

## *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*

**Daniel Muriel y Garry Crawford**  
(London, Routledge, 2018)

Un universo online maleable al que todo el mundo podía acceder vía Internet, a través del ordenador que tuvieran o de la consola de videojuegos. Era posible conectarse y escapar al instante de la monotonía de la vida cotidiana. Cualquiera podía crear una identidad totalmente nueva de sí mismo (Ernest Cline, 2011).

Es en la actualidad de consenso afirmar que los videojuegos forman parte de la cotidianidad de nuestras sociedades. Esto se debe a que, de un lado, la industria que esta tecnología ha posibilitado no solo es una de las más rentables e influyentes en la actualidad (Chatfield, 2011), sino que, destacándolo del otro lado, la incidencia de esta tecnología en nuestra vida cotidiana es más que significativa: desde los años ochenta del siglo pasado ha influenciado todas las categorías sociológicas centrales (clase, género, generación, etc.) a través de los dispositivos tecnológicos (ordenadores, móviles, videoconsolas) en la inmensa mayoría de la población (al menos en Occidente). Esto nos lleva a pensar que, en el marco de la modernidad tardía, se ha creado un campo de lo posible en el que los videojuegos en particular, y la cultura digital en general, se postulan como una de las más genuinas manifestaciones de la cultura.

Siguiendo estos supuestos se posicionan los autores, Daniel Muriel (investigador postdoctoral en la Universidad de Deusto) y Garry Crawford (profesor en la Universidad de Salford, Reino Unido), con cuya indagación salen al quite de «las grandes y complejas transformaciones que afectan la manera en que experimentamos, pensamos y actuamos en las sociedades contemporáneas» (p. 1). Los videojuegos, que hasta hace poco eran considerados como un mero producto de entretenimiento y evasión, en la actualidad, y cada vez con mayor fuerza, son tenidos como un hecho social que impulsa lógicas sociales de carácter vinculante. *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society* ofrece, en opinión del que enuncia, una muy interesante reflexión sobre los procesos de construcción de identidad, agencia y subjetivación a través del análisis del auge y consolidación de los videojuegos.

Son de sobra conocidas entre expertos en la materia literaturas que analizan la dimensión estética, sociotécnica y capitalizable de los videojuegos, sin embargo, menos populares y trabajadas han sido aquellas otras líneas de investigación con cuyo análisis se busca comprender la deriva experiencial y emancipadora (o disciplinadora, según las lógicas articuladoras movilizadas, tal y como se deduce tras la lectura del capítulo 3) de estos artefactos, así como de la cultura que ayudan a construir. Esta última deriva —tradicionalmente más precaria y estrecha— es la que trabajan los autores por medio de un entrelazamiento muy afortunado de los postulados de la teoría del actor-red (Latour, 2008; Law, 2004) y de la etnografía virtual (Hine, 2000), a los que se le añaden, además, propuestas metodológicas más tradicionales (entrevistas semiestructuradas según género, nacionalidad y conocimientos en relación al campo de estudio; observaciones participantes y no participantes, etc.) que ayudan a reflexionar sobre los renovados sentidos, significados y prácticas habilitadas en lo relativo a la agencia en un escenario en permanente transformación.

La hipótesis central afirma que se ha producido (o que se está produciendo) un afianzamiento de la cultura del videojuego, entendida esta como la institucionalización de nuevas prácticas, experiencias y significados que inciden en nuestras sociedades, «y que nos proporciona un importante prisma desde el que analizar cuestiones sociales de mayor calado en la sociedad contemporánea» (p. 2). La emergencia de esta cultura perfila muchas líneas de análisis en relación a las nuevas formas de manifestación de la agencia, el empoderamiento, el liberalismo y el individualismo, pero nos dice aún más sobre las emergentes formas de construcción de sentido, identidad y subjetividad en el mundo contemporáneo. Para ello, desde una reflexión teórica pertinentemente articulada a partir de un diversificado trabajo de campo, un análisis sociogenético de las condiciones de posibilidad que habilitan renovadas prácticas y representaciones de lo social, así como de un esfuerzo de aproximación a las tecnologías y los actores sociales involucrados en este entramado, se busca comprender cómo y siguiendo qué lógicas territorializan transformaciones en este espacio simbólico que denominamos sociedad. La puesta en movimiento de líneas de reflexión a este respecto es, a mi juicio, lo que hace tan interesante el libro que nos convoca.

Los siete capítulos de los que consta el libro sistematizan diferentes espacios sobre los que la cultura del videojuego directa o indirectamente ayuda a pensar. Tras el primer capítulo introductorio (pp. 1-15), el segundo realiza un ejercicio de sistematización del estado de arte al tiempo que fija los términos clave movilizados para reflexionar la emergencia y consolidación de los videojuegos como fenómeno cultural de masas. En «The Emergence and Consolidation of Video Games as Culture» (pp. 16-59) se nos propone una definición para el término «cultura de los videojuegos» de consenso que, más allá de mostrar una cierta homogeneidad general según género, clase, territorio o nivel de conocimiento sobre la materia, permite aproximarnos analíticamente a este hecho social que cada vez está asumiendo un rol más importante dentro del panorama cultural de nuestras sociedades. La cultura del videojuego, por lo tanto, es entendida como «la institucionalización de las prácticas, experiencias y significados de los videojuegos en la sociedad contemporánea, lo que sitúa a éstos y su uso como una parte importante de nuestro imaginario social» (p. 18). Posteriormente, y tomando esa definición, el capítulo aborda los diferentes supuestos que permiten comprender las formas de consolidación de esta cultura en paralelo a lo que Jesper Juul (2010) ha denominado como la «casual revolution», es decir, la democratización del acceso a la cultura del videojuego.

El tercer capítulo lleva por título «Video Games and Agency Within Neoliberalism and Participatory Culture» (pp. 60-83) y aborda tanto las lógicas de la racionalidad política como las de agencia que se ponen en circulación —y las que se restringen— mediante los videojuegos en el marco del neoliberalismo. Es en esta coyuntura económica en donde los videojuegos pueden funcionar como limitantes de diversas formas de racionalidad en tanto que despliegan un campo interactivo mediado por dispositivos y ensamblajes dispuestos por el sistema. Estos, al tiempo que habilitan, también cercenan la capacidad agencial del usuario y, por extensión, del actor político. Sin embargo, el capítulo no se limita exclusivamente a esto. Su búsqueda radica, precisamente, en encontrar aquellos espacios de resistencia al margen de las concepciones individualistas, aisladas y plegadas sobre sí mismas de los videojuegos. De esta forma, y a través de una enorme cantidad de *verbatim*s derivados del trabajo de campo, este capítulo trata de problematizar cómo la mediación del videojuego expone diferentes formas de ejercer la agencia individual y de qué manera se proveen paletas de observación de renovadas racionalidades políticas y lógicas de participación cultural, social y política.

El cuarto capítulo, «Video Games as Experience» (pp. 84-114), aborda la capacidad de producir y hacer experimentar realidades alternativas mediadas a través de los dispositivos tecnológicos. Es más, los videojuegos se igualan a la experiencia (o a la oportunidad de tenerlas) en innumerables testimonios construidos en el campo. La experimentación de realidades paralelas en las que la novedad de las vivencias, el sentimiento de libertad y la puesta en circulación de renovadas capacidades de agencia conforman un círculo perfecto que resulta ser uno de los mayores atractivos de los videojuegos en nuestro tiempo. En este capítulo, y como señalan los autores (p. 86), se piensa sobre dos paradojas: la primera reflexionaría sobre cómo gestionar la experiencia como dimensión doble de análisis en la que, de un lado, se representa una dimensión individual, única y contingente, mientras que de la otra, y como no puede ser de otra manera, se inscribe en un marco de acción colectivo, estable y compartido; la segunda paradoja nos plantea un debate propio del fenómeno analizado, cuestionando las formas y los modos de asumir, interiorizar y racionalizar una experiencia que es ajena a los marcos tradicionales de análisis fenomenológicos.

«Video Game Beyond Escapism: Empathy and Identification» es el título del quinto capítulo (pp. 115-142). Aquí se ponen en cuestión los procesos de construcción de diferentes situaciones y experiencias de empatía e identificación, en una especie de pedagogía emocional que, lejos de construir barreras y líneas de fuga con la realidad, tiende puentes entre ambas dimensiones, cuestionando la tesis que piensa los videojuegos como dispositivos cuya única función es la de entretener y ayudar a evadirse de la realidad tangible. Tal y como se muestra en las capturas de pantalla extraídas de las observaciones participantes (imágenes de videojuegos que recorren, ejemplifican y ayudan a comprender lo que se quiere decir), muchos de los productos dispuestos en el mercado no se enemistan, sino que se complementan con las lógicas acumulativas experienciales que, si no fuera a través de esta mediación tecnológica, no se producirían. En palabras de Muriel y Crawford: «[...] los videojuegos no sólo funcionan como sofisticados instrumentos de escapismo, sino que también pueden abrir múltiples caminos hacia otros aspectos de la realidad que pueden ayudarnos a (re)conectarnos con ella de manera imprevista» (p. 138).

El sexto capítulo («Video Gamers and (post-)identity», pp. 143-179) reflexiona sobre los procesos de creación de comunidad e identidad entre los usuarios de los videojuegos que, según los autores, arrojan luz sobre los actuales procesos de construcción identitaria en la sociedad contemporánea. El capítulo comienza con una revisión de los debates contemporáneos sobre la identidad y su crisis, ahondando en sus reificaciones actuales (otros análisis de los autores sobre estas cuestiones: Muriel, 2018; Crawford, 2011), para después, y desde ahí, mirar las diferentes conceptualizaciones sobre estos temas que emergen en nuestras sociedades: «[...] la identidad del *gamer* puede ser considerada como el primer ejemplo de relevancia en una emergente era postidentitaria» (p. 176). En este capítulo, por lo tanto, se argumenta sobre las posibilidades de ver a través de la incipiente —y en proceso de vigorización— cultura del videojuego nuevos modos de construir identidad (y sus renovados significados) que se despliegan en nuestros días y que de tan utilidad son para comprender algunas de las dinámicas actuales. Desde este diagnóstico construyen los autores las conclusiones del libro (pp. 180-184), que, bajo el epígrafe «This Is Not A Video Game, Or Is It?», nos ubican en un escenario muy dinámico que ilustra lo que en ocasiones cuesta identificar: que la cultura del videojuego y de lo digital está tan integrada en nuestras sociedades que es un componente activo y esencial de buena parte de nuestra socialización. Esto forma parte de una tendencia activa que, lejos de poder diluirse, perfila una tendencia con ánimo de convertirse en central.

La cultura del videojuego no solo propone un escenario habilitador y habilitante, sino que, de una manera manifiesta, nos enfrenta a las numerosas lógicas que limitan nuestra capacidad de agencia y con las que cohabitamos diariamente (tecnológicamente mediadas, con las barreras por generación, clase, género, etc., que acarrear). No obstante, tal y como se señala, los videojuegos podrían funcionar como una versión de prueba interna de las lógicas que podrían imperar en la contemporaneidad en relación a los procesos de construcción de la identidad, la agencia y la subjetividad. Creo que este es el punto más meritorio del libro que nos convoca, ya que refleja, por medio de la teorización y análisis empíricos, lógicas que todavía parece que están en estado latente, pero que tienen visos de constituirse pronto en hegemónicas. Con *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society* comprendemos un poco mejor ese campo (a veces tan abigarrado y hermético) que son los videojuegos, así como la cultura y las lógicas que encierra por medio de un texto ágil y muy accesible, tanto para los expertos como para los legos en la materia.

por Joseba GARCÍA MARTÍN  
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea  
joseba.garciam@ehu.eus

## Bibliografía

- Chatfield, Tom (2011). *Fun Inc.: Why Gaming Will Dominate the Twenty-First Century*. New York: Pegasus.
- Cline, Ernest (2011). *Ready player one*. Barcelona: Nova.
- Crawford, Garry (2011). *Video Gamers*. London: Routledge.
- Hine, Christine (2000). *Virtual Ethnography*. London: Sage.
- Juul, Jesper (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: MIT Press.
- Latour, Bruno (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Law, John (2004). *After Method. Mess in Social Science Research*. London: Routledge.
- Muriel, Daniel (2018). *Identidad gamer: Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Barcelona: AnaitGames.