“en uno de los primeros estudios que se llevaron a cabo sobre el impacto de los videojuegos en la familia, en 1985, la educadora Edna Mitchell repartió videoconsolas Atari 2600 entre veinte familias y observó cómo, lejos de aislar las relaciones sociales entre los distintos miembros, jugar a videojuegos se convertía en una actividad que disfrutaba toda la familia y era una fuerza positiva en las interacciones familiares”* (García Raso, 2017, pág. 77)

¿Pero esto que dices...?

“Cuando leo titulares como ‘expertos comparan la adicción al juego Fortnite con la heroína’ en las noticias, Barrecheguren se pregunta ‘quiénes son esos expertos’. El medio no da ninguna fuente más allá de ‘el nombre de un psiquiatra’, que resulta que ‘no es ningún experto especializado en psiquiatría y videojuegos, simplemente es una persona que dirige una clínica privada enorme’ (Barrecheguren, 2021, págs. 99-100)

En un estudio que se llevó a cabo *“con niños de nueve y diez años”* para evaluar *“si había una relación entre la soledad y el ocio electrónico”* descubrió una *“débil relación”*, sí, pero también *“encontraron una relación entre ser hijo único y la soledad, y los investigadores no se llevaron las manos a la cabeza”* (Barrecheguren, 2021, pág. 109)

Adicción y perder tu vida

“Un jugador pasa nueve horas muerto en un cibercafé sin que nadie se dé cuenta’ es lo que dijeron los titulares del Daily Mail de la muerte de Chen Rong-Yu”, pero Simon Parkin señala que “esta muerte es representativa de un problema mayor, consecuencia de la soledad de la vida contemporánea. Que nadie descubra tu muerte hasta pasadas nueve horas es la clase de final trágico que, por lo general, les llega a los ancianos, haciendo patente en la muerte el aislamiento de la vejez [...] A la juventud se la supone siempre en una compañía más animada. Se da por hecho que se notará su ausencia. La historia de un joven muerto en una silla, en público, rodeado de gente, arrastra consigo parte del horror prosaico de la vida contemporánea: el saber que, aunque nos apiñemos en ciudades y tengamos internet, teléfonos móviles y videojuegos en línea que nos conectan a los demás como nunca antes, también es posible morir a plena vista sin que nadie se dé cuenta.” (Parkin, 2015, pág. 23)

Parkin señala que los videojuegos no son los únicos que han sufrido esta clase de prejuicios, señalando una publicación de *Scientific American* que tildaba el ajedrez de una diversión “*nada provechosa*” y “*en cuyo ejercicio sólo pueden permitirse desperdiciar las horas aquellos con fortuna propia*”. Peor aún, como se tarda tantísimo en dominar, “*ningún joven que desee llegar a ser de utilidad al mundo puede practicarlo sin hacer peligrar sus intereses*” (Parkin, 2015, págs. 28, 29)

En 2013 se incluyó el ‘internet gaming disorder’ en el DSM-5, algo “*controvertido porque las evidencias sobre este trastorno eran bastante limitadas y el modo de clasificarlo tampoco parecía el más adecuado*”. Cuatro años más tarde, en 2017, la OMS “*sacó el término ‘trastorno por videojuegos’*” (Barrecheguren, 2021, págs. 108-109)

Aun con todo, “*una concienzuda revisión de los estudios que buscaban relaciones*” entre el trastorno por videojuegos y ludopatía “*concluyó que había similitudes*”, aunque “*los propios autores admiten ciertas limitaciones*”. Aun así, “*la conclusión general es que hay una base neurobiológica común que justifica la inclusión en el DMS-5 de un término sobre adicción a videojuegos*” (Barrecheguren, 2021, pág. 118)

LOS VIDEOJUEGOS (TAMBIÉN) HACEN COSAS BUENAS

Los niños pueden jugar a videojuegos tanto como quieran en Iraq. ¿Porque sus familias son comprensivas? No, porque las calles no son seguras y los videojuegos *“se han convertido en una forma de mantener a toda una generación a salvo de los atentados indiscriminados que han situado las calles del país entre las más peligrosas del mundo. Los juegos son un refugio físico, además de psicológico”* (Parkin, 2015, pág. 173) ¿Así que podríamos decir que los videojuegos salvan vidas...?

Bogost cita a Steve Johnson en su libro *Everything Bad is Good for You*: *“Cuando nos maravillamos con los conocimientos tecnológicos de los niños de diez años, lo que deberíamos celebrar no es su dominio de una plataforma específica, como Windows XP o la GameBoy, sino su habilidad sin aparente esfuerzo para asimilar nuevas plataformas sobre la marcha, sin nada parecido a un manual. Lo que han aprendido no son sólo las reglas intrínsecas a un sistema particular; han aprendido principios abstractos que pueden aplicarse cuando nos acercamos a cualquier sistema complicado.”* (Bogost, 2007, pág. 251)

“Tradicionalmente, los videojuegos se han visto como distracciones de las cosas importantes en la vida, como la educación o el trabajo. Pero ahora, en vez de eso, los videojuegos se están convirtiendo en un área profesional de interés, además de una herramienta educativa. Los videojuegos están, por tanto, cada vez más integrados en aspectos clave de nuestra sociedad, hasta el punto de que distinguir entre aspectos de juego y trabajo se vuelve cada vez más difícil” y *“la emergencia de fenómenos como playbour o edutainment, donde los límites entre trabajo, juego y educación se difuminan, es prueba de un mundo en el que todo se está volviendo en ‘sólo un juego’”* (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 36)

El videojuego ha sido campo de cultivo de mucho. Por ejemplo, PutoMikel y Ángela Vicario sitúan el origen del bardcore en Abril de 2020, pero yo recuerdo una versión medieval de *BFG Division* de junio de 2019 y del tema de *Halo* de agosto de 2017.

Los videojuegos nos hacen más eficaces y eficientes

[Flipado] Exacto, mamá, gracias a que juego *Valorant* sabría decir qué aspecto tendría un objeto al rotarse en un espacio tridimensional (Madigan, 2016, pág. 251).

“Existen bastantes publicaciones científicas que señalan que los videojuegos pueden producir una mejora de la memoria de trabajo”, que *“almacena y procesa la información que estamos necesitando en el momento para una tarea concreta”* (Barrecheguren, 2021, pág. 142)

Los videojuegos nos hacen felices

“Lo opuesto al juego no es trabajar. Es la depresión” (McGonigal, 2011, pág. 28)

McGonigal habla de que la diversión simple, *“lo que pensamos que es divertido es, en realidad, algo deprimente”*, y opina que la verdadera felicidad nace del *“estrés positivo, o eustress”*; al generar esa situación estresante adrede, *“estamos*

confiados y optimistas” y llega el denominado fiero, “lo que sentimos al triunfar sobre la adversidad” (McGonigal, 2011, págs. 32, 33)

En palabras de Edward Castronova: *“hay cero desempleo en World of Warcraft”, y lo que hacen ahí, su “trabajo principal”, es “mejorar uno mismo”, algo que McGonigal describe como pagar “por el privilegio de una mayor productividad en el juego” (McGonigal, 2011, págs. 53, 54)*

El potencial de los videojuegos

“Los gamers ya han tenido suficiente realidad. La están abandonando en rebaños [...] a favor de entornos estimulantes y juegos online”. McGonigal dice que “estos jugadores no están rechazando la realidad por completo”, sino que “el mundo real parece carecer de algo” ya que “no se diseñó desde la base para hacernos felices”. Así, “la realidad, comparada con los videojuegos, está rota”. (McGonigal, 2011, págs. 2, 3)

McGonigal da 14 ‘soluciones’ que aportan los videojuegos para mejorar el mundo:

1. Darnos *“obstáculos voluntarios”* que nos *“ayudan a poner en práctica nuestros puntos fuertes”* (McGonigal, 2011, pág. 22)
2. Enfocar *“nuestra energía, con optimismo incansable, en algo que se nos da bien y disfrutamos”* (McGonigal, 2011, pág. 38)
3. Darnos *“misiones más claras y trabajo más satisfactorio y directo”* (McGonigal, 2011, pág. 55)
4. Eliminar *“nuestro miedo al fracaso”* a la vez que aumentan *“nuestras posibilidades de triunfar”* (McGonigal, 2011, pág. 68)
5. Construir *“relaciones sociales más fuertes”* que *“llevan a redes sociales más activas. Cuanto más tiempo pasamos interactuando con nuestra red social, más posible es que generemos una subclase de emociones positivas conocidas como ‘emociones parasociales’”* (McGonigal, 2011, pág. 82)
6. Hacernos *“formar parte de algo mayor”* que dé *“sentido épico a nuestras acciones”* (McGonigal, 2011, pág. 98)
7. Motivarnos *“para participar de manera más plena en lo que quiera que hacemos”* (McGonigal, 2011, pág. 124)
8. Ayudar a *“sentirnos más recompensados por esforzarnos al máximo”* (McGonigal, 2011, pág. 148)
9. *“Unirnos y crear comunidades muy potentes de la nada”* (McGonigal, 2011, pág. 172)
10. *“Hackear la felicidad”* haciendo *“que sea más fácil tomar buenos consejos y probar hábitos más felices”* (McGonigal, 2011, pág. 189)
11. Darnos *“una economía de la implicación sostenible”* cuyas gratificaciones *“son una fuente infinitamente renovable”* (McGonigal, 2011, pág. 244)
12. Ayudarnos *“a definir objetivos inspiradores y enfrentarnos a misiones sociales aparentemente imposibles en comunidad”*, lo que McGonigal llama *“victorias épicas”* (McGonigal, 2011, pág. 252)
13. Contribuir *“a esforzarnos de manera más precisa y, con el tiempo”* darnos *“superpoderes de colaboración”* (McGonigal, 2011, pág. 277)
14. Permitirnos *“imaginar e inventar el futuro juntos”* (McGonigal, 2011, pág. 302)

“No podemos seguir viendo los videojuegos como algo separado de nuestras vidas reales y nuestro trabajo real. No sólo es una pérdida del potencial de los juegos para hacer el bien, sino que, simplemente, no es cierto. Los juegos no nos distraen de nuestras vidas reales. Llenan nuestras vidas reales [...] Los juegos no nos están llevando a la caída de la civilización. Nos están llevando a su reivindicación” (McGonigal, 2011, pág. 354)

Los videojuegos te descubren nuevos mundos

Se da por sentado *“que el videojuego permite al jugador entrar en experiencias que, de otro modo, no tendría”*, poniendo como ejemplo a *This War of Mine*, que algunos veteranos de guerra describieron como *“una experiencia purgatoria, algo catártico”*, o *Gone Home*, que tomó ideas de una compañera al salir del armario con sus padres. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 86-88)

“Diríamos que, lejos de ser una forma de escapismo, los videojuegos también pueden conectarnos con (otros aspectos de) la realidad de maneras sorprendentes e inesperadas. Por ejemplo, los videojuegos pueden ayudarnos a ponernos en los pies de otros y traer nuevas experiencias. Los videojuegos funcionan entonces como dispositivos de mediación entre los jugadores y la realidad, que podrían incitar a los jugadores a simpatizar con situaciones distintas e, incluso, extremas” (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 115)

Jordan Erica Webber, coautor de *Ten Things Video Games can Teach Us*, ve los videojuegos como *“un medio atractivo a través del cual exponernos al pensamiento filosófico”*, narrativas *“contrafactuales que ponen a prueba al jugador en un escenario interactivo”* y oportunidades *“de interactuar con las situaciones más variadas y acercarte a distintas preguntas”* para así *“conectarnos con múltiples realidades y experiencias”* (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 122, 123)

Frasca cree que los videojuegos *“podrían ser una forma representacional poderosa que fomente el pensamiento crítico, el fortalecimiento personal y el cambio social”*. Propone *“los videojuegos de los oprimidos, en los que se utilice la naturaleza interactiva de los videojuegos para crear situaciones de opresión o de injusticia social que el jugador deba resolver”*, como por ejemplo *“una carrera de coches en la que el jugador deba huir de una injusticia”* (García Raso, 2017, pág. 349)

James Paul Gee habla sobre cómo *“la educación formal enseña biología (o historia o física), pero no a ser un biólogo (o historiador o físico)”*, ya que el modelo se basa en transmitir conocimientos y luego comprobarlos a través de un examen. Sin embargo, la comunicación es *“en la mayoría de las ocasiones, unidireccional y jerárquica.”* Los videojuegos, gracias a su interactividad, permitirían *“experimentar lo que supone ser un biólogo, un historiador, un físico, un ejecutivo de empresa o un veterinario, así como acceder de un modo práctico, profundo y divertido al las nociones científicas, sociales, históricas o culturales fundamentales.”* (García Raso, 2017, págs. 392, 393)

Pablo Barrecheguren habla sobre un estudio en 2012 donde se ponía a los jugadores a jugar a *PeaceMaker*, un título de estrategia sobre alcanzar la paz en el conflicto palestino. *“Tras jugar se detectó que en aquellos que jugaron como presidentes de Palestina [...] disminuyó su valoración positiva hacia Israel”* (Barrecheguren, 2021, pág. 92)

Los videojuegos son importantes

Los videojuegos *“forman parte de la cultura popular”*, apareciendo en series como *House of Cards* o *The Big Bang Theory*, a veces con capítulos enteros bajo el marco del videojuego o con *“situaciones en las que los personajes hablan o juegan a videojuegos”*. Conforme la popularidad del videojuego ha crecido *“hemos visto más y más ejemplos de los viejos medios fijándose en los videojuegos, no sólo como objeto de sus producciones, sino en términos de la influencia a su diseño, presentación y estilo”*, hablando de películas como *Crank* o *Sucker Punch* o de cómo Nicolas Winding Refn *“habló en una entrevista sobre la influencia de Metal Gear Solid y su creador, Hideo Kojima”* en *Only God Forgives* (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 45, 46)

Hay que entender que cada uno busca favorecer sus sesgos, y que *“a la hora de considerar cualquier cifra, siempre es importante entender no sólo su origen”* sino sus intenciones, más aún *“al considerar las cifras producidas por cualquier industria”*. Por ejemplo, la ESA busca *“contrarrestar los estereotipos habituales”* de cómo son los gamers. (Crawford, 2012, págs. 50-51)

Cabría plantearse que la mayor penetración del videojuego en la sociedad tiene relación con la cuarentena, *“pero al igual que tantas otras tendencias durante la pandemia, el COVID no inició esta particular trayectoria tanto como la intensificó. Mucho antes de la cuarentena, los videojuegos habían triunfado como la forma de entretenimiento más popular entre los jóvenes”* (Monahan, 2021)

“Mientras que antes los movimientos juveniles encontraban sus formas más emocionantes en los garitos musicales” la generación Z *“se reúne con sus amigos online”* (Monahan, 2021)

El videojuego filtrándose en la realidad. El [hilo](#) de Alberto Venegas, *Animal Crossing* como [vehículo](#) para las [protestas](#) de Hong Kong

Los videojuegos mueven dinero y masas

“Los ingresos de la industria del videojuego (de 139.000 millones de dólares al año) habían superado a la NFL, NBA, MLB y NHL juntas” (Monahan, 2021)

Los videojuegos son tan importantes que *“los líderes culturales han tomado nota y han empezado a crear gamerbait: productos culturales inspirados por el sistema estético de la cultura del videojuego”*, como es el caso de Balenciaga lanzando *Afterworld: The Age of Tomorrow*, un videojuego que anuncia su colección de otoño de 2021. (Monahan, 2021)

Hay industrias, como la [automoción](#), que tienen previsto incluir elementos del videojuego como los micropagos. (O'Kane, 2020) Espera, eso no es bueno

Los videojuegos y la política

Los políticos que *“antes buscaban ‘rock the vote’ ahora miran a los videojuegos para alcanzar a los votantes más jóvenes”*, poniendo como ejemplo a Alexandria Ocasio Cortez jugando *Among Us* en directo. (Monahan, 2021)

Alberto Venegas ha reunido varios ejemplos del videojuego transformado en protesta, entre ellos el uso de los Chalecos Amarillos en 2018 para protestar a través de *GTA Online* (Venegas, 2020)

Durante las protestas en Hong Kong, hubo quienes utilizaron *Animal Crossing New Horizons* para manifestarse, y la cosa llegó a tanto que el Gobierno chino decidió que no iba a vender el juego y que su venta en mercados grises era ilegal (BBC, 2020)

Joe Biden y Kamala Harris también utilizaron *Animal Crossing New Horizons*, pero para hacer campaña política (Kelly, 2020)

Esto significa que el videojuego ocupa un frente mayor en el mundo

La guerra Epic-Apple con *Fortnite* tras el cambio de modelo de monetización (Ciuraneta, 2020) puede parecer simplemente una guerra entre dos megacorporaciones, pero durante el mandato de Trump podía entenderse también como una consecuencia de las tensiones comerciales entre EE.UU. y China (Jiménez de Luis, 2020)

Hace no tanto, la Cruz Roja invitó a jugar sin cometer crímenes de guerra, abriendo un servidor de *Fortnite* que funciona según esas mismas reglas. (Colbert, 2023) Aunque de primeras la idea parece una estupidez – y quién soy yo para decirle que no a unos buenos crímenes de guerra – en realidad es un experimento muy interesante que llama la atención sobre cómo vemos el videojuego

Tampoco nos hagamos demasiadas pajas

“Incluso aunque las simulaciones computadoras se han utilizado de manera frecuente para entrenar a los pilotos, pocos de nosotros entraríamos en el avión de un piloto que sólo haya jugado a Flight Simulator.” (Bogost, 2007, pág. 237)

Bogost habla sobre cómo podría entenderse que *“los jugadores aprenden a reflejar el diseño natural o artificial de los sistemas en el mundo material”* y que, por ejemplo, *Ninja Gaiden* te enseña a ser un ninja de cierta manera. Cita a John Beck y Mitchell Wade, quienes dicen que la ‘generación del videojuego’ *“está*

posicionada de manera única para tener éxito en los negocios por esta habilidad abstracta para 'ir a lo meta' aprendida de los videojuegos", pero Bogost cree que esto es pasarse de optimista, sobre todo porque "en vez de ver los videojuegos como un medio expresivo", dice, "Beck y Wade los ven sólo como una moda cultural". Al final, dice Bogost, "lo que el juego te está enseñando realmente es cómo jugar al juego" (Bogost, 2007, págs. 240, 241)

"Como dice Maffesoli, el presentismo en la sociedad contemporánea significa que no es posible considerar 'que hay cosas más importantes que otras'. [...] Los individuos no pueden diferenciar entre espacios, tiempos y actividades. Juegan mientras trabajan, trabajan mientras juegan." (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 37)

Anna Anthropy, autora de *Dys4ia*, criticó en 2015 los llamados *empathy games* diciendo que son *"la farsa de usar un juego como sustituto de la educación, como forma de proclamar tu alianza. Podrías pasar horas caminando en un par de zapatos con tacones para ganar un punto o dos [...] y seguirías sin saber nada sobre la experiencia de ser una mujer trans, cómo ser un aliado",* ya que ese *"es un proceso constante sin un final"* y la gente *"quiere usar esos juegos como atajo, una forma de sentir que se han esforzado y no necesitan educarse más"*. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 137)

Todo lo que dice Jane McGonigal sobre las soluciones que aportan los videojuegos a la vida ignoran que el mundo no está construido para hacernos felices. La sociedad está construida para favorecer al capital, y una y otra vez se demuestra que la gente es más feliz trabajando menos días, menos horas, por más dinero, desde casa, que darle hogares a los sintecho funciona, que animar a los peores alumnos hace que rindan genial. Una y otra y otra vez se demuestra que un mundo mejor es posible, pero no lo es porque el capital no quiere que así sea, y creer que los videojuegos, que sirven directamente al capital, son una solución al problema me parece naíf

McGonigal habla de manera muy positiva sobre cómo los videojuegos nos conectan y crean emociones parasociales, pero en lo que yo pienso es en Gamergate celebrando el acoso a una periodista, en fans de una consola echando mierda a los fans de otra consola entre chistes hirientes.

Siguiendo con McGonigal, la cita de que *"hay cero desempleo en World of Warcraft"* ignora que la demanda de trabajo es infinita. La gente que no trabaja en el mundo real no lo hace porque no quiera, sino porque no HAY trabajo, no uno con el que vivir. *World of Warcraft* plantea una línea de crecimiento sostenida, pero si empiezas a trabajar en McDonalds no vas a acabar siendo CEO.

La gamificación es genial

Los teóricos Gabe Zichermann y Joselin Linder creen que, *"cuando los Gobiernos, negocios y organizaciones abracen 'el pensamiento de juego y sus mecánicas, serán más capaces de relacionarse con sus audiencias, filtrar el ruido, impulsar la innovación y, finalmente, aumentar sus ingresos"*, algo que por otra parte Muriel y Crawford describen como una aceptación *"de manera abierta y sin*

vergüenza” de “los mecanismos por los que la gamificación es criticada como la fuente definitiva para la (auto)explotación en el contexto del liberalismo” (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 24)

Linnetan *et al* creen que “la gamificación puede ser una herramienta educativa y comunitaria para la intervención social, la colaboración y la mejora de las vidas de los demás” y que “debería pasar de ser un ‘cambio en el sistema’ a ser ‘un cambio del sistema’, es decir, ‘de diseñar juegos como intervenciones desplegadas dentro de ciertos contextos a diseñar contextos como intervenciones informadas por el diseño de videojuegos’” (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 25)

McGonigal habla de obras como *Chore Wars* o *Quest to Learn* como buenos ejemplos de cómo los ARG pueden enriquecer la relación del jugador con algo tan trivial como las tareas de la casa o aprender, (McGonigal, 2011, págs. 119, 120, 127) o de *Foursquare*, donde visitas lugares clave para conseguir puntos y, si tienes más puntos que nadie en ese lugar, te nombran alcalde. El alcalde puede recibir, por ejemplo, bebidas gratis en un cierto local. (McGonigal, 2011, pág. 167) Otro ejemplo sería *The Extraordinaires*, un ARG que ofrece misiones que conciencian y relacionan al usuario con su entorno, poniendo como ejemplo ir por la ciudad fotografiando desfibriladores como parte de una misión de First Aid Corps para mapear todos los desfibriladores públicos del mundo. (McGonigal, 2011, págs. 250, 252)

Investigate your MP’s expenses es un videojuego que hizo Simon Willinson para The Guardian en un esfuerzo por investigar un escándalo parlamentario británico en 2009. El 56% de los visitantes eran participantes y contribuyeron a investigar cientos de casos de corrupción. (McGonigal, 2011, págs. 219, 220, 222)

A ver...

Bogost, un fuerte crítico de la gamificación, la equipara “a un truco barato”, “un estilo de consulta corporativa que resulta encontrar su solución en el videojuego” y que describe como *exploitationware* “puesto que el objetivo final de la gamificación no se centra en introducir experiencias de juego, sino que la gamificación busca la producción de ‘aprobación’ [compliance]” (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 23)

De verdad que prácticamente todo lo que dice McGonigal puede ser contestado, porque *Investigate your MP’s expenses* tiene una traducción directa en las campañas de acoso y acumulación de información que hubo en GamerGate, por poner un ejemplo, y *The Extraordinaires* puede darse la vuelta con la campaña *He Will Not Divide Us* de Shia LaBeouf

La gamificación lleva a casos como la puntuación social de China, y ni siquiera un social comunista como yo quiere algo así.

Bibliography

- Barrecheguren, P. (2021). *Neurogamer*. Paidós.
- BBC. (2020, Abril 13). *Animal Crossing removed from sale in China amid Hong Kong protests*. Retrieved from BBC News: <https://tinyurl.com/4xncxbw9>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The expressive power of videogames*. Cambridge : MIT Press.
- Bourdieu, P., & Boltanski, L. (1976). *La producción de la ideología dominante*. Nueva visión Argentina.
- Burrill, D. A. (2008). *Die Tryin'*. Nueva York: Peter Lang.
- Ciuraneta, C. (2020, Agosto 13). *Apple expulsa Fortnite de la App Store tras el cambio de monetización de Epic*. Retrieved from Meristation: <https://tinyurl.com/fyms7waz>
- Colbert, I. (2023, Abril 19). *The Red Cross challenged gamers to not commit war crimes*. Retrieved from Kotaku: <https://tinyurl.com/75pa7ckv>
- Crawford, G. (2012). *Video Gamers*. Routledge.
- Europol. (2022). *European Union terrorism situation and trend report 2022*. Europol.
- Gach, E. (2020, Julio 10). *U.S. Army's Twitch chat is banning people for asking about war crimes*. Retrieved from Kotaku: <https://tinyurl.com/ys2ez5pf>
- García Raso, D. (2017). *Yacimiento Píxel*. Madrid: JAS Arqueología.
- Gault, M. (2020, Septiembre 16). *A National Guard Twitch streamer said '6 million wasn't enough' on stream*. Retrieved from Vice: <https://tinyurl.com/bdsvfz3j>
- Hernandez, P. (2012, Agosto 30). *There's no such thing as a game without politics or an agenda*. Retrieved from Kotaku: <https://tinyurl.com/mukva2kd>
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jiménez de Luis, Á. (2020, Agosto 11). *El veto de Donald Trump a WeChat podría acabar dañando a Apple*. Retrieved from El Mundo: <https://tinyurl.com/33n7eb3f>
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. MIT Press.
- Kelly, M. (2020, Septiembre 1). *Biden campaign launches official Animal Crossing: New Horizons yard signs*. Retrieved from The Verge: <https://tinyurl.com/ddv5sxuz>
- Kocurek, C. A. (2015). *Coin-operated americans: rebooting boyhood at the video game arcade*. Londres: Universidad de Minesota.
- Luna, J. A. (2021, Septiembre 26). *La polémica por el aspecto de Thor en 'God of War' no tiene que ver con el rigor histórico*. Retrieved from El Diario: <https://tinyurl.com/bdd8f8zs>
- Madigan, J. (2016). *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them*. Maryland: Rowman & Littlefield.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken*. Vintage Books.

- Monahan, S. (2021, Enero 11). *Video games have replaced music as the most important aspect of youth culture*. Retrieved from The Guardian: <https://tinyurl.com/mwx6fwzj>
- Muriel, D. (2018). *Identidad Gamer*. Madrid: Anait Games.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video games as culture*. Oxon: Routledge.
- Nagle, A. (2017). *Muerte a los Normies: las guerras culturales en internet que han dado lugar al ascenso de Trump y la alt-right*. Tarragona: Orciny Press.
- Navarro, J. (2017). *El videojugador: a propósito de la máquina recreativa*. Barcelona: Anagrama.
- O'Kane, S. (2020, Julio 2). *BMW is going all-in on in-car microtransactions*. Retrieved from The Verge: <https://tinyurl.com/ee98nzna>
- Parkin, S. (2015). *Muerte por videojuego*. Madrid: Turner Publicaciones.
- Paul, C. A. (2018). *The toxic meritocracy of videogames*. Minneapolis: Universidad de Minesota.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge: MIT Press.
- Trammell, A. (2023). *Repairing Play*. Cambridge: MIT Press.
- Venegas, A. (. (2020, Junio 13). *En el año 2018 los Chalecos Amarillos utilizaron GTA Online para dar mayor visibilidad a sus protestas. Una decisión y una representación cada vez más frecuente que nos habla de la importancia creciente del videojuego como medio de expresión social y polí*. Retrieved from Twitter: <https://tinyurl.com/7tchrry4>
- Vincent, J. (2020, Julio 17). *Twitch tells US Army to stop sharing fake prize giveaways that sent users to recruitment page*. Retrieved from The Verge: <https://tinyurl.com/yc2hxmxa>
- Woodcock, J. (2019). *Marx at the Arcade: Consoles, controllers and class struggle*. Chicago: Haymaker Books.