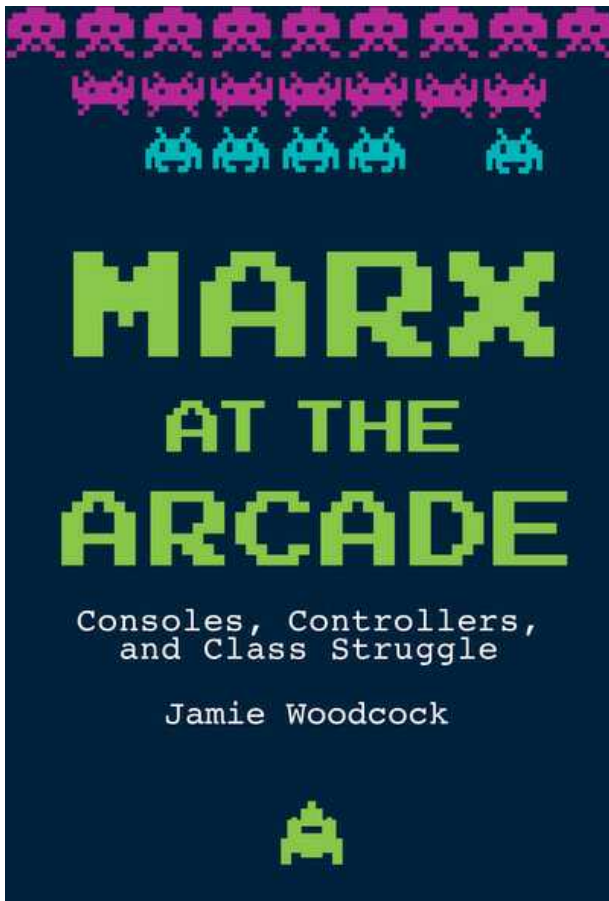


Los videojuegos importan para la sociedad: acerca de *Marx at the Arcade*

Alonso Marañón Tovar*

A inicios de junio del 2020, *Dota* estuvo presente en las noticias peruanas. A raíz de las nuevas denuncias mediáticas por violencia de género, un grupo de doteros realizaron ciberataques no solo contra famosos personajes públicos relacionados a las denuncias, sino también contra eventos feministas. Por ejemplo, en un grupo de Whatsapp creado para un evento sobre economía y género que se dio este febrero en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, apareció contenido pornográfico y frases machistas. De este modo, la cultura gamer aparecía en el escenario nacional vinculado a hechos denigrantes.



No es la primera vez que los videojuegos aparecen asociados a la violencia. Es común que cada cierto tiempo los medios de comunicación, o las iniciativas legislativas, promuevan la errónea y vieja idea de que los videojuegos generan violencia, ignorancia o aislamiento. Estos prejuicios conservadores, sumados a la presencia de actos violentos en las comunidades de gamers, fomentan estereotipos que necesitan ser reflexionados y transformados hacia un ambiente más saludable. Ello incumbe no solo a los profesionales, pues los videojuegos están influenciando la vida de muchas personas por la masificación de computadoras, celulares y juegos en los últimos años. Un ejemplo al respecto es quien se distrae jugando un videojuego en su celular, ya sea en el trabajo o en un largo viaje en el transporte urbano. La realidad es que los videojuegos han llegado para quedarse: es una industria en ascenso mundial que el 2019 facturó 120 100 millones de dólares, que cuenta con un público de millones de personas y que cuenta con una cultura cada vez más masiva.

Un buen punto de inicio para la reflexión en torno a los videojuegos es el libro *Marx at the Arcade*, publicado en el 2019 por el sociólogo Jamie Woodcock.¹ El autor inicia su libro haciendo referencia a una misión del juego *Assassin's Creed Syndicate*, ambientado en Londres de 1868, donde ayudas a Karl Marx a apoyar a la gente trabajadora. El juego te da la siguiente indicación: "Sigue a Marx". Woodcock también sigue a Marx pero en el sentido de usar sus ideas para comprender el mundo de los videojuegos. Eso significa realizar las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las condiciones económicas y sociales en las que se producen los videojuegos? ¿Cómo es la vida de los trabajadores en esta industria? ¿Qué ideas (sobre las guerras, la violencia, la economía, la vida, etc.) promueven los distintos tipos de videojuegos? En todo momento el autor, que se reconoce a sí mismo como un gamer por diversión, recalca que su interés de investigación es mostrar la importancia de los videojuegos en el mundo actual.

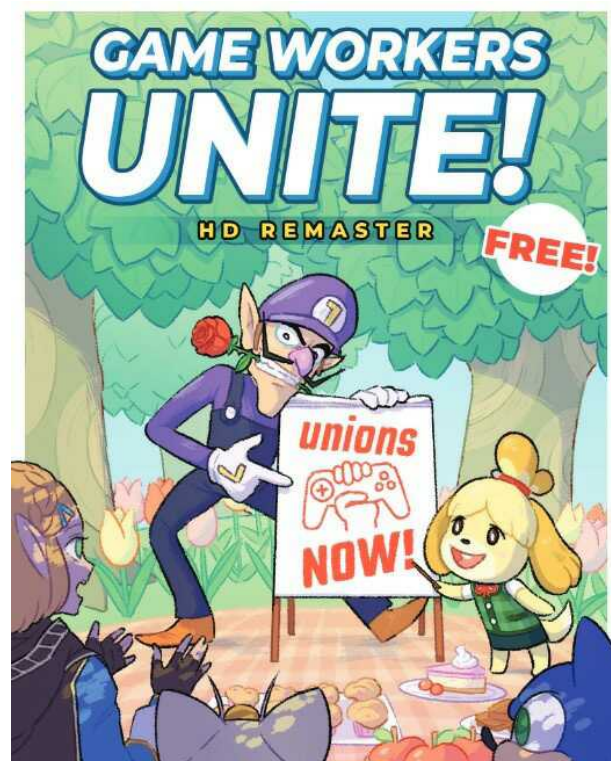


Marx at the Arcade está dividido en dos partes: “produciendo los videojuegos” y “jugando los videojuegos”. El primero trata sobre la historia y estado actual de la industria de los videojuegos. La parte histórica no es un simple recuento de hechos conocidos, sino que permite comprender que siempre ha existido un conflicto permanente entre, por una parte, el interés de la industria por generar dinero mediante el control del conocimiento y, por otra parte, una “cultura hacker” que valora su libertad para escaparse de los marcos pre-establecidos por la industria. Por ejemplo, *Dota* o *Counter Strike* fueron inicialmente modificaciones abiertas y gratuitas que programaron un grupo de jugadores a partir de *Warcraft III* y *Half-Life*, respectivamente. Posteriormente, con su masificación y profesionalización, fueron comprados por la industria. Esta primera parte del libro termina explicando los problemas de explotación laboral (*crunch-time*) y de machismo en la industria, los cuales comienzan a ser respondidos con el ejemplo de *Game Workers Unite*, una organización internacional de trabajadores de videojuegos que promueven los derechos laborales y la formación de sindicatos.

La segunda parte del libro analiza la cultura de los videojuegos. El autor argumenta que los videojuegos son una parte importante de la vida que, así como el cine o la literatura, pueden ser criticados e intervenidos para promover determinadas ideas y mensajes. No es incompatible criticar los videojuegos y al mismo tiempo jugarlos, disfrutarlos y pensar en otras alternativas. Por lo tanto, los videojuegos podrían ser una plataforma entretenida para fomentar una educación

alternativa, por ejemplo al contar otras historias sobre las guerras (un tema muy influenciado por un estilo estadounidense). De ahí que Jamie Woodcock dedique un espacio para analizar los mensajes que se promueven en los shooters, RPG y estrategia, videojuegos políticos y juegos online. Por la amplitud de cada género, el autor enfatiza ciertos puntos como, por ejemplo, las formas de vivir la violencia en *Call of Duty*, la construcción de las etapas históricas en *Civilization* o las discusiones violentas que existen en ciertas comunidades de juegos online.

En conclusión, *Marx at the Arcade* nos presenta la oportunidad para reflexionar sobre los videojuegos desde una perspectiva crítica, de modo que varios prejuicios al respecto puedan ser cambiados. En este sentido, el libro llama la atención sobre las posibilidades y problemas sociales y económicos de esta industria y cultura en crecimiento. Necesitamos más investigaciones como *Marx at the Arcade* si queremos sacar lo mejor de la cultura gamer: el trabajo en equipo, el escape frente al agobiante trabajo y la experimentación sin fines de lucro.



Portada de fanzine de Game Workers Unite.
Disponible en: https://gameworkers.github.io/zine-gdc-2019/ZineRemaster_2020/GWUZine_Remaster.pdf

* Magíster en Ciencias Políticas por la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) – Sede Ecuador. Ha sido profesor en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Pontificia Universidad Católica del Perú y Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Actualmente juega *Dota 2*, *FIFA 20* y *Persona 5 Royal*.

1. Jamie Woodcock. *Marx at the Arcade. Consoles, controllers and class struggle*. Chicago, Illinois: Haymarket Books, 2019.