

¡Hey, gamers! Bienvenidos una vez más a... [caos] ... 2023. ¿Sabíais que los videojuegos os vuelven violentos?

Durante mucho tiempo ha existido el debate de si los videojuegos nos vuelven violentos. [Video Kids] Ya en 1991 el profesor Eugene Provenzo dijo: *“Ah, socorro, las nuevas tecnologías me dan miedo, tengo 42 años y no sé utilizar MS DOS”*

Qué demonios, yo soy un *millennial* y tampoco sé utilizar MS DOS...

En fin, este prejuicio de videojuegos y violencia nos lleva acompañando desde hace décadas. Pero os alegrará saber que, hace unos años, se hizo un metaanálisis de varios estudios y acabó concluyendo que... Sí. Hay un lazo directo entre la violencia en los videojuegos y el comportamiento violento. De hecho, Craig Anderson et al dijeron, Y CITO: [imitando la estética fascista] *“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)

Pero... espera, ¿cómo eran esos estudios? Bueno, en uno te hacían jugar y luego medían la cantidad de salsa picante que servías a alguien a quien no le gusta la salsa picante... O medían el tiempo que ponías un sonido desagradable. O dividían dos grupos y luego te daban palabras a completar como ‘EXPLO_E’ o ‘S_OR_’, y si habías jugado videojuegos violentos era más probable que pusieras ‘*explode*’ o ‘*sword*’. (Madigan, 2016, págs. 230, 231)

Claramente son pruebas concluyentes, soy un MONSTRUO

Vale, en realidad ningún estudio, y mira que ha habido, ha encontrado nada firme sobre violencia y videojuegos. No sólo es que apenas haya estudios longitudinales, sino que es difícil medir sus efectos cuando hay un tío en bata diciendo que tienes permiso para darle un Carolina Reaper a esa persona alérgica al picante. (Madigan, 2016, págs. 230, 231) Estas historias asustaviejas suelen hablar sobre corromper a niños, y... estos estudios no suelen hacerse con niños y, cuando se hacen, no juegan a los títulos violentos que sí jugarían en casa. (Madigan, 2016, págs. 230, 231) Estos estudios no reflejan a qué videojuegos se juega o cómo se juega a videojuegos y se hacen con grupos de control pequeños. (Crawford, 2012, pág. 71)

Lo siento pero, a menos que te estén juzgando por asesinato, 400 o 500 personas no son tantas.

Y la cosa es que... no hace falta violencia para volvernos violentos; un estudio logró enfurecer a sus sujetos modificando *Tetris* para hacerles sentir torpes y frustrar su sentido de competencia (Madigan, 2016, pág. 235)

Y, bueno, si nos vamos a otra parte, hay estudios que apuntan a que el consumo de alcohol durante un partido de fútbol y la violencia doméstica están relacionados (The Economist, 2021), así que...

Pero, por mucho que insista, los videojuegos siguen teniendo un problema de imagen.
Necesitamos historias mejores. Necesitamos...

¡ ... hablar sobre la grandeza de los videojuegos! ¡Sí, nena! ¡Los videojuegos mejoran nuestra memoria de trabajo! (Barrecheguren, 2021, pág. 142) ¡Los videojuegos nos permiten ponernos en los zapatos de otras personas! (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 86-88) Los videojuegos nos dan una mejor visión abstracta en un espacio tridimensional; (Madigan, 2016, pág. 251) [RE4R] exacto, mamá, gracias a que juego *Minecraft* puedo ver [resuelvo el puzle, *Expediente X*] más allá. ¿Es que no lo sabíais? ¡Los videojuegos en 2020 generaron 139 millardos de dólares – sí, esa palabra existe – ! ¡Eso es más que la NFL, la NBA, la MLB y la NHL juntas! (Monahan, 2021)

Espera, ¿eso son asociaciones deportivas o estoy diciendo letras al azar?

El videojuego hoy día es parte de la sociedad. *Animal Crossing* se ha utilizado en las protestas de Hong Kong (BBC, 2020), los Chalecos Amarillos utilizaron *GTA Online* para protestar en 2018 (Venegas, 2020) y se hacen cosas como el evento conmemorativo de Martin Luther King en *Fortnite* (Broseker, 2021) donde puedes ver a Rick bailando frente a su discurso proyectado en una plaza.

Si buscas, puedes encontrar fuentes segregadas y, si sigues buscando, puedes encontrar el cadáver de Dios

OK, todo eso es muy bonito, pero... ¿qué más da? ¿Realmente pensáis en cómo Biden utilizó *Animal Crossing* durante su campaña electoral (Kelly, 2020) u os estáis centrando en pescar un pescado de puta madre?

Como imaginaréis, voy a romper el cristal de ‘no romper’ y hablar de p... De p... política, e imagino que no todes vais a coincidir con mis ideas, así que intentaré dialogar

Lo importante aquí es responder a la pregunta: “¿Qué significa el videojuego?”
No como medio, sino para nosotros, como personas

Ojalá haga un buen trabajo porque los mecenas votaron este vídeo hace tres años. La culpa es vuestra por confiar en un *youtuber* ensayista. ¿Veis cuánto dura este vídeo? ¿VEIS LO QUE ME HABÉIS OBLIGADO A HACER?

Vale, empecemos por lo básico: **lo importante del juego**. Aquí tengo una charla de TEDxYouth que di con 21 años. Toqué techo pronto... En fin, veamos. [La pauso] ¿Sabéis qué? Mejor no, ese tío no sabe nada, pero si me miráis a [zoom] mí, quizá aprendamos algo.

Este hombre de aquí es Johan Huizinga, o como le llaman los académicos de *game studies*: “mi puto padre”. Huizinga es probablemente el teórico más importante de esta rama, y también es algo que nos conviene: un viejo que nos da la razón

Huizinga defiende cómo “*la cultura, en sus fases primordiales, se juega*” (Huizinga, 1938, pág. 262) y que “*el juego es más viejo que la cultura [...] los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar*”. (Huizinga, 1938, pág. 13)

Huizinga defiende el juego como algo elevado. Aquí tengo que hacer una distinción porque idiomas. En inglés se diferencia entre *game*, el juego con reglas y límites, y *play*, el jugueteo, el acto y la idea de jugar. Uno

juega a *Halo*, pero juguetea al hacer *teabag* a un oponente, y eso, dice Huizinga, [*teabag* en *Halo*, *Así habló Zaratustra*] es trascendente.

OK, Huizinga decía todo esto en los años 30, hace casi un siglo. Creo que no pensaba exactamente en *Halo* y aquí estamos hablando del *play*, no de PlayStation. Pero el juego es grande, y a través de los *game studies*, a lo largo de las décadas, se han explorado las maneras en que nos marca y transforma

Simon Parkin habla sobre el klepsi-klepsi, un juego en el que se rodea a un jugador con los ojos cerrados y alguien se le acerca a darle una bofetada. Luego el jugador tiene que adivinar quién ha sido. [Pausa] El klepsi-klepsi lo jugaban los niños judíos en los campos de concentración como mecanismo de supervivencia. (Parkin, 2015, págs. 129-130)

Oh, no, he dicho algo triste... ¡seamos felices!

El juego es carnavalesco; redefine, se burla y hace que todes participen de esa burla para desconectar y dar sentido al caos. (Sicart, 2014, págs. 4-6) Es un acto liberador que recontextualiza: puedes convertir un *parking* en un campo de batalla jugando *Ninja* con amigos (Sicart, 2014, pág. 12) o una galleta en... En algo horrible al jugar con tus amigos, oh no...

El juego está lleno de interacciones interesantísimas porque somos, a la vez, personas y jugadores. No sólo estoy jugando *Mario Party*: estoy jugando con mi madre y quiero animarla, así que eso afectará a mi partida (Juul, 2010, pág. 126) o quizá estoy jugando contra mi archienemigo y quiero que vea cómo nunc-[me dan una paliza en *SF6*] ¡No, otra vez no!

El juego es enorme y múltiple, [*Rules of Play*] y podríamos pasarnos todo el día sólo con definiciones de qué es un juego, así que vamos a ir a algún lugar más interesante.

Esta mujer de aquí es Jane McGonigal, desarrolladora y defensora a ultranza de los videojuegos como motor para el cambio positivo. Aquí está hablando sobre cómo los videojuegos nos pueden ayudar... [su libro] ¡Y aquí está su libro, *Reality is Broken*!

¡Uy, contiene consejos prácticos para los *gamers*!

McGonigal defiende que "*lo opuesto al juego no es trabajar. Es la depresión*" (McGonigal, 2011, pág. 28)

Según McGonigal, el juego no es una distracción sino lo contrario: el juego nos lleva a sentir *eustress*, un estrés positivo por enfrentarnos a una tarea desafiante, y *fiero*, la emoción de triunfar sobre la adversidad. (McGonigal, 2011, págs. 32, 33)

El juego nos permite participar en algo mayor que nosotros. Si repartes *delivery*, da igual que logres hacer cinco pedidos en diez minutos. ¿Pero si contribuyes a que la comunidad de *Halo 3* haya acabado con diez millardos de alienígenas del Pacto? Eso es épico, y tú has colaborado [*Starship Troopers*, "*I'm doing my part*"]. (McGonigal, 2011, págs. 95-97)

El optimismo de McGonigal es contagioso, y *Reality is Broken* es una constante reafirmación de cuánto se logra a través del juego.

Chore Wars (McGonigal, 2011, págs. 119, 120) e *Investigate your MP's expenses* (McGonigal, 2011, págs. 219, 220, 222)

Si centras a la gente, si les haces sentir que tienen un impacto en el mundo, si les pones a prueba para que superen un desafío, pueden conseguir cualquier cosa. Tal y como dice Edward Castronova: "*hay cero desempleo en World of Warcraft*", porque, según McGonigal, la gente está pagando "*por el privilegio de una mayor productividad*" (McGonigal, 2011, págs. 53, 54)

¿No es genial vivir en una sociedad donde, hasta cuando descansamos, estamos trabajando?

McGonigal cree que los videojuegos pueden cambiar el mundo, literalmente, y para ello ha creado 14 soluciones que nos aportan los videojuegos, como eliminar "*nuestro miedo al fracaso*" a la vez que aumentan "*nuestras posibilidades de triunfar*" (McGonigal, 2011, pág. 68), enfocar "*nuestra energía, con optimismo incansable, en algo que se nos da bien y disfrutamos*" (McGonigal, 2011, pág. 38) o "*unirnos y crear comunidades muy potentes de la nada*" (McGonigal, 2011, pág. 172) [me quedo mirando a cámara, himno soviético, sonrío]

El juego no es una distracción, es la respuesta. McGonigal dice que los "*jugadores no están rechazando la realidad*", 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)

Pero volvamos a aquello sobre unirnos y crear comunidades a través del juego, porque ¿sabéis qué más está roto? Exacto, la identidad

¿Sabéis *Watch Dogs*? Quizá no sabéis, está bien. Está bien no saber cosas [*sometimes I think, but then I forget*] En *Watch Dogs* puedes ver la información de las personas que te encuentras por la calle, pero son pedacitos que apenas dicen mucho, como 'dona a una ONG' o 'es fetichista de los pies' (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 169). **Esto es lo que podríamos llamar post-identidad**

Ya no somos una sola cosa. Lo que antes nos definía, como nuestro país o la familia, ya no pesa tanto. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 170) Nos construimos a base de fragmentos: soy amante de los videojuegos, pero también cinéfilo, *boy scout* y mecenas de bandas armadas, pero no soy todas estas cosas al mismo tiempo sino que fluyo de identidad a identidad

Existimos en una sociedad de consumo, así que lo que consumimos, en cierta medida, nos define. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 147) Estoy grabando frente a una estantería con mis libros, videojuegos, DVDs... Y todas estas cosas son cada vez menos prácticas; podría tener un eBook y la mayoría de estos juegos están disponibles en digital. Pero esto dice algo de mí: entras a mi habitación y sabes que soy

un pedante, pero también que juego a *Magic* y que he leído *Nacidos de la Bruma* de Brandon Sanderson, ¿conocéis a Brandon Sand-[corte]

Y aquí es muy interesante el *gamer*, y que conste que lo diferencio de 'jugador de videojuegos'. *Gamer* es... raro. Se supone que es el prototipo, pero casi nadie se identifica como tal (Muriel, *Identidad Gamer*, 2018, pág. 45)

Los *gamers* son como un líquido no newtoniano: normalmente fluyen, pero se endurecen bajo presión. Daniel Muriel cree que esto ocurre porque problematiza a la comunidad del videojuego "*porque lo gamer es una lucha por una identidad en crisis. Es crisis de la identidad.*" (Muriel, *Identidad Gamer*, 2018, pág. 53) Es un lío de tres pares de narices: no queremos ser *gamers*, ese *gamer* prototipo que comparan al asistente a una convención pornográfica (Muriel, *Identidad Gamer*, 2018, pág. 37) pero nos gustan los videojuegos, y el término que se suele utilizar en estos casos es... *gamer*. Y los *gamers* son gente apasionada, yo soy apasionado, así que... Cuando hablan de *gamers*... ¿hablan de mí?

Estamos acostumbrados a que se hable mal del videojuego desde fuera. He empezado hablando sobre violencia y videojuegos por un motivo, y seguramente recordáis acusaciones sobre cómo un tiroteo es culpa de los videojuegos, o que jugar a videojuegos te vuelve adicto, o habéis sufrido *bullying* por jugar a videojuegos y os sentís aislados y bajo asedio. En esos momentos, la identidad *gamer* ofrece un refugio

De hecho, ofrece más que un refugio, ofrece "*una distinción aristocrática*", estás 'en el ajo' (Nagle, 2017, pág. 136), puedes ver cómo tú estás dentro y toda esta gente que echa mierda a los juegos... No lo entienden.

Y antes de que te des cuenta, han empezado a venderte unas ideas

Los videojuegos llevan vendiéndose a los chicos cishetero desde hace décadas. Somos su público objetivo y desde ahí se retroalimentan; los chicos jugamos en *arcades* y solemos llevarnos con otros chicos, así que eso refuerzan la idea que las chicas son algo externo (Kocurek, 2015, pág. 20) Años más tarde, quienes nos criamos jugando recordamos a los hombres protagonizando películas y anuncios de videojuegos y cómo nos llevábamos con otros chicos al jugar y se cierra el círculo. (Kocurek, 2015, págs. 182, 183)

Nace lo que algunos denominan 'la casa del árbol', donde el videojuego es un refugio de la masculinidad. ¿Y cómo funciona eso? ¿Cuándo ves *Hamtaro* y piensas que es muy cuqui tu cerebro dice "ALERTA, RETIRADA, DEFCON 1" y huyes a la casa del árbol? [*Gambones al Vapor*, Skinner: "ehm... No"]

Aquí va un palabro: la masculinidad, como tantas cosas, es performativa, algo que interpretamos, y detalle importante, cuando hablo de "hombres", me refiero a "hombres cishetero". Para explicarme, acudiré a uno de los grandes textos sociológicos de nuestra era: la película de *Barbie*

La escena en la que Ken descubre el patriarcado es divertidísima, pero también es ilustrativa. Ken ya era un hombre en Barbielandia, pero cuando llega

al mundo real se encuentra con la *performance* de la masculinidad, el cómo nuestra sociedad espera que actuemos los hombres.

Esto no es innato sino que se aprende. Cosas como ‘sé fuerte, sé un hombre’, ‘los hombres no lloran’, [imitando a *Frozen*] “*conceal, don’t feel...*” Esto es lo que se conoce como ‘probado’: actuamos como se supone que actúan hombres para demostrar que somos hombres. Como todos lo hacemos, todos lo siguen haciendo, y la idea de que los hombres son de una cierta manera se reproduce por los siglos de los siglos. (Burrill, 2008, pág. 21)

Así es como acabamos llegando al ilustre novelista Don Arturo Pérez Reverte frustrado al ver a James Bond... ocupar el asiento del copiloto en una moto conducida por una mujer. El ideal cishetero masculino es muy rígido, y cuando no actúas según ese ideal eres menos, eres débil. ‘Pegas como una niña’. Esto es lo que se conoce como ‘masculinidad tóxica’: no es que ser un hombre esté mal, sino que ciertas ideas de la masculinidad tradicional cisheteropatriarcal – sí, estas son palabras que existen – llevan a comportamientos tóxicos con tal de mantenerse arriba. Como ESPAÑ-

Se podría abrir todo un melón sobre alejarse de lo masculino te acerca a lo femenino y eso se ve como inferior, secundario, recoger los platos, pero eso nos llevaría otros 50 minutos y, aunque no lo parezca, estoy intentando condensar

¿Qué tiene que ver esto con los videojuegos? Bastante. Pensad en los principales verbos del videojuego *mainstream*: ‘disparar’, ‘correr’, ‘superar’, ‘proteger’... Son ideas asociadas a la masculinidad. El videojuego forma un espacio seguro para practicar la performatividad masculina (Burrill, 2008, pág. 29) y el lenguaje competitivo de tantos videojuegos lo liga a los deportes, que es algo segregado por género, así que se refuerza más aún la idea de que el dominio de este medio que nos lleva a competir es algo masculino. (Kocurek, 2015, págs. 41, 49)

Por supuesto, esto no significa que no eres un hombre si no te gusta jugar a *Call of Duty*. [*Programming socks*] O quizá sí. No hay nada en la naturaleza “de hombres” y “de mujeres”, esto es algo social. Y también, importante aclararlo: la mayoría no hacen esto adrede, porque estas ideas no son una conspiración sino una mentalidad, un sesgo

El resultado es que los videojuegos acaban formando un espacio donde los muchachos nos probamos entre muchachos. Tony Blackshaw hablaba sobre cómo un grupo de hombres iba a un bar para construir y reafirmar su masculinidad entre todos: (Crawford, 2012, pág. 141) al actuar de cierta manera y ver que los demás lo hacen y que lo consideran bueno, se sienten bien. Son hombres de la manera correcta.

Cuando, por ejemplo, voy a una LAN party con amigos, nos comportamos de una cierta manera: gritos, provocaciones, insultos, piques... Esas "son cosas de chicos", así que estamos bien. Somos colegas haciendo lo que los colegas hacen.

Entonces claro, tenemos a la masculinidad performativa y los hombres probándose entre los hombres. Esas son las reglas, y son reglas difíciles; el cerrado emocional que esperan de nosotros es dañino y nos lleva a sufrir en silencio en vez de buscar ayuda, por ejemplo. Pero entendemos que el mundo funciona así y que, si lo hacemos bien, nos irá bien. Parte de lo que es ser hombre, se supone, es ser lo suficientemente débil como para que un desafío te afecte, pero lo suficientemente fuerte como para superarlo (Burrill, 2008, pág. 27)

Y entonces llegan las mujeres y los colectivos disidentes y lo joden todo. ¿Cómo se os ocurre? Lo que nos habían inculcado ya no sirve: ahora las mujeres piden consentimiento, los colectivos esperan que les tratemos con respeto y ya no podemos reírnos de los gays. Ya no puedes decir mari[CENSURA] ¿Veis, lo habéis visto? Qué nos queda, ¿la nación? ¿Cuál, si resulta que nuestra historia está llena de mierda problemática? ¿La familia? ¿Cómo voy a formar una familia si el planeta se va a la mierda? ¿El trabajo? ¿QUÉ TRABAJO? (Burrill, 2008, pág. 25) ¿Y en medio de todo esto nos dicen que 'sé un hombre'? ¿Estás de coñ-[corte]

Y entonces llega el videojuego, que de toda la vida se ha visto como una distracción, un juego, algo sin complicaciones. Es un refugio. Algunos, cuando se dan cuenta de que los videojuegos son políticos, lo ven como una intrusión en un medio donde al fin podían desconectar, y eso lo convierte en un caldo de cultivo perfecto para ideologías reaccionarias que se aprovechan de esta inercia (Europol, 2022, pág. 57) y se presentan como el "sentido común", normalizando por el camino muchas actitudes tóxicas (Luna, 2021). Pero no podemos huir, porque desde su base, antes de decir una sola palabra, el videojuego ya está comunicando

LA IDEOLOGÍA DEL JUEGO. OK, ya tengo un vídeo sobre la politización del videojuego, así que tampoco me voy a repetir. En este caso no me interesa tanto hablar sobre si los videojuegos tienen ideas como que, en sí mismos, son ideológicos

Me refiero a cómo Kocurek habla de que, incluso desde su nacimiento, los videojuegos reflejaban *"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."* Kocurek cita a R.W. Connelly: *"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)

Los videojuegos ofrecen un refugio porque son sistemas rígidos, son *roboces*. Quizá no sepas si lo que has dicho en una discusión era lo correcto, pero puedes estar seguro de que esa partida al *Fortnite* la has ganado tú. (Paul, 2018, pág. 145)

Nos refugiamos en el videojuego, pero no podemos huir de los propios videojuegos, de cómo te dicen que tú, sí, tú, tú eres especial, tú eres quien gana, tú eres quien mejora, tú eres quien *rutea la nohit* o quien domina el combo o quien determina la victoria o la derrota en una partida de *League of Legends*.

Qué es la teoría de la cultivación (Jones, 2011). Todo está emitiendo, y quizá esto os sorprenda, incluso algo tan supuestamente ‘objetivo’ como los medios de comunicación tiene su carga ideológica. (Crawford, 2012, pág. 72)

Por supuesto, no absorbemos ideas como Homer Simpson viendo un anuncio de cerveza. Soy, literalmente, un *soyboy*, bebo leche de soja y el otro día quise tomarme un batido con nata y mi intestino me dijo que era un chico muy travieso por querer tomar lácteos. Pero me encanta picarme en los juegos competitivos, me van los *shooters* y los juegos de lucha, y me gusta más *The Raid* que *El Acorazado Potemkin*

Sí, soy un *poser*, me habéis pillado [sorbito Starbucks]

En fin, incluso si no me trago lo que dicen esas obras, queda un poso. Una parte de mí cree que ser fuerte está bien, que responder a una provocación con un puñetazo es ‘correcto’, que ‘a la hora de la verdad’, sea cuando sea esa hora, vendrá bien que pueda luchar. Lo creo, pero a la hora de la verdad... Saberme la tabla de tipos de Pokémon me ha llevado más lejos que saber artes marciales

¿Y sabéis en qué insisten los videojuegos? En “que gane el mejor”

Como ya he dicho, muchos videojuegos se construyen sobre verbos como ‘ganar’, ‘superar’, ‘destruir’, y hay dos puntos en común a esos verbos. Uno es la masculinidad... y otro es la meritocracia

¿Qué es la meritocracia? Es un sistema dominado por el talento. Lejos de favoritismos, tu habilidad te lleva a donde mereces llegar.

Suena lógico, ¿no? Si algo se te da bien mereces que se te reconozca. No quiero a alguien incompetente: quiero que la gente buena esté en los puestos buenos ganando buen dinero. Y, si te gano en un videojuego, te he ganado. Además, jugamos con las mismas reglas; quizá puedas elegir a tu personaje en *Tekken* o utilizar una u otra arma en *Call of Duty*, pero tenemos las mismas opciones y ganar sienta bien. [Conan: “*lo mejor de la vida es aplastar a tus enemigos y verlos destrozados*”]

Sí... Pero. Creo que todo el mundo, y de verdad, estoy convencido de que tú, sí, tú conoces a... alguien. Es muy inteligente, muy hábil,

tiene la polla enorme. Lo que sea, pero no está ahí. No le dieron la oportunidad, o no le ha visto la persona correcta. ¿Cuántos canales tienen comentarios diciendo “no entiendo cómo no tienes un millón de subscriptores”? He conocido gente que ha tenido que abandonar su carrera porque tocaba hacerse cargo de un familiar enfermo, o su familia no le dejaba, o tantas otras razones. Nuestro entorno actúa como sesgo

Yo mismo soy un ejemplo. ¿Soy bueno? Eso espero, pero no he salido de la nada. Mi padre siempre me dijo que podía tomarme el tiempo que quisiera, estudiar donde quisiera, para trabajar sólo de lo que me gustara. Incluso después de terminar la carrera de periodismo, tuve oportunidades. Durante una temporada, me planteé dejarlo todo y entrar a estudiar en una escuela privada de dibujo porque era viable. Podría haber estudiado cine en una escuela de prestigio en EE.UU si quisiera. Me he criado en una familia de clase alta donde he tenido las consolas que he querido y el ordenador y la cámara que he querido para desarrollar mi habilidad como me ha gustado, y si todo fallaba, tenía un colchón económico sobre el que caer. Ahora te pregunto: ¿tenemos tú y yo las mismas oportunidades? ¿Estamos jugando según las mismas reglas?

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)

OK, ¿qué tiene que ver todo esto con los videojuegos? Pues... bastante

La meritocracia es el motivo por el que la gente se pone tan nerviosa cuando se habla de poner un modo fácil para *Elden Ring*: esos juegos te piden una mentalidad muy específica, una de superación a través del dominio

La meritocracia garantiza la toxicidad en los videojuegos competitivos porque nos reduce a números, y si nuestros números no son altos nos enfurecemos (Paul, 2018, pág. 37)

La meritocracia cierra el videojuego y sube la barrera de entrada (Paul, 2018, pág. 51) y crea divisiones arbitrarias con la distinción entre *casuals* y los jugadores ‘de verdad’. (Paul, 2018, pág. 66)

La meritocracia nos ciega a cómo las mujeres y los colectivos disidentes se quedan fuera de los videojuegos. No es que no haya más jugadoras femeninas en *League of Legends* porque las mujeres no saben jugar; no hay más jugadoras femeninas porque, antes incluso de jugar, tienen que soportar el acoso (Paul, 2018, pág. 77) o poner más de su parte y dar el 110% porque su habilidad siempre está bajo tela de juicio (Paul, 2018, págs. 46-47)

Y no quiero decir que debamos destruir los videojuegos competitivos y todos ganamos una medalla por el esfuerzo. Me gusta aplastar a mis enemigos y verlos destrozados y la meritocracia no es, ni de lejos, el único problema. Pero tampoco me parece sano ignorar cómo nos ciega ante estos hechos, (Paul, 2018, pág. 30) y creer que la habilidad es el principio y el fin puede llevarnos a ideas tóxicas, a creer que nos lo merecemos todo, que es nuestro, que ‘nos lo hemos ganado’. (Paul, 2018, pág. 141)

Pero es tentador. Buscamos respuestas fáciles e inmediatas, no porque seamos simples, sino porque el mundo es complicado.

[En el E3] El videojuego es genial. En 2022 se estimó que la industria del videojuego vale más de 150 millardos de dólares, cinco veces más que la industria cinematográfica. (Parreno, 2022) Es increíble. Pero más increíble aún... es que haya gente celebrando esto pero luego actúen como si, por algún motivo, el videojuego existiese aislado del mundo

También es un argumento un poco... raro, ¿no? *“¡Cada día somos más en la industria armamentística, el negocio en el que más invierten los EE.UU.!”*, *“la industria pornográfica no está tan mal, somos pioneros en la tecnología y recaudamos más dinero que... Joder, se mueve un dineral aquí”*, *“las drogas tienen mala fama, pero la verdad es que son una industria intercontinental que mueve producto para el cine, la música y mucho más”*

Mirad, es normal acudir a estas ideas y simplificar. Steve L. Kent tiene dos volúmenes de *La Gran Historia del Videojuego* donde te habla sobre el nacimiento y caída de Atari, el triunfo de Nintendo, Sony, la llegada de Xbox... Pero no habla sobre, por ejemplo, el coltán que se utilizó para fabricar PlayStation 2, o sobre el sexismo o el sesgo ideológico del videojuego a través de la historia (García Raso, 2017, pág. 37)

Yo mismo caigo en esto con *La Leyenda del Videojuego* porque, repito, no es una conspiración sino un sesgo: queremos hablar sobre lo que nos gusta y celebrar el videojuego. Tratar estos temas sería un poco cortar el rollo

Pero creo que, a un nivel instintivo... Sabemos que no está todo Gucci con el videojuego, que hay más que simplemente ‘pium, pium’, ‘brum, brum’. Sabemos que hay videojuegos abiertamente políticos, y sabemos que...

EL VIDEOJUEGO PUEDE SER PROBLEMÁTICO. Sabemos que el videojuego no te vuelve adicto, pero cuántas discusiones hemos visto sobre los gachas en *Genshin Impact*, de los cromos en *FIFA*, las tan temidas *loot boxes* en tantísimos juegos...

Hay vídeos de canales como Extra Credits o Jimquisition o, qué cojones, TODO EL MUNDO habla sobre videojuegos adictivos y cómo hay videojuegos que se esfuerzan muy mucho en extraer tu delicioso dinero – que deberías estar gastando en mi Patreon – de tu cartera. Sabemos que el ejército y la industria armamentística utilizan juegos como *Call of Duty* para hacer propaganda y

publicidad de sus productos. Sabemos que el ejército utiliza el videojuego para entrenar a sus soldados y lo lleva haciendo desde *Battle Zone*.

Lo sabemos... pero el videojuego es huevito. Seguimos poniendo el foco en las mecánicas creyendo que, como podemos definir nuestra propia experiencia, somos inmunes. Pero no es así (Crawford, 2012, pág. 74)

Y eso hace que analizar ciertas partes de la cultura del videojuego sea muy difícil. La gente reacciona con virulencia cuando se habla del racismo y sexismo de los *gamers* porque, pero eso no quita los comentarios sobre el sobrepeso de Thor o el color de piel de Angrboda en *God of War Ragnarok*, o sobre si Aloy no es lo suficientemente follable en *Horizon: Forbidden West* o sobre la existencia de pronombres en *Starfield*

Hay un poso de frustración que ve esto como intrusismo, que toda esta gente que hace años se reía del videojuego ahora se quieren hacer los guays abrazándolo (Muriel, Identidad Gamer, 2018, págs. 70, 71)

Esto choca con las ideas de cómo hemos visto todo esto hasta ahora, y tememos que se pierda la “pureza” del hobby. Son más que *posers*: son una amenaza, una molestia (Nagle, 2017, pág. 131)

También se puede ver como si vinieran a acabar con la fiesta, de que aquí nos lo estamos pasando bien haciendo el tonto y vienen mamá a callarnos. Buena parte del instinto reaccionario viene precisamente de esta idea de rebeldía (Nagle, 2017, pág. 142)

El resultado... creo que no tengo que hablar para que os hagáis una idea, ¿verdad? Es difícil ignorar que hace unos pocos meses Marta Trivi y Jen Herranz abandonaron el videojuego tras sufrir campañas de acoso, y no son las primeras ni, seguramente, serán las últimas en irse

¿Entonces es el fin del mundo y los *gamers* están cancelados? No. Estoy señalando un problema, y podemos hacer como que no existe o... cambiar. Ya sabes... [*God of War*, “don’t be sorry, be better”]

El conjunto de cosas que hemos estado comentando: la meritocracia, el énfasis en las mecánicas, las narrativas de cómo construimos nuestra identidad y este es nuestro territorio... Nos impiden ver quiénes se quedan fuera.

Todos disfrutamos de la euforia de *Pokémon GO* en 2016, ¿verdad? Es un verano que jamás olvidaré... Pero para las personas racializadas jugar *Pokémon GO*, donde deambulas por barrios ajenos, puede suponer un peligro porque quizá te vean de otra forma (Trammell, 2023, págs. 41-42)

Al principio hablaba sobre cómo una partida de Ninja puede ser algo positivo que transforma un garaje en un campo de batalla... Pero... OK, seré brusco, ¿y si fueran NEGROS? Quizá no lo verías de la misma manera. Quizá no querrías pasar por ahí o sospecharías. (Kocurek, 2015, pág. 55)

Y quizá parece que esto no tiene que ver contigo, pero es importante ser consciente de los aspectos más nocivos del juego, porque todo lo bueno puede darse la vuelta.

EL LADO OSCURO DEL JUEGO. Esto de aquí es *Repairing Play*, un libro muy reciente que da la vuelta a muchas ideas asumidas del juego. Porque Huizinga hablaba sobre cómo el juego precede a la cultura y constituye la civilización, pero... ¿en qué civilización estaba pensando Huizinga? (Trammell, 2023, pág. 23)

¿Recordáis el klepsi-klepsi que mencionaba al principio? Simon Parkin lo veía como un mecanismo de supervivencia, pero Trammell habla sobre 'esconde la vara', un juego de niños afroamericanos en la posguerra civil estadounidense donde se buscaba una vara y, cuando un niño la encontraba, tenía derecho a pegar a los demás. Trammell da a entender que esto no es un mecanismo de supervivencia sino una excusa amparada en el juego para que los niños abusen de los demás y reproduzcan en otros el mal que sufren (Trammell, 2023, págs. 10-12)

Trammell señala que el juego no siempre es bueno y bonito. Jugamos a arrancarle las patas a los insectos. Y el juego es carnavalesco, pero a eso también se le puede dar la vuelta. Quizá habéis sufrido *bullying*. Conocemos la excusa, ¿verdad? 'Es sólo un juego' (Trammell, 2023, pág. 46)

Cuando alguien cuenta un chiste casposo, si le llamáis la atención, puede darle la vuelta. Están jugando, están haciendo el tonto, tú eres un aguafiestas. Si intentas retirarte del juego, te devuelven a él, porque el juego sólo es voluntario para quien lo empieza. (Trammell, 2023, pág. 62)

Absolutamente todo lo que Jane McGonigal defiende en *Reality is Broken* se ha vuelto en contra de la supuesta naturaleza optimista del juego

Hace eras me paseaba por 4chan, y los ataques de DDoS no se planteaban como nada serio. Era un juego, se hacían carteles propagandísticos y te daban instrucciones para 'utilizar el cañón bajo de iones'

Si seguís las redes estadounidenses entonces seguramente estáis familiarizados con el *swatting*, que no sólo fue muy común, sino que ha llegado a cobrarse vidas. (Statt, 2017)

Tantísimas campañas de acoso utilizan el juego como coartada. (Trammell, 2023, pág. 28) ¿Cuántos vídeos de bromas telefónicas o bromas pesadas hay en YouTube? Recuerdo, en secundaria, cuando entramos a un chat en una clase y decidí dar por culo y *trollear* porque quería hacer el idiota

La gamificación puede ser maravillosa para hacer tus tareas en casa, pero también puede ser la nota en un servicio de *delivery* o tu crédito social la GLORIOSA REPÚBLICA POPULAR CHINA. La gamificación hace de T... Equis... un lugar tóxico porque quiero soltar un tuit demoledor para ganar jugosos, jugosos *likes* y... *reposts*

Y lo siento, Jane McGonigall, pero el juego no nos salvará y no nos ayudará a hacer un mundo mejor porque el motivo de que *World of Warcraft* no tenga paro no es que la gente quiera desarrollarse al máximo: es que *World of Warcraft* tiene una demanda infinita

El sistema no está fallando porque el sistema no está hecho para hacernos felices: existe para mantener a las élites en la cima y a los engranajes del capital girando, y jamás, ni en un millón de años, el juego y la meritocracia harán que empieces sirviendo hamburguesas en McDonald's y acabes siendo CEO. Sólo hay un CEO, y tengo la sospecha de que quiere conservar su puesto por muchos méritos que acumulen la gente a sus pies

El gran engaño del videojuego es que el mundo no funciona como en el modo 'mi carrera' de FIFA. El sistema no está hecho para que todos triunfemos, sino para que unos pocos triunfen y los demás nos sintamos culpables por no estar en la cima. Y el videojuego nos engaña haciéndonos creer que esto es posible, pero la realidad es que, en palabras de Leigh Alexander, siempre nos protegerán de la verdad: lo listos que no somos (Paul, 2018, pág. 102)

Vale, me estoy pasando de negativo. ¿Alguno queréis cerveza? [Abro una lata, me la bebo] En realidad esto es una cerveza 0'0, no bebo alcohol. Ni siquiera me gusta el sabor de la cerveza, pero quería generar un ambient-[eructo]

Vale, nada de esto es exclusivo de los videojuegos. No quiero que salgáis de aquí renegando del medio y pasándoos a... [meme hombre lobo] la pintura

Pero sí, creo que los videojuegos pueden volvernos violentos igual que el libro *The Turner Diaries* ha llevado a que la gente cometa atentados terroristas. Porque no, esta imagen es mentira, nos engañaron. Llevo años leyendo y sigo teniendo unas tetas enorm-[corte]

Creo que una vez un hombre muy sabio dijo [*"un gran poder conlleva una gran responsabilidad"*] Aunque luego le pegaron un tiro, así que tan listo no sería...

Mirad, esto no va de dejar de disfrutar del videojuego. Más bien lo contrario; una vez abrimos los ojos a esta realidad, podemos apreciar más el videojuego, el arte y ser más críticos. Ganamos herramientas para dar sentido al mundo que nos rodea

La pregunta es cuánto vamos a reconocer, y yo reconozco que los videojuegos, que el arte, significa mucho, ¿y no es hermoso?

El cine puede ser arte [*Barbie Fairytopia Mermadia*] pero también puede ser propaganda [*El Triunfo de la Voluntad*] igual que la literatura puede contar grandes historias [*Gerónimo Stilton*] pero también... [*Cincuenta sombras de Grey*] contar mejores historias. Entendemos que el resto de artes tienen distintas facetas y que una obra no define al resto, así que, ¿por qué no lo hacemos con el videojuego? ¿por qué es 'todo o nada'?

OK, entonces ¿qué hacemos cuando pase algo y vuelvan a echarle la culpa a los videojuegos? Ah, ¿que lo ha hecho el presidente de Francia mientras yo estaba escribiendo este vídeo? Ya decía yo que esa gente no era de fiar...

Un motivo por el que creo que los videojuegos son una cabeza de turco tan buena es precisamente porque estamos acostumbrados. Llevamos

oyendo de todo casi desde que este medio nació, y saltamos a la mínima. Dejamos de hablar sobre qué causó esos disturbios en Francia y la conversación pasa a si los videojuegos nos vuelven violentos

De hecho, cabría preguntarse qué es 'violencia'. En 2001 la Academia Americana de Pediatras dijo que "el 100% de las películas animadas producidas en EE.UU. entre 1987 y 1999" contenían violencia. (Crawford, 2012, pág. 70) Y claro, ¿es igual de violento Tom y Jerry que *The End of Evangelion* cuando [censura]

Es innegable que el videojuego significa mucho. Seguramente estáis viendo este vídeo porque amáis el videojuego. Porque os ha marcado. Porque tenéis recuerdos y momentos y una vez visteis algo, hicisteis algo, que os cambió. Y eso sigue ahí, en vuestro corazón. Hay tantísimos momentos que, sólo con pensar en ellos, me hacen un nudo en la garganta y me dan vértigo, porque el videojuego lo abarca todo y es más que sólo sus historias. Es la gente con la que lo hemos compartido, las ocasiones en las que hemos encontrado refugio, sabiduría, fuerza en ellos. Esos recuerdos decoran nuestra vida y seguramente seríamos personas distintas de no haberlos vivido.

Propongo pensar en ese amor y utilizarlo no para cerrarnos, sino para ver como no hemos visto antes. Para entender desde nuevas perspectivas y sentir el videojuego en todas sus facetas. Quizá hayáis visto *Suzume*, y pienso en cómo la película habla de los ecos que dejan los lugares, que una escuela es más que sus paredes. El videojuego es más que una imagen en una pantalla. Abrámonos a eso, sin miedo.

En su libro, *Muerte por videojuego*, Simon Parkin habla sobre la adicción, no sólo desde lo obsesivo, sino también lo pasional, cómo el arte puede absorbernos, y termina con una de las citas más hermosas que he leído: "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"

En fin, eso es todo lo que tenía que decir. Me voy a jugar *Baldur's Gate III*

Bibliografía

- Barrecheguren, P. (2021). *Neurogamer*. Paidós.
- BBC. (13 de Abril de 2020). *Animal Crossing removed from sale in China amid Hong Kong protests*. Obtenido de BBC News: <https://tinyurl.com/4xncxbw9>
- Broseker, R. (26 de Agosto de 2021). *Celebrating MLK: TIME Studios presents March Through Time in Fortnite*. Obtenido de PlayStation Blog: <https://tinyurl.com/4an5rjpu>
- Burrill, D. A. (2008). *Die Tryin'*. Nueva York: Peter Lang.
- Crawford, G. (2012). *Video Gamers*. Routledge.
- García Raso, D. (2017). *Yacimiento Píxel*. Madrid: JAS Arqueología.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Jones, A. (. (2011). *How TV Ruined Your Life*. Zeppotron.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. MIT Press.
- Kelly, M. (1 de Septiembre de 2020). *Biden campaign launches official Animal Crossing: New Horizons yard signs*. Obtenido de The Verge: <https://tinyurl.com/ddv5sxuz>
- Kocurek, C. A. (2015). *Coin-operated americans: rebooting boyhood at the video game arcade*. Londres: Universidad de Minesota.
- 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. (11 de Enero de 2021). *Video games have replaced music as the most important aspect of youth culture*. Obtenido de 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.
- Parkin, S. (2015). *Muerte por videojuego*. Madrid: Turner Publicaciones.
- Parreno, R. (13 de Diciembre de 2022). *Gaming is five times bigger than movies now*. Obtenido de Gameranx: <https://tinyurl.com/3x6bcyr5>
- Paul, C. A. (2018). *The toxic meritocracy of videogames*. Minneapolis: Universidad de Minesota.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge: MIT Press.

Statt, N. (29 de Diciembre de 2017). *Swatting over Call of Duty game results in deadly police shooting of Kansas man*. Obtenido de The Verge: <https://tinyurl.com/3w6d5jw2>

The Economist. (9 de Julio de 2021). *Domestic violence surges after a football match ends*. Obtenido de The Economist: <https://tinyurl.com/59z94ccf>

Trammell, A. (2023). *Repairing Play*. Cambridge: MIT Press.

Venegas, A. (. (13 de Junio de 2020). *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*. Obtenido de Twitter: <https://tinyurl.com/7tchrry4>