

DANIEL MURIEL Y GARRY CRAWFORD

# **LOS VIDEOJUEGOS COMO CULTURA**

Identidad y experiencia  
en el mundo actual

Traducción de Cecilia Pavón  
y Claudio Iglesias

# 1. INTRODUCCIÓN

## LA CULTURA CONTEMPORÁNEA A LA LUZ DE LOS VIDEOJUEGOS

### Introducción

En su prefacio a la reedición de 2010 del primer volumen de *La era de la información*, Manuel Castells (2010: xvii) afirma que “vivimos en tiempos confusos, como suele ser el caso en los periodos de transición entre diferentes formas de sociedad”. Es difícil no estar de acuerdo con esta afirmación, pero eso probablemente se deba a que *siempre* vivimos en tiempos confusos: estamos perpetuamente en una transición entre diferentes formas de sociedad. A casi dos décadas de iniciado el siglo XXI, el diagnóstico no ha cambiado. La realidad social es el resultado de transformaciones complejas y determinantes, que afectan la forma en que experimentamos, pensamos y actuamos dentro de la sociedad contemporánea.

La tarea principal de los sociólogos es la comprensión de la realidad social que nos rodea. Las ciencias sociales en general, y la sociología en particular, se ocupan de un área de estudio particularmente sensible, porque afecta a una zona de la realidad (el ser social) que influye fuertemente sobre nuestra manera de ser como individuos y grupos, sociedades y comunidades, ciudadanos y seres humanos. La sociología participa peligrosamente de la construcción de regímenes de conocimiento, inclusive de regímenes de *verdad* que determinan la vida social y su estructura. En este sentido, Bourdieu, Chamboredon y Passeron (1991: 69) afirman que

“la frontera entre el conocimiento común y la ciencia [en el caso de la sociología] es más borrosa que en otros ámbitos”. Esta *proximidad* entre el sociólogo y su objeto de estudio conlleva varios riesgos y (algo igualmente importante) una fusión entre el conocimiento generado por el académico y el producido por los actores sociales que estudia.

Sin embargo, precisamente porque la sociedad y la sociología están tan entrelazadas, hay espacio para utilizar esta proximidad como una ventaja epistemológica; es decir, se trata de una posición o de un lente que podemos utilizar para tratar de comprender mejor la realidad social contemporánea. Como propuso Georg Simmel (2004: 53) hace más de un siglo, la sociedad puede encontrarse incluso en las interacciones aparentemente más insignificantes: el trabajo de la investigación radica así en la posibilidad de “encontrar, en cada uno de los detalles de la vida, la totalidad de su significado” (Simmel, 2004: 53). No afirmamos que en este libro hayamos podido captar la totalidad de la vida social contemporánea, pero sí que podemos arrojar nueva luz sobre aspectos importantes de la sociedad contemporánea a través del estudio de la cultura de los videojuegos.<sup>1</sup>

Por supuesto, se podría argumentar (con buen criterio) que no se puede discutir una “cultura” de los videojuegos única y coherente. Se ha dicho en varias oportunidades, y con razón, que no podemos definir los videojuegos, los videojugadores o su cultura en términos homogéneos. Por supuesto que es obvio para cualquiera que tenga un conocimiento casual de los videojuegos que jugar un juego como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) en una PC no tiene nada que ver con jugar *Call of Duty* (Activision, Infinity Ward, 2003 hasta la fecha) en una consola de juegos,

1 “Videojuegos” [*video games*] es el término que utilizamos para referirnos a todos los juegos que se juegan en dispositivos electrónicos, tales como consolas, PCs, teléfonos, tablets, etc.

ni eso con jugar *Candy Crush* (King, 2012) en un celular. Del mismo modo es muy diferente cómo se juegan, experimentan y ubican socialmente los videojuegos, digamos, en el Reino Unido y en India (ver Chhina, 2016). Este es un hecho que reconocemos y sobre el que buscamos explayarnos en este libro. La cultura de los videojuegos es diversa y compleja, y se encuentra en constante evolución. Por lo tanto, somos conscientes de que es problemático hablar sobre *una* cultura de los videojuegos en singular. Todas las culturas son complejas, nunca son estáticas, y eso ocurre también, inevitablemente, con la cultura de los videojuegos. No obstante, al igual que en un cierto nivel podemos discutir la naturaleza contemporánea de la “cultura británica” o de la “cultura española”, se puede articular un área de estudio, inclusive situándola al nivel de la imaginación, como “cultura de los videojuegos”. Como sostiene Simmel (1964), es obvio que de la misma manera que podemos hablar del comportamiento de los griegos y los persas en la batalla de Maratón sin conocer el comportamiento de todas y cada una de las personas involucradas, es posible separar, aunque solo sea analíticamente, la forma (cultura de los videojuegos en general) de su contenido (los casos concretos: los diferentes tipos de videojuegos, estilos de juego, jugadores, plataformas, contextos sociales, etc.).

La premisa fundamental de este libro es que la cultura de los videojuegos se encuentra en una fase de crecimiento y consolidación, (entendida como la fase de institucionalización de las prácticas, experiencias y significados relacionados con los videojuegos), que impregna nuestras sociedades contemporáneas y proporciona una lente con cuya ayuda podemos analizar cuestiones sociales más amplias de la actualidad. Los videojuegos, entonces, son entendidos como una expresión de la vida y la cultura de la modernidad tardía. Por eso, este libro proporciona una perspectiva importante para la comprensión de los videojuegos como experiencia, cultura

y ensamblaje sociotécnico, pero también proporciona un análisis profundo de cómo los videojuegos y su cultura pueden ayudarnos a comprender aspectos de la vida social general tales como el trabajo, la educación, la cultura, la agencia, el poder, la experiencia, la empatía y la identidad en el mundo actual. En particular, este libro presenta nociones complejas que afectan a la sociedad contemporánea a través de la cultura de los videojuegos, pero de forma tal que estas ideas sean tangibles y accesibles.

El libro, entonces, realiza una contribución intelectual original y novedosa particularmente en los campos de la sociología, los estudios culturales y de los medios, y los estudios de juegos (*game studies*). En este sentido, el libro emplea perspectivas e ideas de una variedad de actores sociales que tienen influencia sobre diversas áreas de la cultura de los videojuegos. A diferencia de la mayoría de las investigaciones en este campo, que tienden a centrarse en un aspecto particular de los juegos o en un tipo particular de actor (como, por ejemplo, ciertos tipos de videojugadores, desarrolladores u otros profesionales de la industria), esta investigación considera los roles y actitudes de quienes ocupan distintas posiciones, desde jugadores (en el espectro del jugador casual al jugador ávido) hasta diseñadores de juegos, periodistas y también aquellos que a menudo faltan en la investigación en este campo como los académicos de juegos, y aquellos involucrados en la interpretación cultural más amplia de los juegos, como los directores de museos. El texto también integra una serie de conceptos e ideas clave que se emplean con frecuencia en los estudios de juegos, pero cuyo significado, valor o uso rara vez están completamente elaborados. De esta forma, el libro lleva los estudios de juegos a una serie de áreas apenas exploradas y establece nuevos marcos teóricos y metodológicos para el análisis de los videojuegos, los jugadores y su cultura.