

[Ligeti – Requiem] [La silla a solas, zoom progresivo] [Audio] [Aparezco frente a la cámara] ¡Hey, gamers! Bienvenidos una vez más a... [incendio sobrepuesto] ... el fin de la Historia... [iMovie Song – Fifth Avenue Stroll] [Despacho] ¿Sabíais que los videojuegos os vuelven violentos? Al menos, eso es lo que he oído, y mucha gente con sentido común y sin segundas intenciones lleva repitiéndolo desde hace décadas, así que debe ser verdad. [Con Video Kids] Ya en 1991, el profesor Eugene Provenzo dijo al respecto: “¡Ah, socorro! [Audio] *Las nuevas tecnologías me dan miedo, tengo 42 años y no sé utilizar MS DOS*” [Zoom progresivo] Qué diablos, yo soy *millennial* y tampoco sé utilizar MS DOS... [Vuelve] [Despacho] En fin, que todo esto de que la violencia y los videojuegos lleva tanto tiempo en el zeitgeist, [zoom] sí, estoy usando esa palabra para sonar inteligente, [despacho] que casi se ha convertido en ruido de fondo, pero os alegrará saber que, hace unos años, un grupo de investigadores realizó un metaanálisis de varios estudios relacionados con el tema, [saco unos papeles] y acabaron concluyendo que... [Audio] [SECO] Ah. Pues sí. Hay un lazo directo entre la violencia en los videojuegos y el comportamiento violento. [BSO FFVII – One Winged Angel] [INTENSO] De hecho, Craig Anderson *et al* dijeron, y cito: [AE, ejércitos desfilaro] [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) [Audio] [Entro en croma] Vale, todo esto suena cojonudo, te lo compro, pero antes de que sigas... [Pandora] ¿Cómo has dicho que eran esos estudios del metaanálisis? [Empieza, se escucha Audio] [DOOM Eternal] Bueno, en uno te hacían jugar a videojuegos violentos [Idris Elba comiendo picante] [raro] y luego medían la cantidad de salsa picante que le dabas a alguien a quien... no le gusta el picante. [clip] [RDR 2] En otro te hacían jugar a videojuegos violentos y... [Tim and Eric ‘Not Jackie Chan’] [seco, raro] luego medían el tiempo que reproducías un sonido desagradable para molestar a otra persona. [MK11] ¡Oh! Y en otro dividían en dos grupos, uno que jugaba a videojuegos violentos y otro que no, [El Resplandor] [voy apagando] y luego te daban palabras a completar como ‘EXPLO\_E’ o ‘S\_OR\_’, y si habías jugado videojuegos violentos era más probable que pusieras cosas como ‘*explode*’ o ‘*sword*’. (Madigan, 2016, págs. 230, 231) [Audio] [Despacho, sorpresa] ¿... y ya? ¿Tanta tontería, tanto lío que si voy a matar a mis padres con una catana, y tras décadas lo mejor que tienen es esto? [Zoom] Ehm... [Vuelve] Sí. [Despacho] Ningún estudio ha encontrado nada firme que demuestre una conexión entre violencia virtual y violencia real, y no es precisamente porque haya pocos. Es frustrante, porque no es sólo que apenas haya estudios longitudinales, es decir, que analicen trechos amplios de tiempo, como meses o años, sino que es difícil medir tu comportamiento cuando hay un pavo en bata diciendo que tienes permiso para darle un Carolina Reaper a alguien alérgico al picante. (Madigan, 2016, págs. 230, 231) [Croma en Nuremberg] ‘Sólo estaba siguiendo órdenes’ [Despacho] Además, estos relatos asustaviejas sobre cómo los videojuegos corrompen a la juventud... Sabéis que estos estudios no suelen hacerse con niños, ¿verdad? Está todo eso de la protección a la infancia, e incluso cuando el estudio se hace con gente pequeña, es que no están jugando a los videojuegos violentos que sí jugarían en casa porque queda un poco raro hacer que una niña de 6 años juegue *Mortal Kombat* para ver qué opina sobre degollar al prójimo. (Madigan, 2016, págs. 230, 231) Estos estudios no dan resultados sólidos porque sus bases no son sólidas, no reflejan a qué videojuegos se juega o cómo se juega a videojuegos y, además, 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 por si no fuera suficiente, ni siquiera hace falta violencia para violentarnos jugando videojuegos; estudio logró enfurecer a sus sujetos alterando Tetris para que sintieran que jugaban peor o que sus mandos no funcionaban o que el juego no funcionaba. (Madigan, 2016, pág. 235) [Forofos animando, se

come la música] Pero ya que estamos, hay estudios que apuntan a que el consumo de alcohol durante un partido de fútbol y la violencia doméstica están relacionados, (The Economist, 2021) [forofos, go] [zoom progresivo] ¡y no veo yo que se diga mucho! [Audio] [Despacho] Pero lo entiendo: da igual cuánto insista, los videojuegos van a seguir teniendo un problema de imagen. Necesitamos historias mejores. Necesitamos...

[The Living Tombstone – My Ordinary Life instrumental] [Desde mi estantería, con videojuegos, bailando efusivamente] ¡... hablar sobre la grandeza de los videojuegos! ¡Sí, nena! [Brain Training] [Efusivo] ¡Los videojuegos mejoran nuestra memoria de trabajo! (Barrecheguren, 2021, pág. 142) [Recetear, me pagan, zoom al dinero] ¡Los videojuegos nos ponen en los zapatos de otras personas! (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 86-88) [Echochrome] 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 [Expediente X intro] [se resuelve el puzle, Illuminati] [flipado] más allá. [Despacho] [MARKETING] ¿Es que no lo sabías? ¡Los videojuegos en 2020 generaron 139 millardos [zoom] [INCISO] sí, esta es una palabra que existe [despacho] de dólares! ¡Eso es más que la NFL, la NBA, la MLB y la NHL juntas! (Monahan, 2021) [Audio] [Zoom progresivo] Vale, no, esto no son... Esto son letras al azar, no s–[despacho] ah, ¿son organizaciones deportivas? [BSO Animal Crossing New Horizons – Isabelle Theme] [ACNH] [Suelto] A ver, es innegable que el videojuego es importante. [Enumerando] *Animal Crossing* se utilizó durante las protestas en Hong Kong, (BBC, 2020) [GTA V] los Chalecos Amarillos acudieron a *GTA Online* para protestar en 2018 (Venegas, 2020) [Fortnite] y se hacen cosas como el evento conmemorativo de Martin Luther King en *Fortnite*, (Broseker, 2021) [sarcasmo, seco] donde puedes ver a Rick Sánchez bailando frente al discurso de ‘*I have a dream*’. Si buscas por el lugar, puedes encontrar fuentes segregadas, y si sigues buscando acabarás encontrando el cadáver de Dios. [Audio] [Despacho] Y todo esto es genial si estás intentando convencer a tus padres de que te compren una Switch, pero... ¿el valor del arte depende de si me da un bono temporal de +3 a mi inteligencia? ¿Pensáis en cómo Joe Biden utilizó *Animal Crossing* durante su campaña electoral, (Kelly, 2020) [ACNH] u os estáis centrando en pescar un pescado de puta madre? [clip] [Vuelve] [Despacho] Como os imaginaréis, voy a hablar de bastante más que simplemente violencia y videojuegos; abandonad toda esperanza, eso era sólo el punto de partida. De lo que voy a hablar es de qué significa el videojuego, para nosotros. ¿Cómo nos afecta, cómo nos marca, cómo nos definimos a través de él? Y ojalá haga un buen trabajo, porque los mecenas votaron este vídeo hace como tres años. ¿Fueron tres o cuatro? Mucho tiempo. Pero, pase lo que pase, recordad: [Ligeti - Requiem] la culpa es vuestra por confiar en un *youtuber* ensayista. [CADA VEZ MÁS INTENSO] ¿Veis cuánto dura este vídeo? ¿Veis lo que me habéis obligado a hacer?

[ARTLIST - GymnopedieSatie] [El valor del juego] Empecemos por lo más básico: por qué el juego es importante. [Charla TEDx, clip, “hola”] Este soy yo con 21 años dando una charla TEDxYouth en Madrid. [Amargo] Toqué techo pronto... En fin, escuchemos lo que tengo que decir. [clip, el clip se pausa] [Audio] [Entro en croma] Tengo una idea mejor: no le escuchamos, ese tío no sabe nada y... lo sé de primera mano, pero si me escucháis a [zoom] [INTENSO] mí, [croma] quizá aprendamos algo. En realidad yo tampoco soy de fiar, busquemos en otra parte. [A Trabajar] [Homo Ludens] Vale, esto de aquí es *Homo Ludens*, [apuntando] un libro escrito por un tal Johan Huizinga o, como le llaman los académicos de *game studies*: [directo] ‘mi puto padre’. [AE, Huizinga] Huizinga es probablemente el teórico más importante de esta rama, y también es algo que nos conviene a quienes jugamos a videojuegos: un viejo que nos da la razón. Huizinga escribe cómo [citando, pomposo] “*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) **[Despacho]** Huizinga defiende el juego como algo elevado, y aquí toca matizar. **[Dragones y mazmorras]** El inglés hace una distinción entre *game*, el juego con sus reglas y límites y objetivos y todas esas cosas, **[Critical Role, Sam Riegel]** y *play*, el jugueteo, el acto mismo y el espíritu de jugar. **[Clip]** **[Halo Infinite]** Uno juega a *Halo*, pero juguetea al hacer *teabag* a un oponente, **[exageradamente inspirado]** y eso, dice Huizinga, **[Strauss – Así habló Zaratustra]** **[zoom al teabag]** es trascendente. **[A Promise]** **[Despacho]** Muy bien, pero Huizinga dijo todo eso en los años 30, hace casi un siglo. Tengo la ligera sospecha de que no pensaba exactamente en *Halo*, pero eso no quita que el juego sea grande y, a través de los *game studies*, se han explorado las maneras en que nos marca y transforma. **[Muerte por videojuego]** En su libro, *Muerte por videojuego*, Simon Parkin habla sobre el klepsi-klepsi, un juego en el que se rodea a un jugador con los ojos cerrados y alguien se acerca a darle una bofetada. Después, el jugador tiene que adivinar quién ha sido. **[Despacho, con Muerte por Videojuego]** ¿Quién jugaría algo así? Exacto: **[decae]** **[vinilo]** niños judíos en los campos de concentración. El klepsi-klepsi era un mecanismo de supervivencia y, además, les entrenaba para mantener la calma si los guardias acusaban a alguien. (Parkin, 2015, págs. 129-130) **[Audio]** **[Pausa, silencio incómodo]** **[Epifanía, funde con La vida es bella]** ¡Buongiorno, principessa! **[Vuelve]** **[Guiño, sonrisa]** **[Play Matters]** El juego es carnavalesco: redefine, se burla y hace que todo el mundo sea partícipe de esa burla para desconectar del caos que es la vida a la vez que le damos sentido. (Sicart, 2014, págs. 4-6) **[Gente jugando ninja]** Este carnaval es un acto liberador que recontextualiza nuestro entorno: por ejemplo, puedes convertir un *parking* en un campo de batalla jugando una partida de *ninja* con amigos (Sicart, 2014, pág. 12) **[una cookie, le echo nata]** o una galleta en... **[Trauma]** En algo horrible al jugar con tus amigos **[frustración]** ¡venga ya, por qué estoy mostrando esto! **[Despacho]** El juego está lleno de interacciones interesantísimas porque somos, a la vez, personas y jugadores. **[Mario Party]** No sólo estoy jugando *Mario Party*: estoy echando una partida con mi madre y quiero animarla, así que eso afectará a cómo juegue, **[SF6]** o quizá estoy jugando contra mi archienemigo a *Street Fighter 6* y... quiero que sienta mi dolor **[simultáneamente me da una paliza]** **[Filtro de micrófono, horror]** No. ¡No, otra vez no! **[Despacho, con Rules of Play]** El juego es enorme y múltiple, y podríamos pasarnos todo el día sólo con definiciones de qué es un juego y el límite del juego, pero eso no nos interesa, así que busquemos en pastos más verdes. **[Termina]**

**[Audio]** **[La realidad está rota]** **[Charla TED Jane McGonigal]** Esta mujer de aquí es Jane McGonigal: desarrolladora y defensora a ultranza del videojuego como motor para el cambio positivo. **[AE, zoom hacia atrás para mostrar el título del vídeo]** **[Anticipación]** Aquí tenemos una charla muy famosa que dio en 2010 sobre cómo los videojuegos nos pueden ayudar a hacer del mundo un lugar mejor... **[Reality is Broken]** **[ilusión]** ¡... y aquí tenemos su libro, *Reality is Broken!* **[ARTLIST – Dance of the Sugar Plum Fairy]** **[Despacho]** McGonigal cree que el videojuego ha sido injustamente vilificado y que, lejos de lo que pueda parecer, jugar es algo muy serio. Tal y como ella explica: “*lo opuesto al juego no es trabajar. Es la depresión*” (McGonigal, 2011, pág. 28) A través del juego sentimos *eustress*, esa mezcla de tensión y energía cuando te enfrentas a una tarea desafiante, y *fiero*, la emoción de triunfar sobre la adversidad. (McGonigal, 2011, págs. 32, 33) El juego nos hace formar parte de algo mayor que uno mismo. Si repartes *delivery*, da igual que logres hacer cinco pedidos en diez minutos: te van a llegar otros siete más y más te vale mantener ese ritmo. **[BSO Halo – Menu Theme]** **[Halo 3]** ¿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. (McGonigal, 2011, págs. 95-97) **[Starship Troopers, clip “I’m doing my part!”]** **[Vuelve]** **[Despacho, con Reality is Broken]** El optimismo de McGonigal es... contagioso, y *Reality is Broken* es una lectura apasionada que reafirma una y otra vez lo

muchísimo que podemos lograr a través del juego. Parte de esto tiene que ver con un concepto llamado gamificación. En muy resumidas cuentas, gamificar es aplicar las reglas del juego a una actividad más rutinaria. ¿Sabéis el sistema de casas y puntos en *Harry Potter*? Gamificación. Boom. **[Chore Wars]** *Reality is Broken* habla sobre *Chore Wars*, un juego que gamifica las tareas del hogar asignando puntos a cada tarea para luego gastar en un “mercado”, así que pones el lavavajillas por cinco puntos y lo sumas a los dos de hacer la compra que conseguiste ayer **[POV, estoy en el sofá con el DVD de Mortadelo y Filemón]** para canjear que, esta noche, la película la eliges tú. (McGonigal, 2011, págs. 119, 120), **[Investigate your MP’s expenses]** Otro ejemplo de McGonigal es *Investigate your MP’s expenses*, un juego creado por el periódico *The Guardian* para, entre todo el mundo, investigar los gastos de los políticos británicos para contribuir a la investigación de uno de los mayores escándalos de su Historia. **[Despacho]** *Investigate your MP’s Expenses* tuvo un impacto real y, según McGonigal, llevó a una reforma del sistema después de que decenas de miembros del parlamento renunciaran. (McGonigal, 2011, págs. 119, 120) McGonigal cree que, 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. **[Wow]** *Reality is Broken* habla sobre cómo no hay desempleo en *World of Warcraft* porque quienes lo juegan, más que por perder el tiempo, están pagando por ser más productivos. (McGonigal, 2011, págs. 53, 54) **[Termina] [Audio] [Despacho]** Wow. [pausa] ¿No es genial vivir en una sociedad donde, hasta cuando descansamos, estamos trabajando-?**[corte]** **[Reality is Broken]** McGonigal cree que los videojuegos pueden cambiar el mundo, cambiarlo de verdad, y para ello ha delineado 14 soluciones que nos aportan los videojuegos, como: **[ARTLIST - Mythologica] [en croma, señalando los puntos, bailando] [exagerado, eco]** 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 por supuesto, **[la Internacional] [croma, me quedo mirando a cámara, sonriendo]** “*unirnos y crear comunidades muy potentes de la nada*” (McGonigal, 2011, pág. 172). **[Audio] [Despacho, con Reality is Broken]** Jane McGonigal abre *Reality is Broken* hablando sobre la manera en que se suele desdeñar al juego: estás jugando con los sentimientos de una persona, estás jugando a ser lo que no eres, estás jugando en vez de trabajar, pero el juego no es una distracción: es la respuesta. Cuando jugamos no estamos rechazando la realidad; la realidad nos decepciona, le falta algo porque no está diseñada para hacernos felices. El libro se llama *Reality is Broken* porque, para Jane McGonigal, la realidad está rota, y no rota como se rompe un cristal, sino rota como un juego: mal programada y con la posibilidad de enmendarla para mejorar nuestras vidas. Y ya que estamos, **[intro Black Mirror]** ¿sabéis qué más está roto, pero roto de “hecho pedazos”? La identidad.

**[Cristal roto] [Qué es eso de post-identidad]** Bien, tiremos de un ejemplo práctico. ¿Sabéis *Watch Dogs*? **[Calma]** Quizá no sabéis, está bien. **[Mii Music but it makes you uncomfortable] [Sometimes I think but then I forget] [Tonto]** Está bien no saber cosas. **[Audio] [Watch Dogs]** En *Watch Dogs*, cuando vas por la calle, *hackeas* automáticamente la información de todo el mundo que te rodea, pero sólo ves pedacitos que apenas dicen mucho de quiénes son, como ‘dona a una ONG’ o ‘es fetichista de los pies’ (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 169). Esto es un ejemplo de lo que podríamos llamar post-identidad. **[BSO TLoZ OOT – Inside a House] [Despacho]** Ya no somos una sola cosa. Antes nos definía nuestra nacionalidad o nuestra familia, pero hoy, en el año no sé cuántos, a menos que seas racista o un personaje de *Los Bridgerton*, creo que da igual. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 170). Igual que en *Watch Dogs*, nos construimos a base de pedacitos: yo soy aficionado a los videojuegos, pero también cinéfilo, *boy scout* y mecenas de bandas armadas,

pero no soy eso sino que flujo de identidad a identidad según la situación y la inestabilidad del Gobierno de turno. Podemos dar un paso más, porque vivimos en una sociedad... de consumo, y lo que consumimos, en cierta medida, nos define. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, pág. 147) Estoy grabando esto frente a mis estanterías llenas de libros, videojuegos, DVDs... Y no son cosas prácticas porque, para empezar, la mayoría sólo lo he visto una vez; hay miles de películas en las plataformas de *streaming*, puedes meter librerías enteras en un *ebook* y estos videojuegos se verían mejor si los emulase o los jugara en PC. Pero todo esto, y que lo tenga en mi despacho, dice algo de mí: **[aparezco enseñando mis libros con mirada sofisticada]** entras a esta habitación y sabes que soy un pedante, **[abro el cuaderno de Magic]** pero también que tomo malas decisiones financieras **[POV, saco El Imperio Final]** y que he leído *Nacidos de la Bruma* de Brandon Sanderson. **[POV: "Hey, ¿conocíais a Brandon Sanders-] [corte]**

**[Despacho]** Ahora que hemos aprendido y somos más inteligentes... podemos hablar de los *gamers*, **[Audio]** **[la cámara se mueve]** ¿qué haces? **[La cámara intenta huir]** ¿Qué pretendes? No puedes escapar, ven aquí. **[ARTLIST – Minuet II]** **[Despacho]** Cuando digo 'gamer', o más bien 'hardcore gamer', no me refiero a 'persona que juega a videojuegos': **[Identidad gamer]** *gamer* es una identidad, **[despacho]** normalmente un hombre joven que juega mucho a lo que se conocen como videojuegos 'hardcore': el término es nebuloso, pero podríamos decir que son títulos que requieren partidas largas, suelen presentar algún desafío directo y tienen sistemas y mecánicas muy desarrollados. Juegos como *Diablo IV*, *Valorant* o *Starfield* serían *hardcore*, mientras que *Animal Crossing* o *Los Sims* se consideran más *casual*: juegos sencillos, que no piden mucho y que están hechos para distraerte y relajarte. De nuevo, el término es nebuloso; podría desarrollar más, pero el vídeo no va de eso. Mientras que un cinéfilo o un melómano se define por su aprecio al medio y su historia, el *gamer* convierte el videojuego en un estilo de vida e hila el *hobby* dentro del tapiz de quién es. *Gamer* es... raro, porque se supone que es el jugador promedio y que están en todas partes, pero entonces te pones a buscar uno y casi nadie se identifica como tal. (Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 45) Los *gamers* son... como un líquido no newtoniano: **[líquido no newtoniano]** normalmente fluyen, pero se endurecen cuando los pones bajo presión. **[clip, lo azotan. "Nice"]** **[Despacho]** El académico Daniel Muriel cree que esto pasa porque el término problematiza a la comunidad del videojuego; aparte de por su devoción, los *gamers* son conocidos por sus... **[meme gamer]** ... opiniones, y a todo esto se suma que la identidad es un pifostio. **[Despacho]** [LÓGICA REDUNDANTE] La identidad está en crisis, pero *gamer* es una identidad, pero la identidad misma de *gamer* está en crisis. (Muriel, Identidad Gamer, 2018, pág. 53) Es como si un adolescente emo decorase su habitación en un edificio en ruinas: nadie va por ahí, esto se viene abajo y tu identidad es más un refugio que algo que realmente te defina. Lo *gamer* es un lío de tres pares de narices, porque yo no soy *gamer*, no quiero ser *gamer*, pero a la vez me gustan los videojuegos, y cuando se habla de alguien a quien le gustan los videojuegos se suele decir... *gamer*, así que cuando hablan de *gamers*... ¿están hablando de mí? **[Noticias videojuegos]** **[Me voy amargando]** No sería la primera vez que os amargan por vuestro amor al medio: cada poco tiempo alguien culpa a los videojuegos por un tiroteo o por la violencia en las calles o dice que son adictivos. Y, si no son los medios, quizá es tu entorno; quizá hayáis sufrido *bullying* u os han marginado porque os gustaban los videojuegos. Si juegas a videojuegos, históricamente, te has sentido aislado y bajo asedio, y en esos momentos, la identidad *gamer* ofrece un refugio. **[Intriga]** O quizá... **[Eventos videojuegos]** **[Desdén pijo]** ... quizá ofrece más que un refugio: es una etiqueta, una distinción aristocrática que te hace especial (Nagle, 2017, pág. 136). Estás 'en el ajo', sabes lo que pasa, tienes a tu comunidad y gente que te apoya y apoya tu *hobby*, **[noticias videojuegos]** y toda esa gente que habla mal, que echa la culpa a los videojuegos, tú sabes que no lo entienden. Lo que quieren es

una cabeza de turco. **[Audio]** **[Kazoo kid, "wait a minute!"]** **[Sospecha]** Y, sin que te des cuenta, han empezado a venderte ideas. **[Entro en el cromá, maníaco]** ¡Ideas como contratar servicios de navegación por intern-**[corte]** **[NordVPN]** **[Anuncio, exagerado]** ¡NORDVPN!

**[ANUNCIO NORDVPN]**

**[ARTLIST – Dover Quartet - The Four Seasons, Summer 3. Presto (Vivaldi)]** **[Qué es 'normal' en un videojuego]** **[Distintas imágenes de webcómic, anuncios, películas y streamings]** **[Cambia]** Creo que no voy a sorprender a nadie si ahora digo que el videojuego, desde hace ya unas cuantas décadas, ha ido dirigido sobre todo a los hombres. **[Anuncios videojuegos, videojuegos mainstream]** Somos su público objetivo, sus historias reflejan lo que nos dicen que son nuestros intereses, lo que es popular para los hombres marca lo que es popular en el videojuego *mainstream*, y eso crea un ciclo de retroalimentación. **[Audio]** **[Diapositiva cambiando]** **[Arcades]** Por ejemplo, un clásico: los... **[inciso, suelto]** a ver, por resumir voy a decir "muchachos", pero a lo que me refiero es "hombres cishetero", **[retomo, suelto]** vamos a jugar a un *arcade*, y lo habitual es que los muchachos se llevan con otros muchachos. **[Merlín el encantador]** Y, como los muchachos se acostumbran a estar con otros muchachos y a jugar a videojuegos con ellos, luego cuando viene una ardilla y quiere jugar nos ponemos a la defensiva, porque **[imitando]** 'no soy una ardilla, soy un muchach-**[corte]** **[Silencio]** **[Negro]** **[Seco]** ¿Qué cojones estoy diciendo? **[BSO Tony Hawk – Menu Theme]** **[Despacho]** Eso de que las chicas no juegan a videojuegos... Sabéis que es una patraña, ¿verdad? Como los hombres tendemos a juntarnos con otros hombres, vemos a las jugadoras como algo accesorio o externo, una rareza que no define a los fans de este hobby. (Kocurek, 2015, pág. 20) Cuando pasan los años y echamos la mirada atrás, recordamos que sólo había hombres en el *arcade* porque, en fin, los muchachos con muchachos, y entre eso y que, siempre que se habla de videojuegos, siempre que un anuncio o una película presenta a un aficionado a los videojuegos muestra a un hombre, se acaba cerrando el círculo y las mujeres y otras identidades quedan fuera de la ecuación. (Kocurek, 2015, págs. 182, 183) **[Con Play Like a Girl]** También a ellas se les trata todavía más de raras o se les fetichiza o un montón de otras cosas; en mi clase, cuando iba al colegio, había una chica que también jugaba a videojuegos. Se sentaba justo detrás de mí, y recuerdo hablar con ella sobre *Prince of Persia: El Alma del Guerrero*. También recuerdo que me daba palo porque creía que ella estaba hablando conmigo de eso porque yo no tenía más temas de conversación y era "el friki de los videojuegos", pero no. Lo que ella quería era un amigo con quien hablar sobre videojuegos y jugar a Warhammer, y en los siguientes años sufrió mucho bullying, un tipo de acoso, unos apodos que no habría recibido si hubiera sido un chico. Aun así, seguí creyendo que las chicas no jugaban a videojuegos. Estas ideas dan a luz a la llamada 'la casa del árbol', donde el videojuego es dominio y refugio de la masculinidad. Y... ¿cómo funciona eso de 'refugio'? ¿Si ves *Hamtaro* y te parece cuqui tu cerebro se vuelve loco y empieza **[Audio]** **[luz roja, gritando]** "ALERTA, RETIRADA, DEFCON 1" **[despacho]** y huyes a la casa del árbol? **[Los Simpson, 'gambones al vapor', Skinner: "Ehm... No"]**

**[Cenital de una hoja de papel]** OK, ahí va un palabra: la masculinidad, como tantas otras cosas, es performativa, y... **[risa]** dios, ¿esa es mi letra? **[Despacho]** 'Performativo' significa que la masculinidad se interpreta, como si fuese un papel, y aclaro por si acaso que, cuando hablo de 'hombres', me estoy refiriendo a 'hombres cishetero', es decir, que nos identificamos con nuestro género asignado al nacer y nos gustan **[Angry Un Metal Trailer No3]** **[meme "soy un hombre"]** LAS MOTOS, LA GASOLINA, LAS TETAS, LAS MUJERES, LOS COCHES, LAS TETAS, EL MOTOR, LAS ARMAS, LAS TETAS. **[Audio]** **[Despacho]** Y para explicarme, podemos fijarnos en

uno de los grandes textos sociológicos de nuestra era: **[zoom]** la *Barbie* película. **[Barbie]** **[Pasando]** En resumidas cuentas, en esta historia Barbie tiene que ir al mundo real por algo sobre la identidad femenina, no sé qué sobre la liberación de la mujer y la sororidad, todo el mundo estaba llorando y abrazándose, **[burlón]** yo no... **[Interesado, directo]** Y, al llegar a California, Ken descubre el patriarcado. Esta es una de mis escenas favoritas; **[enumerando]** es divertidísima, Ryan Gosling se lo está pasando genial, **[anotación]** pero también nos es muy útil. Los Ken ya eran hombres en Barbielandia, pero cuando Ken llega al mundo real se encuentra con la performance de la masculinidad: la manera en la que nuestra sociedad espera que actuemos todos los hombres. **[clip]** **[Despacho]** La masculinidad y la feminidad y todo son reglas que aprendemos. **[se funde drift phonk]** Esto no es *Assassin's Creed*, los hombres no nacemos con predisposición genética a que nos guste el drift phonk. **[Ala Shawiti Dagle]** **[Despacho]** Cosas como 'sé fuerte, sé un hombre', 'los hombres no lloran', **[con Frozen]** **[imitando]** 'conceal, don't feel...' **[Despacho]** Todo esto es lo que se conoce como 'probado': **[muchachos tirando piedras]** actuamos como se supone que actúan los hombres para demostrar que somos hombres. **[clip, actúan como monos]** **[Despacho]** Como todos lo hacemos, todos lo siguen haciendo, y la idea de que los hombres somos de una cierta manera se reproduce por los siglos de los siglos. (Burrill, 2008, pág. 21) Por eso he hecho la aclaración de 'cishetero': **[Audio]** **[zoom, humilde]** y también porque Deborah me ha dicho que hiciera la aclaración. Gracias por revisar el texto. **[Vuelve]** **[Despacho]** Hay muchos tipos de hombre, pero la masculinidad apunta a una sola categoría e intenta que todos pasemos por el mismo filtro. **[AE]** Así es como acabamos llegando al ilustrísimo novelista don Arturo Pérez Reverte frustrado al ver a James Bond... **[seco, raro]** ocupando el asiento del copiloto en una moto conducida por una mujer. **[Sin tiempo para morir]** **[Triste]** La sociedad nos presiona para que seamos de una cierta manera, y cuando no actúas según esos ideales, eres raro, eres menos, eres débil. **[Desdén]** 'Pegas como una niña'. **[Despacho]** Esto es la masculinidad tóxica: no es que ser un hombre esté mal, sino que ciertas ideas de la masculinidad cisheteropatriarcal **[zoom progresivo]** sí, estas son palabras que existen, en el siguiente vídeo preparaos para Paul B. Preciado y la industria farmacopornográfica **[despacho]** llevan a comportamientos tóxicos con tal de mantenerse bien arriba. COMO ESPAÑ-**[corte]** **[Audio]** **[Despacho]** Podría abrir todo un melón sobre cómo lo que te aleja de la masculinidad te acerca a la feminidad y eso se ve como algo inferior, secundario, recoger los platos, pero para eso necesitaría otros cuatro años y 50 minutos más y, aunque no lo parezca, estoy intentando condensar. **[Moe moe kyun!]** **[Fundido Senran Kagura]** **[Zoom progresivo]** Después de esto viene 'videojuegos y sexo', la cabeza me está dando vueltas. **[Audio]** **[Despacho]** Pero va, ¿qué tiene que ver todo esto con los videojuegos? **[Zoom]** Porque estábamos hablando sobre videojuegos, **[Mii Music but it makes you uncomfortable]** **[Sometimes I think but then I forget]** ¿os acordáis? **[Audio]** **[Despacho]** Pues... bastante.

**[Min Wah El-Lami]** **[E3]** Pensad en los principales verbos del videojuego *mainstream*: 'disparar', 'correr', 'superar', 'proteger'... Estas son ideas asociadas a la masculinidad. **[Esports]** El videojuego crea un espacio seguro para practicar la performance de la masculinidad, (Burrill, 2008, pág. 29) y el lenguaje competitivo de tantos títulos liga el medio al deporte, que es algo segregado por géneros, así que desde muchos sitios se refuerza la idea de que este es nuestro territorio. (Kocurek, 2015, págs. 41, 49) **[Despacho]** Por supuesto, esto no significa que, si no te gusta *Call of Duty*, no eres un hombre. **[Programming socks en Amazon]** Al menos, no necesariamente. **[Despacho]** Repito que no hay nada en la naturaleza 'de hombres' y 'de mujeres', esto es algo social y aprendido y, por qué no, forzado, pero también tengo que dejar claro que esto no es una conspiración, no es la Agenda 2030 con los *chemtrails*... Lo que todo esto es, es una mentalidad, una perspectiva que genera sesgos. Y el resultado de todo esto es

que los videojuegos forman un espacio donde los muchachos nos probamos entre muchachos. **[As Bestas]** Para entendernos, podemos imaginar un bar. Los hombres van ahí para construir y reafirmar su masculinidad entre todos, pero no lo hacen adrede sino que se adaptan a su entorno para encajar: como todos actúan de una cierta manera y ven que los demás actúan igual y que esto lo consideran algo bueno, se sienten bien. (Crawford, 2012, pág. 141) Están siendo hombres de la manera correcta y, si no les das coba o vas a contracorriente, pues ya no estamos Gucci porque estás desafiando un esquema que ellos daban por sentado, ¿y les estás llamando idiotas? **[clip, “¿te hago gracia, francés?”]** **[Despacho]** Cuando voy a una LAN party con mis amigos, nos insultamos, nos provocamos, decimos ‘poronga’. Somos chicos y estas son ‘cosas de chicos’, entre todos construimos este entorno y decimos que está bien porque esperamos que los demás digan que está bien, porque se supone que esto va así. Y a mí me encanta picarme y gritar ‘poronga’ como al que más, pero esto define un cierto espacio. Todo el mundo es bienvenido a estas LAN party, pero no todo el mundo se va a sentir a gusto. Este es un pequeño fragmento de las mil partes que construyen la *performance* de la masculinidad, su reglamento, y son reglas difíciles de seguir: por ejemplo, se espera un cerrado emocional que puede ser muy dañino si te lleva a no buscar ayuda para salir de una depresión o encontrar una solución a un problema grave. Pero nos dicen y nos decimos que el mundo funciona así, que esta es la mano que nos han dado y debemos jugar con ella; al fin y al cabo, parte de lo que es ‘ser un hombre’, se supone, es que eres lo suficientemente débil como para que un desafío te afecte, pero también tienes la fuerza para superarlo a solas. (Burrill, 2008, pág. 27) **[John Wick]** En otras palabras, esperan que seamos John Wick... **[Audio]** **[clip]** ... y yo no estoy hecho para esos trotes.

**[Despacho]** Así que tenemos todo este rollo de la masculinidad y la *performance* y el probado y es complicado, ¿vale? No estoy siendo sarcástico, lo es. [PAUSA] **[Grieg – In the hall of the Mountain King]** Pero entonces se pone más difícil. Sí, costaría estar a la altura, ¿pero sabes? Salíamos al paso. Estaba siendo un buen muchacho. Hasta que llegan las mujeres y los colectivos disidentes y complican la situación. **[con Greta Thunberg]** [IMITANDO] *How dare you*. **[Despacho]** Ahora todo esto que tanto nos ha costado interiorizar no es sólo que no sirva, es que actúa en nuestra contra: las mujeres nos piden consentimiento, los colectivos racializados esperan que les tratemos con respeto y ya no podemos reírnos de los gays. [SUSURRO FRUSTRADO] Ya no puedes decir m[CENSURA] **[Audio]** ¿Veis, lo habéis visto? Obviamente, esto no va de nosotros: el mundo es más grande, y estas “complicaciones” son las mujeres y los colectivos disidentes reclamando que dejemos de tratarles como ciudadanos de segunda. Sin embargo, la masculinidad nos ha condicionado para percibir esto como un juego de suma cero: para que unos ganen, otros deben perder. **[Vuelve]** Que consigan derechos significa que estamos cediendo terreno, y por eso puede dar la impresión de que piden trato preferente o tiran de victimismo, porque a nosotros no nos han regalado nada por ser hombres... ¿verdad? **[Intenso]** Y en medio de todo esto, de tanto cambio y regla, ¿a qué podemos aferrarnos? ¿la nación? ¿Cuál, si resulta que nuestra historia está llena de basura problemática? ¿La familia? ¿Cómo voy a formar una familia si ni siquiera tengo una casa? ¿El trabajo? ¿QUÉ TRABAJO? (Burrill, 2008, pág. 25) **[Audio]** **[Hearthstone, buscando una partida]** Y entonces llega el videojuego, y es como si apareciera un refugio apartado de todas esas complejidades de la vida. **[En fin]** Pero, como imaginaréis, esto no es así: el videojuego sigue existiendo en el mundo. (Muriel & Crawford, Video games as culture, 2018, págs. 116, 117) **[clip, encuentra un oponente]** **[TLoU II]** **[Comprensivo]** Por eso algunas personas, cuando se dan cuenta de que los videojuegos son tan políticos como todo lo demás, lo ven como una invasión a este rincón donde creían estar en paz. **[AE, youtubers reaccionarios]** **[Pena]** Y esto convierte al videojuego en un caldo de cultivo perfecto para ideologías reaccionarias que se aprovechan (Europol, 2022, pág. 57) y se presentan

como 'el sentido común', minimizando estos problemas y normalizando por el camino muchas actitudes tóxicas. (Luna, 2021) [Comprensivo] Pero no podemos huir, porque no es sólo que los videojuegos, como todo el arte, tengan ideología: es que el videojuego mismo, desde sus bases, ya es ideológico.

[La ideología del juego] [Suelto] Va, ya tengo un vídeo sobre la politización del videojuego, así que tampoco me voy a repetir. Así que hablemos de Historia: [ARTLIST – Nocturne Eb] [Imágenes de archivo] El videojuego llegó en un buen momento, porque la idea de 'lo masculino' estaba cambiando con todo esto de los ordenadores. [Inspirador] La informática abre un mundo donde casi cualquiera, [inciso incómodo] es decir, los hombres blancos cishetero de clase media, [inspirador] puede hacerse un hueco, y en este nuevo entorno la habilidad es visible y tangible. Si tienes un buen código, los demás van a construir sobre tus bases y seguir tus líneas, y a la vez que el sector servicios nos reduce a meras cifras y fuerza de trabajo, la informática reconoce el talento. [Juegos Atari] La tecnología y el videojuego se convierten en tierra virgen donde cada día personas con nombres y apellidos descubren y establecen nuevos paradigmas que redefinen por completo qué es posible. Podemos encontrar los orígenes de estos descubrimientos en videojuegos y programas específicos, y tu habilidad tanto al diseñar como al jugar es algo patente e irrefutable. (Kocurek, 2015, págs. 12, 13) [Fortnite] Ese es un atractivo del videojuego y la tecnología, que son sistemas rígidos. Quizá no sepas si lo que dijiste en esa discusión era lo correcto, [inspirado] pero tienes la garantía de que esta partida al *Fortnite*... [clip, me matan] [seco, rápido] ... la has perdido, he vuelto a perder. (Paul, 2018, pág. 145) [Despacho] Nos refugiarnos en el videojuego, pero no podemos huir del propio videojuego y las ideas que filtra sin que nos demos cuenta, cómo te dicen que tú, sí, tú eres especial, tú eres quien gana, tú eres quien mejora, [Sekiro] tú eres quien *rutea* la *nohit* [SF6] o quien domina el combo [Overwatch] o quien se lleva la jugada destacada en *Overwatch*.

[Termina] [Cenital de un papel] Espero que estéis listos para otro palabra: la teoría de la cultivación, q... [Seco] ¿sabéis qué? Voy a parar con esto, yo soy el 'orto' en 'ortografía'. [ARTLIST - ArabsqueDebussy] [Despacho] La teoría de la cultivación viene a decir que absorbemos los mensajes mediáticos como si fueran hechos: nos quedamos con las ideas de los libros y cómics y películas y, por supuesto, de los videojuegos que consumimos. [Gladiator] ¿Sabes cuando piensas en el Imperio Romano pero todo tu conocimiento de aquella época viene de *Gladiator*? [Despacho] Y *Gladiator* es una película cojonuda, pero también es mentira: la cultivación puede hacer que demos por objetivo algo subjetivo o que directamente nos traguemos mentiras porque estamos tan expuestos a estos mensajes que los asumimos sin darnos cuenta. (Jones, 2011) [Los Simpson] [Reculando] Tampoco voy a ser reduccionista: la cultivación no funciona así. [clip, cerveza Duff] [Sirviéndome soja] Soy, literalmente, un *soyboy*: cocino la boloñesa vegana, bebo leche de soja y, el otro día, [bebiendo un batido con nata] quise tomarme un batido con nata y mi intestino me dijo [en el baño, sufriendo] que estaba siendo un niño muy travieso tomando lácteos y me iba a castigar. [Despacho] Pero repito que me encanta picarme, me van los *shooters* y los juegos de lucha y prefiero ver *Redada Asesina* antes que *El Acorazado Potemkin*. [Con un batido con nata] Sí, me habéis pillado, soy un poser [sorbito, lamento, me levanto] Uy, esto no ha sido buena idea... [Despacho] Pero, incluso si no me trago lo que están diciendo estas obras... permanece un poso. Una parte de mí cree que ser físicamente fuerte está bien, que responder a una provocación con un puñetazo es varonil y 'correcto', que 'a la hora de la verdad' [zoom progresivo, paso] ya sabéis, cuando vas al baño después de pedir Papa Johns, [despacho] vendrá bien que sepa luchar. Lo 'creo', pero a la verdadera hora de la verdad... Saberme la tabla de tipos de Pokémon me ha llevado más lejos que levantar pesas. ¿Y sabéis en qué insisten mucho los videojuegos? En 'que gane el mejor'.

[Videojuegos multijugador] Como decía, muchos videojuegos se construyen sobre verbos como 'ganar', 'superar', 'destruir'... Y tienen dos puntos en común. [Suelto] Uno es la masculinidad... [cenital de un papel] y el otro es un concepto... [tomo aire, harto] [Audio] [arrugo el papel y lo tiro] [harto] ¿eres tonto? ¿Eres tonto, practicas para cuando seas tonto? [Midst of Life] [AE, Word] [Suelto] La nueva palabra del día es 'meritocracia'. Seguramente la conocéis: define un sistema dominado por el talento, donde lejos de favoritismos, tu habilidad pura te lleva hasta la cima. [Despacho] Y todo esto suena... lógico, ¿verdad? Si algo se me da bien, quiero que se me reconozca. Quiero que la gente buena esté en los puestos buenos ganando buen dinero. Y, en los videojuegos, si te gano, te he ganado, objetivamente. [Cambia] [Tekken 7] Quizá puedas elegir a tu personaje en *Tekken* [CoD MW] o utilizas un arma diferente en *Call of Duty*, pero tú y yo tenemos las mismas opciones y ganar... [clip] sienta bien. [Conan] Tal y como decía Arnold Schwarzenegger disfrazado, así que sabes que esto es verdad: [clip] [Despacho] Pero. Creo que todo el mundo, y estoy convencido de que tú, la persona viendo este vídeo, conoces a... alguien. Es muy inteligente, muy hábil, lo que sea, pero no está... ahí. No le dieron la oportunidad o no le ha visto la persona correcta. ¿Cuántas veces habéis visto un canal pequeño lleno de comentarios del estilo [escribo el comentario] [fan, admirando] 'no entiendo cómo no tienes un millón de suscriptores. Tampoco entiendo cómo Dayo no gana cinco cifras en Patreon, deberías contribu-[corte] [Despacho] Nuestro entorno actúa como sesgo: quizá no puedes estudiar una carrera porque tu familia no puede permitírselo o porque hay que cuidar de un ser querido o encargarse del negocio familiar o tantos motivos que escapan a nuestro control. Pero pongamos un caso práctico: yo. ¿Soy bueno? Eso espero, pero no he salido de la nada. Nací en el seno de una familia pudiente y mi padre se deslomaba en un trabajo con muy buen salario. Él me dio oportunidades y me dijo que podía tomarme todo el tiempo que quisiera, estudiar donde quisiera, para trabajar sólo en lo que yo quisiera. Incluso después de estudiar periodismo, me planteé dejarlo todo para entrar a una escuela privada de dibujo porque era una posibilidad. Si lo hubiera pedido, habría estudiado cine en Nueva York. Me he criado con las consolas que he querido y el ordenador y la cámara que he querido para desarrollar mis habilidades y dedicarme a mis *hobbies* como me apeteciera, y mientras me formaba, si todo fallaba, tenía un colchón en el que caer. Ahora te pregunto: ¿tenemos tú y yo las mismas posibilidades? ¿Jugamos según las mismas reglas? En palabras de gente más inteligente que yo: "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) E igual que con la masculinidad... [Mii Music but it makes you uncomfortable] [Sometimes I think but then I forget] [zoom] ¿Hay alguien ahí, seguís escuchando? Eh... ¿Qué tiene que ver esto con los videojuegos? [Audio] [Despacho] Bastante.

[Quartet Pizzicato] [Elden Ring] ¿Sabéis cómo, cada vez que se habla de poner modo fácil en, [pasando] yo qué sé, *Elden Ring*, hay gente que se pone muy nerviosa? [Sekiro] Estos son juegos que se basan en el esfuerzo y la habilidad de quien lo juega, y las opciones para reducir la dificultad atentan contra ese principio. Si el juego es más fácil, si tienes vidas infinitas, si puedes saltarte un capítulo, ese filtro de esfuerzo desaparece. [Halo Infinite, LoL] [Cada vez más intenso] Cuando juegas una partida en *ranked*, el juego te reduce a un número, un título que define lo bueno o mallo que eres, y si el foco está en tu rendimiento y no en tu disfrute, acabarás gritando o insultando cuando alguien de tu equipo meta la pata, cuando tengas una mala racha, cuando los números no acompañen. (Paul, 2018, pág. 37) [SF6] La meritocracia cierra el videojuego y sube la barrera de entrada para que sólo unos pocos, quienes llevamos jugando desde la infancia, quienes ya nos manejarnos con un mando o con teclado y ratón, podamos disfrutarlo. (Paul, 2018, pág. 51) [Angry Birds, Candy Crush] Es por la meritocracia que se

diferencia entre juegos y jugadores *casual* y *hardcore*, que desdeñamos ciertos tipos de juego por considerarlos inferiores, que no se tienen en cuenta según qué perfiles porque no juegan a videojuegos “de verdad”. (Paul, 2018, pág. 66) **[Videojuego competitivo]** La meritocracia nos ciega a los problemas más complicados, a los motivos que alejan a las mujeres y los colectivos disidentes del videojuego. No es que haya pocas jugadoras de *League of Legends* porque se les da peor: hay pocas jugadoras porque, antes incluso de jugar, tienen que soportar el acoso de ser una mujer en internet (Paul, 2018, pág. 77) o se les exige más y tienen que dar el 110% porque su competencia está siempre bajo tela de juicio. (Paul, 2018, págs. 46-47) **[AE]** **[Shock, frustración]** Literalmente, mientras estaba preparando este vídeo, un equipo de *Valorant* decidió ser perfectamente normal y se negó a contratar a una jugadora porque no querían jugar con mujeres, **[pena]** pero aun así, aunque el problema sea visible, se sigue hablando de habilidad, de capacidad, porque estas ideas crean una visión de túnel.

**[Termina]** **[Despacho, suspiro, cansado]** ¿Entonces destruimos los videojuegos competitivos y todos ganamos una medalla por el esfuerzo? **[Sean Murray: “no”]** **[Despacho]** ¿Recordáis la parte en la que he dicho cómo me gusta picarme y disfruto aplastando a mis enemigos y viéndolos destrozados? Mirad, voy a seguir disfrutando con un buen desafío, pero tampoco me parece sano ignorar cómo la meritocracia nos ciega ante estos hechos. (Paul, 2018, pág. 30) Y también no, la meritocracia no es, ni de lejos, el único problema. Hay fuerzas más oscuras y antiguas ahí fuera. Encontrar respuestas fáciles e inmediatas es muy tentador, y no es porque seamos simples... sino que el mundo es muy complicado.

**[E3]** **[Entro en croma vestido como Phil Spencer]** 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) **[Aplausos]** Es increíble. Pero más increíble aún es... **[el croma desaparece]** que celebremos esta cifra pero luego hagamos como si, por algún motivo, el videojuego existiera aislado del mundo. Y si lo piensas, es un argumento... raro. ¿Os imagináis...? **[Ballin Like]** **[Croma]** “¡Cada día somos más en la industria armamentística, el negocio en el que más invierten los EE.UU.!” No, en serio, gastan más que los diez siguientes países combinados. (Statista, 2023) “La industria pornográfica no está tan mal: somos pioneros en la tecnología y recaudamos más dinero que... joder, se mueve un dineral aquí”. “Sí, las drogas tienen mala fama, pero son una industria intercontinental que mueve producto para el cine, la música y mucho más” **[Audio]** **[sin croma, dudo]** ¿Os parecen argumentos válidos? **[BSO Hollow Knight – Dirtmouth]** **[Despacho]** Mirad, es normal acudir a estas ideas y simplificar. **[La Gran Historia de los Videojuegos Vol. I y II]** Steve L. Kent tiene dos volúmenes de *La Gran Historia de los Videojuegos* donde habla sobre el nacimiento y caída de Atari, el triunfo de Nintendo, Sony, la llegada de Xbox... **[entra Yacimiento Pixel]** Pero no habla sobre, por ejemplo, la fabricación de consolas en Foxconn, una empresa conocida por sus condiciones tan duras que han tenido que poner redes para impedir que la gente siga tirándose por la ventana, o sobre el sexismo o el sesgo ideológico del videojuego a través de la historia. (García Raso, 2017, pág. 37) **[Despacho]** ¡Y yo tampoco estoy libre de pecado! *La Leyenda del Videojuego* comparte muchos, si no todos estos puntos ciegos porque repito una vez más que esto no es una conspiración: es un sesgo. Ambos queremos hablar sobre lo que nos gusta, celebrar el videojuego y contaros los capítulos más interesantes de su Historia, y hablar de estos temas podría verse como cortar el rollo. Pero creo que, a un nivel instintivo... sabemos no está todo Gucci, ¿verdad? Sabemos que...

**[El videojuego puede ser problemático]** **[ARTLIST - BloodMeridian]** **[Cromos FC24]** **[Sobrio]** ¿Cuántas veces se ha hablado sobre los cromos de FIFA? **[Genshin Impact]** ¿Cuántas veces se critican los *gachas* como *Genshin Impact*? **[Overwatch]** ¿Cuántas discusiones ha habido

sobre las *loot boxes* y su efecto dañino, tanto para el mercado del videojuego como para quienes las consumen? **[Jimquisition, BaityBait, Extra Credits]** **[Obvio, cansado]** Lo sabemos. Todo el mundo lo sabe, las mil vías que el videojuego encuentra para explotar a sus jugadores y sacarles los cuartos son una conversación cíclica. **[CoD dev diary]** Sabemos que la industria armamentística tiene tratos con juegos como *Call of Duty* para hacer publicidad de sus productos, **[America's Army]** sabemos que el ejército utiliza el videojuego como herramienta de propaganda y para entrenar a sus soldados y **[Battle Zone]** que lo lleva haciendo desde el principio. **[Frustrado]** Lo sabemos... **[E3]** ... pero actuamos como si, aun así, el videojuego fuese huevito. Nos fijamos en las mecánicas, en los gráficos y fingimos que, como tenemos control sobre una parte de la experiencia, somos inmunes. (Crawford, 2012, pág. 74) **[You are not immune to propaganda]** **[Sarcástico, gracioso, cansado]** Y bueno... ¿cómo te digo esto? **[Despacho]** Analizar según qué aspectos de la cultura del videojuego es frustrante porque hay gente que se pone muy tensa cuando se habla sobre racismo o sexismo en la comunidad, **[GoW:R]** pero entonces aparece Angrboda en un tráiler de *God of War: Ragnarok* y antes de que te des cuenta estamos hablando sobre cómo no, esto no es inclusión forzada. **[H: FW]** Salen imágenes de Aloy en *Horizon: Forbidden West* donde no luce como una modelo de Victoria's Secret y supuestos fans se quejan y comienzan a "corregir" su rostro. **[‘Correcciones’ de fans]** El de Aloy, el de Sara Ryder, el de tantos personajes femeninos porque no se les permite tener otro aspecto. **[Starfield]** *Starfield* permite seleccionar tus pronombres de manera independiente a tu tipo de cuerpo e incluye el pronombre neutro "elle" y toca escuchar cómo Bethesda ha arruinado el juego y se ha vendido. **[Despacho]** Muchas veces estas quejas nacen de un poso de frustración que ve esos elementos como intrusismo. Es una reacción violenta, pero defensiva: sufriste *bullying* de joven porque te gustaban los videojuegos, y ahora que son *mainstream*... ¿van a cambiar para amoldarse a quienes se reían de ti? ¿Vas a perder tu *hobby*, tu refugio para dárselo a quienes fingen que les gusta para hacerse los guays? (Muriel, Identidad Gamer, 2018, págs. 70, 71) Hace no tanto que alguien vino a echarme en cara que soy un rebotado del cine y cómo era un chico guay que había ligado mucho en sus años de juventud y que sólo ahora, cuando el videojuego es popular y da dinero, he decidido hablar de él. En primer lugar, **[audio]** gracias por pensar que soy guay, pero... no, llevo jugando a videojuegos desde que soy pequeño y... detesto salir a beber. De hecho, no bebo. Y sobre los videojuegos, recuerdo... llorar en clase de informática con... ¿12, 14 años? Porque no conseguía instalar la versión pirata de *GTA Vice City*. Oh, y perdí mi virginidad a los 25. **[Kevin MacLeod – Spazzmatica Polka]** **[zoom progresivo]** ¡Hablaremos más de eso en el próximo vídeo: videojuegos y sexo! **[Get hype. [Audio] [Despacho]** Pero incluso si no fuera el caso y ese pavo tuviera razón... ¿importa tanto? O espera, espera, demos otro paso atrás, ¿el videojuego te pertenece, o me pertenece? ¿Te lo pueden quitar? ¿Desde cuándo? **[Chopin – Waltz Op. 70]** Si, de joven, no me hubieran interesado los videojuegos, ¿ya no me pueden gustar? ¿Si me parecían algo ridículo tengo que seguir odiándolos? **[MLP: FiM]** Porque, si eso es así, entonces toca retirar unas cuantas cosas que he dicho a favor de *My Little Pony*. **[Despacho]** ¿No tengo derecho a hablar de videojuegos a menos que los convierta en una obsesión? Según a quién le preguntes, sí, porque si el videojuego es un estilo de vida, es algo que puede ser contaminado por la gente "de fuera". Hace unos años era normal hablar de *posers*, porque un *poser* es más que una molestia: suponen una amenaza para la pureza del videojuego. (Nagle, 2017, pág. 131) También hay una sensación de que te están juzgando; llamar la atención sobre el sexismo o el racismo acaba con la fiesta. Nos lo estábamos pasando bien y haciendo el tonto y gritando "poronga", pero entonces viene mamá a callarnos. Buena parte del instinto reaccionario viene de esta rebeldía, al menos si entendemos "rebeldía" como "quiero decir m[CENSURA]" **[Audio]** Ha vuelto a pasar. Hijos de puta. ¿Por qué puedo decir

hijos de p-[corte] [Despacho] Y quizá me estoy pasando de intenso, pero es importante ser consciente de los aspectos más nocivos del juego, porque...

[El lado oscuro del juego] ...a todo se le puede dar la vuelta. [ARTLIST - lo] [Repairing Play] Esto de aquí es *Repairing Play*, un libro de Aaron Trammell que da la vuelta a muchas ideas asumidas del juego. [Pasando] Porque Huizinga hablaba sobre cómo el juego precede a la cultura y constituye la civilización, [sospecha] pero... ¿En qué civilización estaba pensando? (Trammell, 2023, pág. 23) [Despacho] ¿Recordáis el *klepsí-klepsí*? Simon Parkin lo veía como un mecanismo de supervivencia, pero Trammell habla sobre 'esconde la vara', un juego que jugaban los niños afroamericanos en la posguerra civil. 'Esconde la vara' comienza con todo el mundo... buscando una vara y, cuando alguien la encuentra... [niña pegando a una piñata] tiene derecho a pegar a los demás. [clip] [Despacho] Según Trammell, esto no es un mecanismo de supervivencia: es una forma de abuso amparada en el juego. (Trammell, 2023, págs. 10-12) *Repairing Play* señala que el juego no siempre es bueno; jugamos a arrancarles las patas a los insectos y no hay que esforzarse mucho para convertirlo en algo cruel. El carnaval se puede volver en nuestra contra: quienes hayáis sufrido *bullying* os sabéis la excusa, ¿verdad? Que 'es sólo un juego'. (Trammell, 2023, pág. 46) Si cuentan un chiste casposo y llamas la atención, pueden utilizar el juego para incomodarte: están jugando, están haciendo el tonto y tú les estás aguando la fiesta. Si intentas retirarte de la situación, pueden devolverte al foco porque el juego sólo es voluntario para quien lo empieza. (Trammell, 2023, pág. 46) [Reality is Broken] Y respeto el optimismo de Jane McGonigal, pero no quita cómo absolutamente todo lo que defiende en *Reality is Broken* se ha retorcido. [Despacho] Cuando era más joven, solía visitar una web llamada 4chan; es uno de los mayores foros de internet, y también un lugar donde se han coordinado muchos ciberataques. Recuerdo pasearme por /b/ y ver un hilo sobre cómo iban a lanzar un ataque para tumbar... no sé, la página del ministerio de Australia; [audio] [POV, mirando Wikipedia] me ha dado por... buscar en Wikipedia y resulta que hay toda una entrada dedicada a estos ataques, formaban parte de una campaña bastante tocha de Anonymous, ¿qué...? OK, lo importante no es la campaña en sí; lo importante es cómo se presentaba como algo juguetón. Había carteles propagandísticos, se ponían memes y detallaban instrucciones de cómo 'utilizar el cañón bajo de iones' para derribar estas páginas. Y, en la aldea global, tras el escudo del anonimato... La crueldad se ampara en el juego aún más. [Mozart - Lacrimosa] [Swatting] Si seguís las redes estadounidenses, quizá recordéis el *swatting*, que viene a ser llamar a las fuerzas especiales y decir que hay actividad terrorista en una casa. Los SWAT entran y arrestan a los sospechosos, y muchas veces el *swatting* se coordina para pillar a esta gente en directo. No sólo es una experiencia aterradora, sino que ha llegado a cobrarse vidas. (Statt, 2017) [Despacho] Hay muchas campañas de acoso que utilizan el juego como coartada y se escudan en chistes y memes. (Trammell, 2023, pág. 28) Y la gamificación... puede estar bien para hacer tus tareas en casa, pero también puede ser tu puntuación como *rider* en un servicio de *delivery* o tu crédito social en China. [Twitter, escribo una hot take] La gamificación también me lleva a abrir mi maldita boca para soltar tonterías en Twitter porque mi cerebro me pasa dopamina cuando ve subir los numeritos mientras todo el mundo me dice [audio] [despacho] 'yaaaaas, queeeen'... No, espera, soy hetero. [Pausa. Zoom] ¡'Basadísimo, mi puto padre'! [Risas] Soy el arquitecto de mi propia destrucción. [Mozart - Lacrimosa] [Despacho] Lo siento mucho, Jane McGonigal, pero el juego no nos salvará y no nos ayudará a hacer del mundo un lugar 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 demanda infinita. [Imágenes del precariado] El sistema no está fallando porque el sistema no está diseñado para hacernos felices: existe para mantener a las élites en la cima y los engranajes del capital girando y el juego y la meritocracia no harán que empieces

serviendo hamburguesas en McDonald's y acabes siendo CEO. Los poquísimos casos en los que algo así haya ocurrido son excepciones de una entre un millardo, porque sólo hay un CEO y tengo la sospecha de que quiere conservar su puesto por muchos méritos que acumule la gente a sus pies. [FIFA 23] El gran engaño del videojuego es que nos ha hecho creer que el mundo funciona como el modo 'mi carrera' de FIFA, pero el sistema no está hecho para que todos triunfemos: [Videos Alpha male] está diseñado para que sólo unos pocos triunfen, porque hay muy pocos huecos en la cima, y que los demás nos sintamos culpables por no estar ahí. [GTA V] El videojuego nos ha condicionado para creer que esto es posible, pero la realidad es que, como dijo Leigh Alexander, los videojuegos nos protegen de la verdad: lo listos que no somos. (Paul, 2018, pág. 102) [Termina]

[Una cerveza] [Audio] [Despacho, agarro una cerveza] Vale... Perdón, me he pasado de negativo. ¿Alguno queréis una cerveza? [Abro una lata, empiezo a beberla] Descuidad, es una O'0, no bebo alcohol. Ni siquiera me gusta el sabor de la cerveza, pero puede venir bien para generar un ambient-[eructo] [ARTLIST – Learn how to walk] [Despacho] 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. [Despacho] Había que tocar muchos palos porque, [zoom] al menos de momento, [despacho] los videojuegos los hacen personas, y las personas somos complejas y polifacéticas. Así que... ¿los videojuegos pueden volvernos violentos? [Zoom, risas] Sí, claro que pueden. [Despacho] Pueden hacerlo igual que hay gente que ha cometido atentados terroristas después de leer *The Turner Diaries*, pero no veo yo que vayan a censurar la literatura a pesar de que no, [meme mujer agarrando un libro] esta imagen no es verdad, nos engañaron. Llevo años leyendo y aún tengo unas tetas enorm-[corte] [Spiderman] Una vez, un hombre sabio dijo... [clip, "un gran poder conlleva una gran responsabilidad"] Aunque luego le pegaron un tiro, así que tan listo no sería... [Despacho] Una realidad compleja conlleva perspectivas complejas, esto no va de dejar de disfrutar del videojuego. Más bien al contrario: una vez abrimos los ojos podemos apreciar mejor el videojuego, el arte y ser más críticos. Ganamos herramientas para dar sentido al mundo que nos rodea. [La estantería] Al final creo que esto se reduce a una pregunta: ¿cuánto estamos dispuestos a reconocer? Yo reconozco que los videojuegos, que el arte, significa mucho y nos puede cambiar, ¿y no es eso hermoso? [Despacho] [Con Barbie Fairytopia Mermadia] El cine es arte, [con El Triunfo de la Voluntad] pero también puede ser propaganda [Geronimo Stilton] igual que la literatura puede contar grandes historias, [50 sombras de Grey] pero después... contar mejores historias. [Despacho] No creo haber visto nunca a nadie decir que *Los Mercenarios 4* demuestra que el cine no tiene ningún valor; no hay cinéfilos sacando capturas de la obra de Víctor Erice para convencer a los profanos que el séptimo arte es, en efecto, un arte. ¿Por qué hablamos como si una faceta del videojuego, como si una sola obra, pudiera definir a todo el medio? ¿Por qué damos coba a esos argumentos reduccionistas? Si realmente creemos que el videojuego es un arte, deberíamos tratarlo como tal, y eso significa aceptarlo todo: los momentos en los que decimos que es la polla, pero también cuando alguien hace un análisis postcolonialista de *Total Warhammer III*.

Pero OK, todo esto muy bonito, ¿qué hacemos cuando pase algo y vuelvan a echarle la culpa a los videojuegos? P-[con noticia] Ah. ¿Qué lo ha hecho el presidente de Francia mientras yo estaba escribiendo este vídeo? Ya decía yo que esa gente no era de fiar... [Despacho] Sinceramente, creo que los videojuegos son un cabeza de turco tan bueno precisamente porque la comunidad reacciona de golpe. Llevamos oyendo de todo básicamente desde que existen los videojuegos, así que saltamos a la mínima, y la reacción es tan fuerte que ya no estamos hablando sobre qué causó estos disturbios. Y, una vez termina el "debate", reseteamos, porque aquí no se avanza ni para atrás. Que cada año se repite la cantinela sobre la dificultad en los

videojuegos, por amor de Jehová. Sí, hay tecnofobia cuando se culpa al videojuego, pero también estas acusaciones nacen de la misma búsqueda de respuestas simples e inmediatas que llevan a ciertos aspectos nocivos del medio; como no quieren pensar en las realidades más incómodas, acaban encontrando un refugio culpando al videojuego. **[Zoom]** Irónico, lo sé. **[Despacho]** Creo que una solución empezaría por no dar ceba a estos debates y hablar del videojuego en términos que trasciendan la guerra de consolas y los muchiflops y los logros y el *hype*. Ha sido tentador hablar del videojuego como si fuera una tontería y hacer algún chiste sobre dedicarme a cosas mejores, pero debo ser el cambio que quiera ver en el mundo. Incluso dentro de ese mismo tema hay cosas más interesantes de las que hablar; por ejemplo... ¿a qué se refieren cuando dicen “violencia”? Porque, en 2001, la Academia Americana de Pediatría dijo que “*el 100% de las películas animadas producidas en EE.UU. entre 1987 y 1999*” mostraban contenido violento. (Crawford, 2012, pág. 70) Y claro, **[Tom y Jerry]** ¿es igual de violento *Tom y Jerry* **[The End of Evangelion]** que *The End of Evangelion* cuando **[Audio]** **[clip, carta de ajuste]**

**[Negro]** **[ARTLIST - ReflectionsontheWater]** **[Pantalla de inicio de PlayStation, GameBoy, Dreamcast, PS2...]** **[Cercano, reflexivo]** El videojuego significa mucho. Seguramente estás aquí porque amas el videojuego, porque te ha marcado, porque albergas recuerdos y momentos **[TLoZ: OOT]** y una vez viste... no, hiciste algo que te cambió. Y eso sigue ahí, en tu corazón. **[FFIX]** Hay tantísimos momentos en estas historias que, con sólo pensar en ellos, ya me hacen un nudo en la garganta y me dan vértigo, porque el videojuego lo abarca todo. **[Soul Calibur, Tekken, Pro Evolution Soccer 2, CoD 4]** 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. **[ICO]** Propongo pensar en ese amor y utilizarlo no para encerrarnos sino para ver como no hemos visto antes, para entender desde nuevas perspectivas y sentir el videojuego en todas sus facetas. **[Suzume]** Hace no tanto salió una película, *Suzume*, que habla un poco sobre eso: cómo las personas dejamos un eco en los lugares, que una escuela es más que sus paredes. Un videojuego es más que bits en una pantalla. **[El teclado, el ratón, fragmentos de la pantalla]** **[suena Disco Elysium: “it’s the world, Harry-boy, and you’re made of it”]** **[SotC en la televisión]** El videojuego contiene nuestras vidas y experiencias, y eso lo hace tan complicado, tan hermoso y horrible como buenas y malas podemos ser las personas. Propongo que nos abramos a eso, sin miedo. **[Muerte por Videojuego]** Simon Parkin cierra *Muerte por Videojuego* con una de mis citas favoritas sobre la fuerza del arte: **[Estantería, Steam, Epic Store]** **[Cita]** “*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*” (Parkin, 2015, pág. 250) **[Audio]** **[Cierro el libro]** **[Despacho, con Muerte por Videojuego]** En fin, eso es lo que quería decir. Me voy a jugar juegos porno, ¡chao!!! **[Me levanto y me voy]**