

Enclaves de resistencia: Jóvenes, subjetividad y tecnologías

El propósito del presente artículo es realizar un recorrido por uno de los artefactos tecnológicos contemporáneos con mayor presencia en la vida de los y las jóvenes, los videojuegos, para mostrar cómo éstos pueden entenderse a la vez como resultado de relaciones de poder y como lugares de resistencia a ese mismo poder. Con este caso de estudio concreto tratamos de abordar la complejidad del análisis de los procesos de construcción de la subjetividad en entornos digitales.

Palabras clave: subjetividad, videojuegos, tecnología, juventud.

0. Introducción

En primer lugar, nos gustaría llamar la atención sobre algunas de las cuestiones más acuciantes que plantean los videojuegos en la sociedad contemporánea. A pesar de constituir uno de los medios tecnológicos más utilizados en la actualidad, las posturas acerca del papel que desempeñan se encuentran enfrentadas y van desde la indiferencia hasta la estigmatización, pasando por el optimismo entusiasta. Por un lado, son considerados un mero producto de consumo y entretenimiento sobre el que no merece la pena detenerse a indagar. Por otro lado, existe cada vez más una tendencia a convertirlos en objeto de estudio especialmente desde la pedagogía, considerándolos como una fuente de recursos didácticos a utilizar en las aulas, pero también como medio de expresión artística o modelo a imitar desde la empresa. Finalmente, encontramos una tendencia estigmatizadora que los considera perniciosos para quienes los utilizan. Estas tres posturas constituyen, *grosso modo*, tres líneas fuertes de aproximación a este medio que en la actualidad está alcanzando lo que podríamos considerar su madurez como objeto cultural. En el presente ensayo trataremos de realizar un análisis desde otra perspectiva, pero que trata de dialogar con las principales. La perspectiva que adoptamos parte de los estudios acerca de la cuestión del sujeto. Consideramos que los videojuegos tienen mucho que aportar a este debate y que deben ser tomados como un punto de referencia para comprender algunos de los factores más relevantes de nuestras formas de vivir en sociedad, de organizarnos políticamente y de construir nuestra subjetividad. Trataremos de mostrar cómo los videojuegos pueden entenderse a la vez como resultado de relaciones de poder y como lugares de resistencia a ese mismo poder. La tesis que articula todo el ensayo y que sirve de fundamento para la investigación es una de las defendidas por Donna Haraway en *Ciencia, cyborgs y mujeres* (1995) y que Beatriz Preciado reformula de la siguiente manera: «Las bio y ciber-tecnologías contemporáneas son al mismo tiempo el resultado de estructuras de poder y enclaves posibles de resistencia a ese mismo poder, en cualquier caso, un espacio de reinención de la naturaleza» (Preciado, 2002, p. 135). Para ello, comenzaremos con un repaso de lo que suponen los videojuegos para quienes juegan a ellos, analizando qué intereses están presentes en los mismos y qué posibilidades presentan.

1. La vida en juego

La industria del videojuego es un punto obligado al que dirigir nuestra mirada si hablamos de jóvenes y tecnología. Los grandes juegos en línea generan gigantescas comunidades heterogéneas compuestas por millones de jóvenes (1) que dedican la mayor parte de su tiempo de ocio a la creación y desarrollo de personajes virtuales. A finales de los años 90 Sherry Turkle (1997) se sentía optimista ante este fenómeno y lo consideraba como el síntoma de que se estaba gestando un nuevo sentido de la identidad en los seres humanos, una identidad múltiple y fluida que auguraba beneficiosos cambios en los modos de concebirnos en tanto individuos, así como en nuestras formas de convivencia. Lo cierto es que el cambio ha sido significativo y desde la aparición de los grandes MMORPG (videojuegos masivos de rol en línea) la vida virtual lúdica ha ido conquistando un espacio cada vez mayor en nuestros hábitos diarios, hasta tal punto que sus relaciones con la vida “real” (no virtual, entiéndase aquí) son cada vez más estrechas.

Existen numerosos artículos de investigación que abordan los videojuegos desde un punto de vista crítico, analizándolos para encontrar en ellos grandes dosis de violencia, sexismo, racismo y clasismo. Estos estudios dirigen su atención en muchas ocasiones a los aspectos nocivos del consumo de videojuegos por parte de la juventud, considerando que pueden incitar a la violencia (Díez Gutiérrez et al., 2001), a una mala educación sexual (Díez Gutiérrez et al., 2004) o a comportamientos antisociales. Se destaca el carácter solitario que promueven, incitando al aislamiento social y la adicción (Castellana Rosell et al., 2007). Lo cierto es que como objetos culturales que son, los videojuegos reproducen y exageran, en muchas ocasiones paródicamente, el substrato cultural de nuestra sociedad. De una primera mirada a los títulos más vendidos, podemos comprobar cómo la mayoría reproducen estereotipos, en ocasiones tienen grandes dosis de violencia y sexo gratuitos y parecen no conducir a –e incluso minusvalorar– la reflexión moral o política.

Los cuatro videojuegos más vendidos en diciembre de 2013, según aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento), fueron *Just Dance 2014*, *Grand Theft Auto V*, *Fifa 14* y *Call of duty: Ghosts* (2). Los dos primeros videojuegos responden de una forma directa a estos parámetros. *Just Dance 2014* reproduce estereotipos sexistas y racistas, mientras *Grand Theft Auto V* no sólo los reproduce, sino que además conlleva mecánicas violentas, de agresión física y sexual, y reproduce un imaginario clasista plagado de pandillas, mafia y policías corruptos. La campaña publicitaria de este último ha sido tan extraordinaria que algunas de las estaciones de metro más céntricas de Madrid y algunos de los trenes de esta misma red de transportes urbanos han lucido durante meses las imágenes promocionales del mismo. En las Navidades del 2005 el metro de Madrid se vio obligado a retirar la publicidad (3) de una de las anteriores entregas de *Grand Theft Auto* (*Grand Theft Auto: San Andreas*) debido a quejas en relación al carácter sexista de las mismas, amparándose en la ley de violencia de género. En el año 2013, sin embargo, la campaña ha continuado hasta el final sin incidencias de ningún tipo. Este último dato resulta revelador respecto a las relaciones de los videojuegos con el substrato político en el que se desarrollan y consumen. Mientras que en 2005 acababa de aprobarse la Ley de la Violencia de Género, en el año 2013 y en los años anteriores hemos asistido a un retroceso en materia de los derechos de las mujeres: en el año 2010 desapareció el Ministerio de Igualdad y en diciembre de 2013 el Consejo de Ministros aprobó el anteproyecto de ley del aborto que ha sido más criticado a nivel internacional. Este ejemplo puede servirnos para ilustrar cómo los videojuegos pueden entenderse como el resultado de estructuras de poder en tanto que se encuentran atravesados (en su diseño, programación, mecánicas, temática, etc. pero también los modos de ser publicitados y consumidos) por rela-

(1) Los últimos registros de Blizzard de su comunidad de World of Warcraft superan los 7 millones de usuarios. Estos datos están disponibles en línea en: <http://investor.activision.com/reports.cfm>

(2) Fuente: <http://www.adese.es/videojuegos-mas-vendidos>

(3) Fuente: <http://www.elmundo.es/navegante/2005/01/11/juegos/1105443986.html>

ciones de poder propias de nuestro sistema económico, político y cultural. Tanto el contenido del juego como las formas de publicitarlo y comercializarlo responden a la lógica androcéntrica y capitalista presente de modo generalizado en nuestra sociedad. El despliegue de un aparato publicitario tan potente de un videojuego de este tipo y la respuesta política (o ausencia de la misma) no deben entenderse únicamente como un síntoma de nuestro substrato cultural, sino como un ejemplo paradigmático de cómo actúa el poder en la construcción de los sujetos.

Una de las tesis centrales que asumimos en este artículo es que el poder juega un papel fundamental en la formación del sujeto, por lo que el análisis de los videojuegos como dispositivos (en el sentido foucaultiano) adquiere una especial relevancia en nuestra contemporaneidad, especialmente en lo referido a la comprensión de los mecanismos de subjetivación en la juventud. Butler (2010, p. 12) señala que «estamos acostumbrados a concebir el poder como algo que ejerce presión sobre el sujeto desde fuera, algo que subordina, coloca por debajo y relega a un orden inferior. Ésta es ciertamente una descripción adecuada de una parte de las operaciones del poder. Pero si, siguiendo a Foucault, entendemos el poder como algo que también *forma* al sujeto, que le proporciona la misma condición de su existencia y la trayectoria de su deseo, entonces el poder no es solamente algo a lo que nos oponemos, sino también, de manera muy marcada, algo de lo que dependemos para nuestra existencia y que abrigamos y preservamos en los seres que somos». Así, podemos entender que esas relaciones de poder que atraviesan los videojuegos son constitutivas, es decir, que el videojuego como artefacto cultural (desde su diseño hasta su consumo) está involucrando factores que van más allá de la diversión: no sólo proponen un modelo de conducta determinado, sino que están produciendo modelos de subjetividad y, en definitiva, están produciendo sujetos.

A pesar de todo lo expuesto anteriormente, la tesis central que tratamos de defender en este artículo es que estas tecnologías también pueden tomarse como enclaves de resistencia a ese mismo poder, de modo que son posibles formas de agenciamiento y construcción de la subjetividad alternativas, que puedan darse en oposición al poder. Precisamente cuando se comprende en profundidad el papel que juegan el sexo, la violencia y otras manifestaciones que consideramos negativas en los videojuegos es cuando podemos comenzar a entenderlos como esos enclaves de resistencia. Para ello, proponemos el análisis de tres factores que consideramos fundamentales en cuanto a aquello que los videojuegos pueden aportar a las formas de construcción de la subjetividad: las prácticas performativas, la relación con las demás personas en comunidad y el aprendizaje.

2. Prácticas performativas en los videojuegos

«Muchas de las manifestaciones de multiplicidad en nuestra cultura, incluyendo la adopción de personajes electrónicos, están contribuyendo a una reconsideración general de las nociones tradicionales de identidad» (Turkle, 1997, p. 327).

Los videojuegos de rol online pueden entenderse en muchos sentidos, aunque no siempre, como la ejecución coreografiada y no dirigida de una obra de teatro de improvisación, con limitaciones técnicas y un guión que se genera de forma espontánea en un contexto prefijado. En todo momento las personas que ejecutan esta obra están sujetas a un pacto de ficción lúdica muy frágil que puede descomponerse y volverse a generar en cuestión de segundos. La transición de la ficción (que puede llegar a darse de forma dramática o paródica en muchas ocasiones) a la no ficción se realiza de forma espontánea y ágil, sin que eso entorpezca el transcurso del juego en ningún momento. Esto ocurre así en muchos de los juegos en línea –sean

o no de rol- a pesar de que no esté contemplado en su programación o diseño inicial.

Por ejemplo, en el modo en línea del videojuego *Halo 4* podemos participar en arduas batallas en las que ambos bandos se organizan de forma seria y rigurosa, trazando estrategias regidas por prácticas y vocabulario militares; sin embargo, no es extraño encontrarse que tras la batalla el equipo ganador corre hacia los cadáveres digitales del equipo vencido y comienza a practicar *tea bag* sobre ellos. El *tea bag* es el acto de agacharse sobre la cara de un oponente caído en combate, el cual se ve obligado u obligada a observar cómo violan su cadáver durante el tiempo que tarda en reaparecer su personaje en el nivel en que se estaba jugando y vuelve a tomar su control. Existen diversas formas de practicar el *tea bag* y en Internet se encuentran disponibles numerosos vídeos con esta temática capturados directamente del juego. Uno de estos vídeos es el machinima creado por Smooth Few Films llamado *The bag boy* (4) en el que un padre y su hijo mantienen una discusión sobre la moralidad del *tea bag* después de que el primero viera cómo el segundo ejecutaba esta práctica. El machinima, rodado en tono humorístico, refleja de una forma clara los cortes bruscos que pueden darse en la aceptación del pacto de ficción lúdica en el espacio de los videojuegos: ambos pasan de estar actuando como compañeros de batallón en igualdad de condiciones a retomar la jerarquía padre-hijo instantáneamente. Sin embargo, este pacto de ficción nunca llega a romperse del todo en tanto que se está jugando. Por ejemplo, en el machinima el padre le pregunta a su hijo “¿si todos tus amigos se tiraran al vacío desde un puente tú también lo harías?”, y éste le contesta “teniendo en cuenta que no tengo penalización por daño en las caídas, creo que sí lo haría”, llevando al plano paródico este fenómeno tan habitual de transitar ambas esferas a la vez.

Existe una tendencia generalizada a considerar que la interpretación de personajes en los entornos virtuales de los videojuegos se encuentra sesgada por el diseño de los mismos y su programación, lo que conlleva serias limitaciones a la hora de experimentar e identificarse con ellos. En cierto sentido esto es así, aunque sólo en parte. En el videojuego de rol en línea *World of Warcraft* encontramos una raza de personajes -los elfos de sangre- que está diseñada para ser la que responda en mayor medida a los cánones de belleza de los juegos de rol de fantasía épica. Así, el diseño de personajes se ha realizado tomando como modelo una apariencia estilizada, con peinados muy elaborados y facciones frías y afiladas. Estos personajes caminan de forma altiva y tienen programados “slash commands” (comandos de chat muy utilizados en este juego) que al ejecutarse hacen que pronuncien frases que denotan orgullo, frivolidad y esnobismo (por ejemplo, al ejecutar “flirtear”, los elfos de sangre flirtean con otros personajes con frases sugerentes tales como “¿querías ver mi lado bueno? -se ríe- ¡tenía trampa! ¡sólo tengo lados buenos!” o “¿sabes qué es lo que más me gusta de tus ojos? que cuando los miro fijamente veo mi propio reflejo”). Sin embargo, en el entorno del juego estos personajes acaban adoptando roles de lo más diverso: en ocasiones determinados por su diseño y en ocasiones totalmente alejados del mismo. Por ejemplo, un jugador masculino que controla a una elfa de sangre rubia que estéticamente responde al estereotipo de *ready for sex* u objeto sexual frívolo, puede actuar desempeñando un rol a medio camino entre la superficial elfa y la sistemática e inflexible líder de expedición. Cuando interpreta tomando en cuenta a la primera, ejecuta “slash commands” como los anteriores y se mueve por el escenario haciendo bromas sobre su nuevo peinado; cuando interpreta el segundo rol ordena a todo su grupo que se sitúe en posición y revise su equipo para entrar en batalla. Ambos roles se entrecruzan dando lugar a situaciones cómicas, pero a la vez significativas. La retórica del aspecto de la elfa indica superficialidad, sensualidad, fragilidad y debilidad, sin embargo, el comportamiento y los roles sociales que ésta puede desempeñar pueden

(4)
Este machinima está creado utilizando el videojuego *Halo 3* y se encuentra disponible para su visionado en <http://testdriver.ro/en/video/XfC69UMQLeQ/Halo-3-The-Bag-Boy-Machinima>

ser enormemente variables. En este caso, puede estar pareciendo que señalamos una suerte de dualismo entre lo que el jugador es (más acá de la pantalla) y lo que el jugador *interpreta* (en la pantalla), sin embargo, la intención es destacar cómo en el mismo plano virtual ya se da esa interconexión sin necesidad de recurrir a la *verdadera* personalidad del jugador, y de una forma tan espontánea y fluida que los propios jugadores y jugadoras no la perciben sino de una forma tangencial. Es decir, no existe una diferenciación rígida que pueda sostenerse entre lo que se es y lo que se *interpreta*, entre los roles asumidos en el juego y los asumidos en otros ámbitos de la vida cotidiana. La diferencia sólo se establece de modo artificial y se apoya en el lenguaje y en la forma de entender las relaciones sociales. Habitualmente levantamos una barrera (que bien puede representarse con la pantalla del ordenador) entre las formas en que nos mostramos en línea y aquellas en que nos mostramos en otros ámbitos, sin embargo tal barrera no existe de modo distinto a la forma en que nos mostramos en el ámbito privado y en el público, por ejemplo. Recurrir a una suerte de yo esencial es lo que aporta coherencia a nuestra forma de comprendernos como sujetos diferenciados, individuales; no obstante, tal y como señala Sartre, «el hombre [el ser humano] no es otra cosa que lo que él se hace».

Para comprenderlo mejor, debemos darle la vuelta al ejemplo. Pensemos en una niña de doce años, tímida en el colegio, obediente en casa, con tendencia a cuidar de las demás personas y con una gran preocupación por su aspecto físico. Esta niña ha decidido comprar el videojuego *World of Warcraft* y ha escogido como personaje a una troll de más de dos metros de altura, verde, con facciones duras y grandes músculos. Su troll es fuerte y es capaz de cazar con un arco de marfil que duplica su tamaño. Además, siempre va acompañada de su feroz raptor que le sirve a la vez como arma y como montura. Imaginemos ahora que esta niña, o más bien la versión virtual de la misma, decide montar un grupo para ir a derrotar a Arthas. Si bien en el colegio tal vez nunca se habría atrevido a hacer público este deseo, en el juego, debido a la capacidad de experimentación sin consecuencias que le ofrece, unido al anonimato y a la falta de inhibición que la interfaz de troll le proporciona, no sólo puede ser capaz de montar el grupo y derrotar a Arthas, sino que puede desarrollar sus habilidades de liderazgo, estrategia y planificación, a la vez que puede dar rienda suelta a comportamientos a los que, debido a su socialización como niña, no ha tenido un acceso directo: puede despreocuparse por los demás, puede mostrarse hostil o autoritaria sin que nadie le recrimine que “eso no es femenino”.

Ambos ejemplos son representativos de cómo actúa la performatividad en línea, especialmente en los videojuegos en los que podemos interactuar con el entorno, conversar y realizar tareas con otras personas. El factor lúdico deviene fundamental en este contexto: los rasgos que nos atribuimos en la vida de “más acá de la pantalla” pueden suspenderse o modificarse de una forma muy simple pero con grandes implicaciones para la construcción de nuestra subjetividad. Esto sucede en todos los rangos de edad, sin embargo, durante la adolescencia el factor social de los juegos cobra una mayor relevancia en tanto que se generan comunidades que, por afinidad, contribuyen de forma significativa a la configuración de los individuos. Casacuberta señala que «la supuesta separación radical entre un nuevo mundo online y una gris realidad lleva a muchos adultos a imaginar horas malgastadas en videojuegos multiusuario como *World of Warcraft*, cuando en realidad, esos adolescentes lo que hacen es vivir su vida cotidiana online, explorando la construcción del status social, de amistades, relaciones de pareja, de la misma forma en que los adolescentes de todas las épocas lo han hecho» (Casacuberta, 2013, p. 77). Pero podemos ir incluso más allá. Es cierto que esa exploración se lleva a cabo en la misma medida, pero el medio aporta un espacio de significación distinto, a la vez que unas prácticas aún más complejas que requieren de nuevas habilidades para la “exploración” y devuelven resultados más difíciles de conceptualizar.

La complejidad manifiesta en este análisis de la producción de la subjetividad a través de los videojuegos puede constatarse a través de una mirada atenta a las distintas escenas que tienen lugar en los mismos. Los ejemplos extraídos de *World of Warcraft*, así como el ejemplo de las escenas de *Halo* analizadas, sirven para reflejar la enorme complejidad presente en el análisis de los videojuegos como *tecnologías del yo*. Ésta viene dada por las características específicas de los videojuegos que los convierten en un medio totalmente distinto del cine, la música, la pintura o la fotografía y que requieren otro tipo de acercamiento más allá del análisis de la representación o la imagen, como son la jugabilidad, la interactividad y el carácter lúdico. Estas tres características deben tomarse en cuenta como la base a partir de la cual comenzar a elaborar los análisis de los procesos de subjetivación presentes en los videojuegos. Tal y como señala Cabra Ayala (2010, pp. 169-170):

«Las características mismas del videojuego interactivo nos pondrían ante un sujeto que recompone las relaciones de sí mismo con su cuerpo, y que participa de nuevos modos de ser y conocer, por medio de una experiencia particular del tiempo, del espacio y de su propia sensibilidad.»

3. EVE online: economía y política ¿virtuales?

Además de las características específicas de los videojuegos anteriormente expuestas, conviene tomar en cuenta el grado de significación que el uso de videojuegos tiene para los y las videojugadoras. Turkle señala que la asunción de personajes en línea tiene enormes consecuencias para los modos en que las personas se conciben a sí mismas, llegando a suponer toda una experiencia vital de crucial importancia: «cuando la gente puede jugar a tener sexos diferentes y vidas diferentes, no es sorprendente que para algunos este juego se haya convertido en algo tan real como lo que pensamos convencionalmente que son sus vidas, aunque para ellos esta distinción ya no sea válida». (Turkle, 1997, p. 22).

Podríamos exponer ejemplos extraídos de muchos de los videojuegos masivos en línea para ilustrar esto, pero hemos preferido centrar la atención en *Eve online*, el cual ha llegado a tener tal relevancia para la vida de sus usuarios y usuarias que se ha llegado a establecer un consejo político –el Consejo de Administración Estelar– que se reúne físicamente en Islandia y está compuesto por nueve personas de distintas edades y procedencias. A las primeras elecciones, realizadas en 2008, se presentaron 66 personas que debían proporcionar su nombre y sus apellidos reales. Finalmente, se eligieron a 7 hombres y 2 mujeres de entre 17 y 52 años para representar a la comunidad online. Actualmente se ha establecido la edad mínima en 21 años para presentarse a estas elecciones. Los acontecimientos de este juego encuentran eco inmediatamente en la esfera pública tal vez por su capacidad ya demostrada para reproducir simbólicamente y materialmente algunos de los grandes conflictos de nuestra época, especialmente en el ámbito económico. El mercado negro, la inflación, los sobornos, las luchas de poder o la especulación forman parte de la cotidianeidad de este juego, aunque no estuvieran en un primer momento en la agenda de la empresa creadora del mismo.

En enero de 2014 se libró una gran batalla entre dos facciones enfrentadas por el olvido de una de ellas a la hora de pagar una factura virtual. La Coalición N3 olvidó accidentalmente pagar la factura que aseguraba invulnerabilidad a una base en la que la Legión Pandemic, aliada suya, repostaba habitualmente y almacenaba sus naves. Así, los escudos que protegían la base se disolvieron causando el ataque de la Coalición Clusterfuck y la Coalición Rusa, quienes finalmente capturaron la estación. Este inciden-

te virtual de política de ciencia ficción causó la no tan virtual pérdida de 500.000 \$. Associated Press, agencia de noticias estadounidense, envió un reportero de guerra a cubrir el evento en que más de 4.000 personas participaron activamente llegando incluso a ausentarse de sus puestos de trabajo fuera del mundo del juego. La propia compañía creadora del juego, CCP Games, tuvo que ralentizar el tiempo de juego para que la contienda se realizara de forma justa y equilibrada sin provocar la caída de los servidores. Al día siguiente la red estaba plagada de noticias que relataban el transcurso del enfrentamiento con declaraciones de algunas de las personas que participaron en el mismo, recuento de daños y opiniones sobre las posibles causas que podrían haber desatado el que se ha conocido como el conflicto más importante en la historia de este videojuego. Las noticias pueden leerse tanto en prensa especializada en videojuegos (5) como en blogs y sitios web no especializados (6). Esta batalla puede servirnos para ejemplificar varios aspectos de la relación de los videojuegos con la construcción de la subjetividad:

- a) Los videojuegos han dejado de entenderse como un mero objeto de entretenimiento. Cada vez es más frecuente encontrar noticias que saltan a la esfera pública sobre acontecimientos que tienen lugar en el contexto del juego.
- b) Los acontecimientos *virtuales* tienen un enorme peso e importancia para la vida de las personas que están involucradas en ellos. Que 4.000 personas participen de forma simultánea en una batalla de dos días de duración, dejando por ello de asistir a sus puestos de trabajo, debería ser un ejemplo más que suficiente para comprender esto. Había algo más *en juego* que una simple base espacial o un instrumento recreativo para el tiempo de ocio.
- c) En el entorno del juego en línea se generan en muchas ocasiones una política y una moral propias que, si bien pueden emular a la política y moral de *más acá* de la pantalla, cuentan con ciertas características que la convierten en un objeto de estudio singular y muy interesante desde el punto de vista de la regulación de las comunidades y los mecanismos de creación de afinidades e identidades políticas. Esto es especialmente relevante si tenemos en cuenta quiénes son los actores políticos y quién logra alcanzar la capacidad de enunciación en la política del juego y cómo lo hace. En estos casos resulta sorprendente cómo parámetros que consideramos fundamentales para la vida política en el Estado pasan totalmente desapercibidos y no tienen interés en la política del juego. La edad, la raza, el sexo, la clase social o la formación dejan de estar implicados de una forma directa para hacerlo sólo de forma tangencial y muy esporádica, dando paso a redes de afinidad que aquí, mejor que en ningún otro caso, ilustran lo que Haraway denomina «política de ciencia ficción» o «ciencia ficción política».

(5) Videjuegos, web sobre videojuegos en castellano, se hacía eco de ella <http://www.vadejuegos.com/noticias/una-factura-impagada-desata-una-batalla-en-eve-online-que-ha-costado-500000-dolares-en-danos-20140129.html>

(6) Fuentes: <http://bigstory.ap.org/article/unpaid-bill-leads-game-battle-worth-200000> o http://www.dailyamerican.com/life/technology/an-unpaid-bill-leads-to-costly-video-game-battle/article_58e152de-dbca-5faa-9c97-e7aede0c8679.html

4. Aprendizaje y videojuegos

El aprendizaje que más se ha destacado en relación al uso de videojuegos es el aprendizaje de destrezas tecnológicas, competencias lógico-matemáticas, desarrollo de estrategias y pensamiento espacial. El estudio realizado por el Grupo de Investigación sobre Videojuegos de la Universidad de Málaga para el Ministerio de Educación y Ciencia titulado *Videojuegos y educación* (Aguilera Moyano, 2004) enfatiza precisamente la utilidad de los videojuegos para el desarrollo de estas destrezas. Sin embargo, en relación al tema que nos ocupa nos gustaría resaltar precisamente la importancia de los videojuegos para otro tipo de aprendizaje, a saber, el aprendizaje social y la construcción de la subjetividad.

Uno de los videojuegos más populares del último año, como mencionábamos anteriormente, es *Grand Theft Auto V*. Este videojuego, en principio, parece aportar más bien poco al desarrollo moral y social de quienes lo juegan: el *leitmotiv* del juego es ascender en la escala de poder consiguiendo cada vez más dinero, para lo que el empleo de la violencia termina convirtiéndose en un hábito naturalizado a la vez que una herramienta necesaria. Desde una posición acrítica, moviéndose exclusivamente por los objetivos planteados en el juego, los y las jugadoras exploran el mundo realizando misiones, traicionando a sus amigos, asesinando a personas inocentes y cometiendo todo tipo de crímenes. Este es el planteamiento del juego desde la desarrolladora, la cual se centra exclusivamente en conseguir beneficios económicos y no duda ni por un segundo en llenar el juego de violencia y escenas sexuales presuponiendo que eso es lo que realmente interesa a sus potenciales clientes. No obstante, incluso (o especialmente) este tipo de videojuegos creados con una intención meramente comercial y que exhiben una moralidad instrumentalista pueden servir como motor para el cuestionamiento y para la puesta en marcha del pensamiento crítico.

Uno de los horizontes que quedan por explorar en el ámbito de videojuegos y educación es precisamente el juego crítico. Éste debe entenderse como un paso más allá de la mera descripción de los juegos para centrarse en el análisis del universo simbólico de los mismos, las implicaciones de sus contenidos y mecánicas y la retórica de su estética. Precisamente que existan videojuegos como *Grand Theft Auto V* nos da la oportunidad de promover el aprendizaje social, moral y político, así como el del papel del sujeto en este contexto. La representación exagerada, maniqueísta y esquemática presente en estos videojuegos sirve no sólo para analizar, sino también para experimentar los límites de la propuesta que se nos plantea desde el propio juego. ¿Qué quieres hacer con la libertad que se te ha dado en el juego?, ¿vas a seguir las normas?, ¿vas a escuchar a quienes te incitan a traicionar a tus amigos?, ¿quiénes ejercen realmente el poder aquí, de quién es la capacidad de dominación en el juego?, ¿quién eres tú aquí?, ¿hay alguna similitud entre lo que estás jugando ahora y lo que *vives* después en las calles? Son algunas de las preguntas que podríamos formular a quienes juegan a *Grand Theft Auto V* y, seguramente, nos sorprenderíamos con las respuestas.

Cabe preguntarse, en relación a este punto, si ese juego crítico podría darse de forma no dirigida en un entorno lúdico. Esta pregunta es relevante si tomamos en cuenta que el uso de videojuegos tiene lugar en el ámbito privado y en el tiempo de ocio, cuando los jugadores y jugadoras buscan pasar un buen rato corriendo aventuras y enfrentándose a retos, ya sea a solas, con personas desconocidas online o con sus amigos, amigas y familiares. Para tratar de dar respuesta a esta pregunta podemos recurrir a videojuegos centrados específicamente en poner a sus usuarios/as en la tesitura de tomar decisiones difíciles desde el punto de vista moral. Gran parte de ellos son, como *Grand Theft Auto V*, videojuegos donde la violencia se introduce como un elemento cotidiano. Este es el caso de *The Walking Dead* donde interpretamos a un asesino que se encuentra con un apocalipsis zombi justo cuando iba de camino a la prisión. A lo largo del juego tendremos que sobrevivir al apocalipsis mientras cuidamos de una niña de diez años. Este videojuego, que tiene una gran cantidad de escenas sangrientas con zombis descomponiéndose y persiguiéndonos, nos sitúa ante duras elecciones de corte moral como la de tener que escoger entre salvar la vida a un adolescente o a un niño, disparar al hijo pequeño de nuestro mejor amigo para que no verlo convertirse en zombi o dejar que sea su padre quien lo haga, distribuir la escasa comida entre todo el grupo teniendo que decidir quién come ese día y quién va a dormir con hambre... Al final de cada uno de los episodios en los que está dividido el juego nos presentan una recopilación de las decisiones que hemos tomado

comparándolas con las de cientos de jugadores y jugadoras de todo el mundo. Los resultados estadísticos resultan representativos para tratar de discernir la cuestión del pensamiento crítico y la moralidad en los videojuegos: la gran mayoría de personas, a pesar de encontrarse en situaciones de tensión en las que apenas hay tiempo para reflexionar antes de actuar, opta por ayudar al grupo, salvar tanto a compañeros como a desconocidos y escoge la vía del diálogo antes de decidirse por la violencia (7). Esto parece apuntar a que el consumo de videojuegos –sean violentos o no–, a pesar de presuponer una suspensión de “lo real” para dar paso a una libertad de actuación descargada de juicios externos, no suspende la moralidad de quienes juegan a ellos.

Este análisis resulta significativo en relación a la construcción de la subjetividad: videojuegos como *The Walking Dead*, *Eve online*, *World of Warcraft* o *Grand Theft Auto V* ponen a prueba nuestra moralidad, nos llevan a tomar decisiones de carácter ético y político y nos sitúan, utilizando el factor lúdico y de ficción, en contextos donde poder experimentar en primera persona circunstancias vitales alejadas de la nuestra que pueden repercutir significativamente en nuestra forma de percibir el entorno y nuestra posición en él. Éste es un factor a tener en cuenta a la hora de estudiar la producción de subjetividad a través de los videojuegos, descargándolos así de la estigmatización a la que se les había sometido al considerarlos perniciosos desde el punto de vista moral. Estalló y Aguiler (2001) realizaron un estudio en el que trataban de discernir los efectos a largo plazo del uso de videojuegos y encontraron que no existía ninguna diferencia relevante entre personas videojugadoras habituales y personas que no lo eran en relación a los patrones de personalidad, síntomas y síndromes clínicos, agresividad, miedos, asertividad, estrés, ansiedad, etc. Si unimos los resultados de sus estudio a lo anteriormente expuesto, podemos percibir, aunque sea de un modo muy preliminar, cómo los videojuegos pueden constituir un enclave de resistencia debido a que nos permiten, por un lado, comprender nuestro entorno social y político así como las implicaciones morales de nuestros actos de una forma muy sencilla, a través de personajes y situaciones arquetípicas. Y por otro lado, experimentar con formas alternativas de enfrentarnos a distintas situaciones descargándonos de juicios debido a que tienen lugar en un entorno lúdico, ofreciéndonos así la posibilidad de imaginar nuevas formas de interacción social que permitan establecer estrategias políticas y redes de afinidad múltiples y complejas.

5. Conclusiones

Para concluir, resulta importante destacar que los videojuegos, en tanto que objetos culturales y objeto de análisis, están experimentando un auge en los últimos años. Este medio que tantas reticencias ha generado en los estudios académicos, cada vez se presenta con más fuerza como un lugar al que llevar nuestra atención para comprender determinados factores de nuestra contemporaneidad, especialmente aquellos relacionados con la construcción de la subjetividad así como con las nuevas formas de relación social propias de este nuevo siglo.

Al igual que sucediera con el cine, los videojuegos se encuentran en un momento de transición: están pasando de ser considerados como un mero objeto de entretenimiento a considerarse como una manifestación de nuestra cultura con matices cada vez más complejos en su análisis y representación. El propio diseño de los juegos, su temática y los objetivos con los que se lanzan al mercado están acusando este cambio de una forma cada vez más manifiesta. En la actualidad existen numerosas iniciativas de desarrolladoras de videojuegos centradas en llevarlos a un nuevo punto de intersección entre el ocio, el arte, la educación y la cultura. *Molleindustria* (8) o *Games for change* (9) son sólo dos ejemplos de cómo los videojue-

(7)
Fuente: <http://youtu.be/akgc-ch6735Q>

(8)
www.molleindustria.org

(9)
www.gamesforchange.org

gos pueden ser diseñados con un propósito político de concienciación y cambio social sin por ello perder por el camino las características específicas que les definían: la jugabilidad, el carácter lúdico y la interactividad.

No obstante, tal y como hemos pretendido mostrar a lo largo del presente artículo, no sólo los videojuegos con una temática específicamente diseñada para promover el pensamiento crítico pueden dar lugar a éste. Consideramos que la madurez de la industria ha traído de la mano una madurez en las personas que consumen sus productos de modo que la experiencia que tiene lugar en el transcurso del juego ha comenzado a tomarse cada vez más en serio por sus usuarios y usuarias. Por un lado, las implicaciones vitales para los jugadores y las jugadoras de aquello que se está experimentando en el videojuego parecen cobrar una especial relevancia en su vida y así lo manifiestan. El grado en que aquellas 4.000 personas se involucraron en la batalla de *Eve online*, o el tiempo invertido en atender a la organización política del mismo juego, por ejemplo, denotan un serio compromiso con aquello a lo que se está jugando. También cabría tener en cuenta en este punto la importancia que adquiere la vida económica de muchos videojuegos y sus estrechas relaciones con la economía "real", llegando incluso a confundirse en muchos aspectos no sólo por la emulación que pudiera hacer la primera de la segunda, sino por encontrarse estrechamente relacionadas y afectarse mutuamente. Por otro lado, cada vez es más frecuente encontrar videojuegos comerciales que no están orientados a "pasar el rato", sino que pretenden ofrecer a sus usuarios y usuarias experiencias únicas, complejas y que permiten una gran variabilidad en los modos de acercarse a ellas. Este hecho, no sólo representa los esfuerzos de la industria por adaptarse a las demandas de un público cada vez más exigente, sino que parece apuntar a una lógica evolución del medio.

Moviéndonos al plano de análisis que ha orientado este ensayo –a saber, el análisis teórico acerca de la construcción de la subjetividad a través de los videojuegos entendiéndolos a la vez como resultados de relaciones de poder y como enclaves de resistencia a ese mismo poder– podemos señalar que el horizonte que se nos presenta, a pesar de su complejidad, resulta bastante clarificador en cuanto a la comprensión de nuevos escenarios y agentes a tomar en consideración a la hora de pensar la formación de la subjetividad en la época contemporánea. Las tecnologías tienen mucho que aportar a este análisis y los videojuegos constituyen hoy en día un extenso campo de experimentación a tener muy en cuenta para poner a prueba algunas de las teorías políticas de creación de comunidades, redes de afinidad y formas de agenciamiento contemporáneas.

6. Referencias bibliográficas

Aguilera Moyano, M. y Méndiz Noguero, A. (coord.) (2004). *Videojuegos y educación*. Grupo de Investigación sobre Videojuegos de la Universidad de Málaga. CNICE- Ministerio de Educación y Ciencia, Málaga. Disponible en: <http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm> [Consulta: enero 2014].

Butler, J. (2010). *Mecanismos psíquicos del poder*. Cátedra, Madrid.

Cabra Ayala, N. A. (2010). "Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad". *Signo y pensamiento*, vol. XXIX (57), pp. 162-177.

Casacuberta, D. (2013). "Juventud y medios digitales: entre la inmunitas y la comunidades". *Revista de Estudios de Juventud*, (102), pp. 69-81.

Castellana Rosell, M., Sánchez-Carbonell, X. Y. y Graner, C. (2007). "El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojue-

gos". *Papeles del Psicólogo*, vol. 28 (3), pp. 196-204. Disponible en: <http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1503.pdf>
[Consulta: enero 2013].

Díez Gutiérrez, E. J., Terrón Bañuelos, E. y Rojo Fernández, J. (2001). "Videojuegos: cuando la violencia vende". *Revista Cuadernos de Pedagogía*, (305), Barcelona, pp. 79-83.

Díez Gutiérrez, E. J. (coord.), (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. CIDE/Instituto de la mujer, Madrid.

Estalló, J., Masferrer, M. y Aguilera, C. (2001). "Efectos a largo plazo del uso de videojuegos". *Apuntes de psicología*, vol. 19 (1), pp. 161-174. Disponible en: <http://www.cop.es/infocopoonline/pdf/videojuegos.pdf>
[Consulta: enero 2013].

Haraway, D., (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La invención de la naturaleza*. Cátedra, Madrid.

Preciado, B. (2002). *Manifiesto contra-sexual*. Opera Prima, Madrid.

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Paidós, Barcelona.