

RESEÑA

Daniel MURIEL

IDENTIDAD GAMER. VIDEOJUEGOS Y CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

Barcelona: AnaitGames. 2018. 220 pp.

Herramienta de masas, fenómeno cultural, instrumento gamificador. Estas son algunas de las formas empleadas para definir, en los últimos años, la relevancia que ha adquirido el videojuego en la sociedad contemporánea. El lector tiene ante sí una obra que se aleja de este fenómeno como industria o producto comercial. No está compuesta por cifras de ventas sino por un estudio de sociología centrado en el videojuego como cultura desde el punto de vista del usuario, sin escatimar en la exploración de los estereotipos establecidos desde hace medio siglo, romperlos y establecer una clasificación en función de la postura del individuo y sus hábitos frente a este fenómeno cultural.

Para ello, el sociólogo Daniel Muriel publica *Identidad Gamer*, una investigación más amplia de los primeros resultados dados a conocer en el medio digital AnaitGames y compuesta por 28 entrevistas semi-estructuradas a una muestra de una extensa variedad de perfiles dentro del mundo de los videojuegos, desde desarrolladores hasta jugadores pasando por periodistas y youtubers, así como por los comentarios producidos por la comunidad de usuarios de dicho espacio web. En base a estas entrevistas y comentarios, el autor categoriza al individuo según un tipo de *gamer*.

Atendiendo a la estructuración de la obra el autor le dedica un capítulo completo a cada tipo de usuario de videojuegos. Tras presentar el objeto de estudio, el capítulo segundo se centra en el *gamer* prototípico, es decir, el *hardcore gamer* o también conocido como *subcultural gamer*, la figura que a todos se nos viene a la mente al hablar de aficionado a este fenómeno cultural. Alguien capaz de dominar a la perfección determinados videojuegos, independientemente de su dificultad, tras haberle dedicado mucho tiempo y dedicación en jugarlos. Siendo el factor de temporalidad crucial para reconocerlos, independientemente de la pasión que tenga o carezca por otros juegos y de la cantidad de dinero que se gaste.

Todo lo contrario, al *casual gamer*, protagonista del capítulo tercero, quien llega a romper con la idea que se tiene de usuario de videojuegos. El tiempo vuelve a ser un aspecto determinante para definir a este grupo de usuarios, perteneciendo al mismo quienes optan por una dedicación efímera e intermitente ante un juego, siendo éste una actividad de ocio más.

En el capítulo cuarto, el autor introduce el denominado *gamer* como *foodie-connoisseur*, aquel que se considera como experto en la materia y entiende el videojuego como un fenómeno cultural. No le interesa el juego como un simple entretenimiento, sino que, mientras interactúa, atiende a sus facetas artísticas, técnicas o económicas. Le presta atención a cuanto subyace más allá de los elementos que le aparecen en la pantalla.

Finalmente, el capítulo quinto versa sobre la figura del *cultural-intelectual gamer*, también reconocido como *no-gamer*, que “explora el medio del videojuego en profundidad” (p. 103) sin reconocerse a sí mismos como *gamer* y compuesta esta categoría principalmente por periodistas, académicos y artistas centrados en la materia. La relación que tienen con el juego es intelectual y profesional, prevaleciendo los aspectos culturales y artísticos por encima de los lúdicos. Al contrario que el *gamer* como *foodie-connoisseur*, quien accede al videojuego por considerarlo un hobby. Ambos perfiles pueden coincidir en ser apasionados por esta forma de ocio interactivo, pero se diferencian en la forma de aproximarse al juego.

Muriel rompe una vez más los esquemas anteriormente establecidos, con el capítulo sexto, alejándose de la idea de que todo aquel que juega a videojuegos es *gamer* debido a que esta generalización implica la pérdida del sentimiento de permanencia a un grupo, teniendo presente que esta actividad es cada día más habitual en sectores más heterogéneos de personas. El capítulo séptimo va dedicado a dos grupos habitualmente discriminados u ocultados en el universo *gamer*. Son los casos de la mujer a través del proyecto *Todas Gamers* y el colectivo LGTBI desde Gaymer.es para, finalmente en el capítulo octavo, exponer las conclusiones obtenidas.

Identidad Gamer está escrito con un lenguaje accesible independientemente de si el lector es un académico, usuario de videojuegos o profano en la materia. A lo largo de los capítulos se accede a opiniones personales tanto del autor como de quienes componen la muestra de las entrevistas, un factor que aumenta la cercanía con el consumidor de esta obra. De hecho, aquellos que guarden relación con el videojuego verán este libro como un espejo en el que identificarse, cuestionarse su propia identidad como *gamer* y averiguar a qué tipología pertenece.

Este libro invita a pensar sin dar una definición absoluta sobre el concepto de *gamer*. La idea es que el lector entienda lo difícil que es a día de hoy dar una definición absoluta sobre este término, teniendo para ello una obra única al no haber hasta la fecha un libro que estudie en exclusiva cómo se construye la identidad del usuario de videojuegos a raíz de cómo lo consume. *Identidad Gamer* responde preguntas sí, pero también las genera, de cara a resaltar una obviedad, las cuestiones de la identidad en general y el *gamer* en particular no tienen respuestas únicas y eternas. La reflexión y el cuestionamiento de las ideas siempre serán necesarios.

Guillermo PAREDES OTERO,
Universidad de Sevilla.
guillermoparedes87@gmail.com