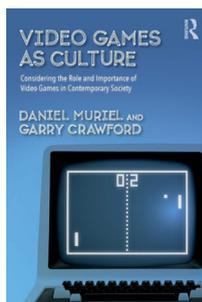


Reseña/Review (Muriel, Daniel y Crawford, Garry, “Video Games as culture. Considering the role and importance of video games in contemporary society”, London: Routledge, ISBN: 9781138655119, págs. 194, 2018)



Cuando finalicé mi grado en Ciencias Políticas, pude comprobar que en mi cuenta del portal de estudiantes de la Universidad Complutense, “GEA”, se había añadido el icono de un trofeo, junto con el siguiente texto: “logro obtenido: graduado en Ciencias Políticas”. Más recientemente, en el 2018, la guerrilla libanesa chíi Hezbollah lanzó un videojuego de disparos en el cual se narraban y jugaban las batallas que dicha guerrilla mantuvo contra el Estado Islámico, un mecanismo propagandístico destinado a aumentar la afiliación al grupo armado¹. Entre esos dos eventos aparentemente inconexos, media uno de los muchos procesos que

Daniel Muriel y Garry Crawford analizan en su libro “Video games as culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society” (editorial Routledge, 2018), el de “videoludificación” de la realidad.

La videoludificación de la realidad (un proceso por el cual las lógicas de los videojuegos “colonizan” otros espacios de la realidad, como el trabajo, la educación, o incluso la guerra) es sólo uno de los múltiples aspectos que Muriel y Crawford identifican. Su obra es, de facto, una cartografía considerablemente completa del estado actual de los estudios sobre videojuegos, sustentada en una metodología amplia y sólida, y que atraviesa cuestiones como la identidad, la agencia, la cultura o la noción de experiencia. Estamos indudablemente ante un texto académico, pero no por ello su lectura se vuelve obtusa.

El título del libro (aún no traducido al español), “videojuegos como cultura”, ya sugiere las líneas fundamentales que los autores seguirán. En el primer capítulo afirman que los videojuegos son un lugar paradigmático para entender nuestras culturas modernas, no sólo porque las representen con fiabilidad, como si fueran un espejo, sino también porque participan activamente en su producción.

En el segundo capítulo los autores analizan cómo la frontera entre “el mundo de los videojuegos” y “el resto de la cultura” se erosiona fuertemente, al punto de no poder sostener la idea de los videojuegos como una subcultura minoritaria y poco relevante. En primer lugar, muestran cómo los videojuegos se han constituido al mismo tiempo en uno de los pilares de la cultura popular y en un objeto cultural legítimo en términos académicos y de “alta cultura”. En segundo lugar, estudian cómo las lógicas de los videojuegos “salen fuera” y se insertan en otras realidades, a través, por ejemplo, de los conceptos de gamificación, realidad virtual o *serious games*, generándose ese proceso de “videoludificación de la realidad” con el cuál iniciába-

¹ <https://www.middleeasteye.net/news/holy-defence-hezbollah-issues-call-duty-video-gamers>

mos este texto. En algunos ejemplos aportados por los autores, la videoludificación aparece como un fenómeno fundamentalmente estético (como el uso de interfaces típicas de videojuegos en la esfera de lo militar). En otros casos, actores ajenos al mundo de los videojuegos los emplean como herramientas para lograr sus propios objetivos, pero sin integrar sus lógicas propias y transformar sus propias organizaciones, más parecido a la estrategia publicitaria instrumental que a la fusión; sería el caso del ejemplo propio del videojuego de *Hezbollah*, o de algunos de los *serious games* educativos analizados por los autores. Pero en otros casos, la videoludificación parece tener que ver con una cierta hibridación, en la que características relevantes y no únicamente estéticas de los videojuegos se implementan en otras esferas y las transforman. Es el caso de todas esas redes sociales (Facebook, Tinder, Twitter...) que según los autores funcionan con mecanismos de logros, puntos y recompensas.

La videoludificación es probablemente un entramado complejo que en cada caso reúne esas tres dimensiones en distintas proporciones. Sin embargo, eso no responde a muchas preguntas, como por ejemplo, ¿hasta qué punto los sistemas de logros son propios de los videojuegos? Sin duda hay una dimensión especial del concepto de logro, de los puntos y de las recompensas en el videojuego, puede que incluso le den otro sentido, pero no parece prudente imaginar al videojuego como creador primario de muchas de las cosas que supuestamente está “trasladando”. Posiblemente una de las críticas que se le pueden hacer al libro es que no profundiza ni enfrenta muchos de los problemas del concepto de videoludificación. Un hecho por otra parte comprensible, dada la intención de los autores de cartografiar, de ofrecer un mapa de múltiples procesos que no permite detallar en exceso.

El tercer capítulo está dedicado a los debates respecto a la agencia de los jugadores y la noción de interactividad mostrando la tensión permanente entre la idea de los videojuegos como instrumentos de transmisión de las racionalidades políticas neoliberales y los videojuegos como símbolos de una nueva cultura digital participativa y democrática. Lejos de cerrar el debate, los autores reflejan la pluralidad de visiones y argumentos al respecto.

Las nociones de experiencia y escapismo son discutidas en los capítulos cuarto y quinto. En primer lugar, Muriel y Crawford defienden que los videojuegos son un espacio paradigmático para estudiar la noción de experiencia en el contexto cultural actual. Frente a las dicotomías de ficción y realidad, y jugador y avatar, los autores exponen que las experiencias de los videojuegos son, primero, narradas y sentidas en primera persona (al contrario que la representación en una novela o una obra de teatro) y, segundo, encarnadas, inscritas en un cuerpo que reproduce parcialmente los movimientos de su avatar. Por otra parte, buscan demostrar que los videojuegos difícilmente pueden ser reducidos a una forma trivial de escapismo. Al contrario, estos serían formas de “conectar con otras realidades”, capaces de trasladar y traducir la experiencia de un lugar a otro. A través de varios ejemplos de *serious games* diseñados para mostrar determinadas problemáticas sociales, como la guerra o las experiencias de la comunidad LGTBI, se discuten las posibilidades (y límites) de empatía e identificación con esas realidades. Los autores apuestan, en ese sentido, por la posibilidad de una comprensión empática que no requiera necesariamente la identificación directa con el personaje o la realidad que se está viviendo: una empatía hacia quienes sufren sin necesidad de vivir también ese sufrimiento.

El último capítulo aborda la problemática de la identidad gamer, una cuestión que es también tratada más ampliamente en otra obra de Daniel Muriel, *Identidad*

Gamer. Tras unos breves apuntes teóricos, y a partir de las entrevistas realizadas, diferencia cinco categorías o formas de entender lo gamer. Entre estas, más allá de la distinción habitual entre “hardcore gamer” y “casual gamer”, se incluyen otras categorías como el “gamer gourmet” o el “gamer intelectual”, para finalmente sugerir una quinta respuesta que extendería la categoría de lo gamer a todo aquel que jugara a videojuegos o se autoidentificara de ese modo. La extensión de esa última categoría, extremadamente vaciada de contenido, les lleva a una hipótesis: la identidad gamer representaría un nuevo escenario de post-identidad, en el cual las identidades habrían perdido su solidez y su capacidad para definir a las personas.

Las críticas que me surgen al libro no son particularmente graves. Quedo con la sensación de que algunas cuestiones podrían haberse tratado con mayor profundidad, pero en términos generales los autores logran un equilibrio adecuado entre extensión de temas tratados y profundidad teniendo la virtud de presentar todo un decálogo bibliográfico disponible para quienes quieran ir más allá. También podría objetarse que los ejemplos de videojuegos empleados son generalmente videojuegos *indie* que podrían no ser del todo representativos del campo: es más fácil defender que los videojuegos no son una forma de escapismo empleando como ejemplo *Gone Home*, un juego de clarísima intencionalidad política, que *League of Legends* (dónde la política, como siempre, está, pero sin duda de otra manera). En cualquier caso, creo que Muriel y Crawford logran dibujar una cartografía bastante completa de algunos debates en torno a los videojuegos y la cultura. Y lo hacen manejando algunos conceptos muy sugerentes, como la videoludificación de la realidad, o las posibilidades de empatía, comprensión y traducción de otras realidades a través del videojuego. En términos generales, me atrevería a decir que *Video games as culture* es un buen libro para quienes se interesen en los videojuegos desde la sociología y los estudios culturales.

Carlos Moreno Azqueta
Universidad Complutense de Madrid (España)
E-mail: carlosmorenoazqueta@gmail.com