

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; HEIDE SMITH Jonas y PAJARES TOSCA Susana
Understanding Video Games: The Essential introduction
 Nueva York, Routledge, 2012 (Second Edition)

La sociología, como disciplina académica, debería aspirar a ser sensible a los cambios acaecidos en la compleja y efervescente sociedad de nuestros días. Sin embargo, tradicionalmente interesada por temas de gran calado y enjundia social, ha mostrado una menor propensión a las temáticas de la cotidianidad. El videojuego, aparentemente un objeto banal o intrascendente, ha revolucionado el ocio y las prácticas sociales de una manera, cada día, más transversal. *Understanding Video Games* supone una obra necesaria que, con vocación introductoria, desgrana con precisión un objeto de estudio aún fuertemente cargado de prejuicios. Partiendo de un enfoque multidisciplinar, que aúna aportaciones desde la sociología, comunicología, diseño gráfico o informática, este manual, revela que lejos de ocuparse de un tema trivial, los videojuegos —como artefacto lúdico y fenómeno sociocultural— operan de una manera relevante en la conformación de subculturas y en la articulación de lo cotidiano (Goffman). Inscrito dentro del ámbito de los *media studies* y sociología emergente, el reciente lanzamiento de su segunda edición, ampliada y revisada, ha supuesto una oportunidad excelente para acometer la escritura de la presente reseña. Profusamente ilustrado, e incluyendo preguntas de discusión que incitan al debate, dispone de un glosario terminológico y de una detallada cronología

histórica acerca del videojuego (incluyendo una versión interactiva en línea). Redactado por profesores titulares y miembros activos del *Center for Computer Games Research* de la Universidad IT de Copenhague nos encontramos ante una ambiciosa obra publicada en inglés, que aspira a ser una referencia esencial, tanto para el lector inexperto como para el académico experimentado.

Su primer capítulo, *Estudying video games*, es una suerte de introducción en la que se abordan cuestiones de gran relevancia tales como quién estudia los videojuegos o qué herramientas son las más propicias para su análisis. La producción científica desde el ámbito de la sociología, y su interés por lo lúdico, no ha sido especialmente prolífica (a diferencia de otros campos de estudio como el de las humanidades, notablemente más receptivo). Pese a todo, a lo largo del epígrafe, se reseñan aproximaciones al juego desde el ámbito sociológico. Un ejemplo de ello es la famosa encuesta realizada por Iona y Peter Opie (1969) sobre los juegos callejeros entre los niños británicos o el estudio de Ducheneau, Moore y Nickell (2004) titulado *Designing for Sociability in Massively Multiplayer Games: An Examination of the 'Third Places'* en el que, haciendo uso de una extensa etnografía virtual, se propusieron corroborar si determinados lugares, como la cantina virtual del juego de rol multijuga-

dor online *Star Wars Galaxies: An Empire Divided*, podían ser lo que el sociólogo Ray Oldenburg (1989) conceptualizó como “terceros lugares”¹. Más recientes, los trabajos de T.L Taylor o Celia Pearce son representativos de los esfuerzos sociológicos en la materia.

Asimismo, a lo largo de este primer capítulo, se presentan las tres principales corrientes de análisis del videojuego. En primer lugar encontramos la narratología (Jenkins, Ryan), desde cuya perspectiva se considera a los videojuegos como una extensión o prolongación de medios —previamente existentes— de corte narrativo, tales como el cine o la literatura. Acorde a esta visión, el estudio de los videojuegos debería ser realizado haciendo uso de las herramientas clásicas de las que se valen los narratólogos, aunque incorporando, eso sí, algunas novedades como la interactividad. En segundo lugar se alude a la ludología (Aarseth, Eskelinen, Mayra, Juul, Frasca), cuyo enfoque se localiza en el estudio de las estructuras y las mecánicas de juego, considerando a éste, como un objeto de análisis independiente de otros medios de corte narrativo. Por último se presenta a los situacionistas (Hjorth, Taylor, Pearce), quienes a diferencia de los ludólogos no se interesarían tanto por la estructura o los patrones formales del juego, sino por la cultura y el contexto en el que se inscriben. Su principal interés se centra

en las acciones, prácticas y construcciones sociales que emergen en torno al juego (el cual solo puede ser estudiado socialmente situado, analizando las complejas relaciones entre las subculturas de juego y los sistemas macroculturales en las que se hallan insertas). A modo de crítica, se extraña un mayor desarrollo de la perspectiva situacionista, pues se trata del enfoque más interesante y potente desde el punto de vista socio-antropológico, junto al hecho de tratarse de la corriente más novedosa y de mayor potencial).

The Game industry, segundo capítulo, se trata de un trabajo de corte predominantemente descriptivo en el que se contextualiza el videojuego desde un punto de vista económico. Pese a que los datos ofrecidos son de carácter global, si se acude a fuentes específicas para el mercado español, como aDeSe² (2009), se observa que pese a lo frecuentemente asumido, los videojuegos suponen el 53% del total del mercado del ocio y el entretenimiento audiovisual. Por tanto, cuando uno se percata de que los videojuegos generan más ingresos que las industrias del cine y de la música en su conjunto, dicha industria comienza a ser percibida de una manera completamente diferente.

Predominantemente teórico, el tercer capítulo aborda los modelos generales existentes para entender un juego, para a continuación, ofrecer una serie de definiciones del concepto de videojuego y centrarse en los cuatro géneros más recurrentes (acción, aventura, estrategia

¹ En *The Great Good Place* (1989) Oldenburg entiende por los terceros lugares aquellos espacios proclives para la socialización ajenos a los primeros lugares (la casa) y a los segundos lugares (el lugar de trabajo).

² Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento. Anuario 2009.

y orientados a procesos). Realizando un recorrido cronológico a través de los teóricos e intelectuales que más han influido en las corrientes de pensamiento de mayor vigencia en el ámbito de los *game studies*, la obra nos invita a introducirnos en las diferentes teorías que se han centrado en el análisis del juego. Desde Wittgenstein, hasta la más reciente figura del narratología americano Henry Jenkins (considerado uno de los pioneros en el estudio académico de los videojuegos), pasando por el filósofo e historiador holandés Johan Huizinga —cuyo ejemplar, *Homo Ludens* (1938), descrito por Ortega y Gasset como un “egregio libro”, y que se trata de uno de los escritos más influyentes en el campo de estudios de lo lúdico—, se recorre el pensamiento y obra de célebres autores como Caillois, McLuhan, Bateson, Sutton-Smith, o George Herbert Mead (quien afirma en su obra *Espíritu, persona y sociedad* [1938] que el juego cumple un papel clave en el proceso de configuración del self, pues a través de él, los niños llegan a dominar las actividades sociales regulares de la vida cotidiana). Asimismo, se extraña un mayor desarrollo de la figura de Erving Goffman, autor que no sólo ha tenido una influencia considerable entre los teóricos del juego, sino que además confirió a éste un espacio de centralidad en su propuesta teórica (en *la presentación de la persona en la vida cotidiana* [1959], se ocupa de observar la interacción a través de una serie de metáforas, una de ellas, la del juego).

Probablemente el capítulo más árido del libro, *History*, realiza un recorrido cronológico que si bien es necesario (pues “la posición cultural que hoy en día ocupan los

videojuegos es difícil de entender sin un sentido de cómo los juegos fueron inicialmente concebidos y comercializados”[57]), puede resultar excesivamente denso para el lector. Desde el célebre *Noughts and Crosses*³ (primer videojuego de la historia), desarrollado por la Universidad de Cambridge en 1949, pasando por clásicos tales como: *Tennis for two* (1958) *Spacewar!* (1962), *PAC-MAN* (1980), *Mario Bros* (1985), *Myst* (1994), *Tomb raider* (1996), *Ultima Online* (1997), *Half-Life* (1998), o *EverQuest* (1999), se llega hasta éxitos mucho más recientes como el cosechado por las denominadas interfaces naturales de usuario (donde la interacción con el juego se produce a través del movimiento corporal), como Nintendo Wii o Xbox Kinect.

En el quinto tema propuesto, se desarrollan las cuestiones estéticas referentes a los videojuegos. Entendida en un sentido amplio, la estética se refiere a todos aquellos aspectos experimentados en el juego por el usuario, tanto directa (como los gráficos o efectos de sonido) como indirectamente (el sistema de normas y reglas que gobierna el juego). Desde la representación geográfica, los sonidos ambiente o el número de participantes, todos ellos serían factores que modifican la experiencia de juego. Pero más allá de las cuestiones teóricas, el capítulo aborda fenómenos de gran interés sociológico como el surgimiento de los *pervasive games*, más conocidos como “penetrantes” o de “realidad alternativa”. Derivados de la idea de la com-

³Juego de cruz y raya.

putación ubicua (donde se entiende que la tecnología informática es omnipresente en nuestra sociedad, y ha colonizado y controlado numerosos aspectos de nuestra vida cotidiana) este tipo de videojuegos utilizarían espacios físicos reales como escenarios de juego, integrando en ellos dispositivos tecnológicos con los que se podría interactuar de manera natural. El misterioso caso de *Ingress*, desarrollado por *Google*, es un ejemplo perfecto. El argumento del juego versa sobre el descubrimiento de una nueva fuente de energía, la cual, los jugadores tendrán que recolectar haciendo uso de una aplicación mediante su teléfono móvil. En un campo de batalla global (se puede jugar desde cualquier parte del mundo) los participantes tendrán que abastecerse de energía y objetos, a la par que conquistan nuevos territorios y establecen alianzas enrolándose en facciones con otros jugadores. Gracias a la tecnología de geo-localización, mientras un jugador camina tranquilamente por la calle, podrá ser advertido —a través de mensajes en el teléfono móvil— de que otro usuario de una facción enemiga se encuentra en sus proximidades.

El sexto capítulo, *Video Games in Culture* se trata probablemente del más atractivo desde el punto de vista sociológico; trazando un mapa de la posición cultural que ocupan los videojuegos como productores de sentido. Es importante entender que los videojuegos son parte de un complejo sistema cultural, así como generadores de una cultura de jugador específica. Siguiendo las ideas de Rutter y Bryce no podemos comprender los juegos aislándolos de los contextos socia-

les, dado que “son artefactos culturales a los cuales se les da valor, significado y posición a través de su producción y uso” (2006:149). Asimismo, se dedica específicamente un interesante epígrafe a la cuestión del género en los videojuegos, es decir, a las videojugadoras. Tradicionalmente ensombrecidas por los prejuicios, sorprendería a muchos saber que las mujeres representan el 40% del total de videojugadores españoles (aDeSe, 2011).

Finalmente se concluye el apartado dedicando unas breves páginas a las comunidades virtuales y metaculturas de juego. Los videojuegos se han convertido en una nueva forma en que la gente define sus identidades, siendo la cultura de juego un mundo fascinante, y a su vez, un elemento crucial en la comprensión del fenómeno hoy día. Siguiendo a Taylor “Los juegos son, por supuesto, diseñados y producidos industrialmente, y tienen significado como artefactos estéticos, pero son transformados por los jugadores, que son productores de cultura” (2006: 153). En la cultura de juego se reconoce una agencia compartida entre distintos actores. Los jugadores construyen alrededor del juego todo un complejo sistema cultural simbólico lleno de producción de significados que van más allá del propio algoritmo que supone el software, y que fluye fuera de éste inundando otros espacios de la vida cotidiana. Este fenómeno se conoce como cultura de juego externa o metacultura. Subculturas que crecen en torno a un juego en concreto, y que a su vez están inscritas en culturas más amplias, donde los jugadores se congregan o reúnen en diferentes espacios, como comunidades virtuales, e intercam-

bien información, generan contenido u organizan reuniones bajo la motivación del interés común en un videojuego, saga y/o género concreto determinado. Ejemplos célebres son la generación de contenido virtual por parte del usuario, los tutoriales y guías o los macroeventos físicos de reunión de jugadores.

El séptimo apartado, *Narrative*, profundiza en el estudio de los videojuegos desde la óptica narratológica (previamente expuesta en el primer capítulo del trabajo). Dicho epígrafe, se estructura en torno al concepto de *storytelling* (consistente en el modo en el que los eventos son transmitidos), el cual se compone de tres elementos principales; la historia, la mecánica de la narración y la recepción por parte del espectador (ésta última especialmente destacable, pues en ella se desarrolla la experiencia del jugador con la historia). Los trabajos de Henry Jenkins, o los de la propia coautora del libro, Susana Tosca, son célebres en el campo narratológico.

El capítulo octavo explora el fenómeno de los *serious games* o juegos serios, es decir, aquellos videojuegos que han sido diseñados con una finalidad instructiva más allá del mero divertimento. Básicamente se trata de videojuegos ideados para instruir en el aprendizaje de una gran variedad de destrezas y/o competencias. Desde un juego educativo diseñado para ser utilizado como material docente en una escuela, pasando por videojuegos específicos para mejorar habilidades de dirección y gestión de empresas o simuladores que pretenden entrenar los reflejos y la habilidad de futuros pilotos de aeronaves, todos ellos entrarían dentro de dicha categoría. Por otro lado, el pre-

sente capítulo nos introduce al concepto de *gamificación* —cada día más presente en el ámbito profesional— y que consiste en el uso de las mecánicas del juego para mejorar las estructuras existentes, servicios, productos, o experiencias, utilizando estrategias lúdicas clásicas, como los sistemas de recompensas o de superación de retos que podríamos encontrar en multitud de videojuegos.

La obra concluye con un capítulo dedicado a desmitificar el videojuego como un objeto susceptible de generar conductas violentas entre sus jugadores. En *Video Games and Risks*, se exponen los argumentos de distintos profesionales (médicos, psicólogos, sociólogos) acerca de los peligros que entraña el uso de estos artefactos tecnológicos. La opinión mayoritaria determina que no es posible establecer una asociación fundamentada entre la generación de comportamientos violentos y consumo de videojuegos. Y es más, se afirma que dichos miedos infundados responderían más a un discurso tecnofóbico (*media panics*) que a miedos racionalmente fundamentados (tradicionalmente la novedad tecnológica ha sido percibida como inherentemente peligrosa para la sociedad).

En definitiva, *Understanding Video Games* se trata de una obra necesaria que invita a la lectura y nos presenta un campo de estudios emergente y aún poco conocido en el ámbito académico español; pero de profundo y progresivo arraigo, especialmente entre los investigadores escandinavos y anglosajones.

Héctor Puente Bienvenido
Universidad Complutense de Madrid
 hector.puente@pdi.ucm.es