



Denápole, Franco. "Reseña bibliográfica: Daniel Muriel y Garry Crawford, *Los videojuegos como cultura. Identidad y experiencia en el mundo actual*".
Estudios de Teoría Literaria. Revista digital: artes, letras y humanidades, marzo de 2026, vol. 15, n° 36, pp. 170-173.

Daniel Muriel y Garry Crawford
Los videojuegos como cultura
Identidad y experiencia en el mundo actual
Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Ampersand
Comunicación & Lenguajes
2023
348 pp.



Franco Denápole
ORCID: 0009-0005-7098-2104

Recibido: 17/11/2025 || Aprobado: 22/12/2025 || Publicado: 31/03/2026
ARK CAICYT: <https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s23139676/irih3fv0b>

Un panorama de los vínculos entre videojuegos y sociedad contemporánea desde la experiencia y la teorización de la experiencia

Lejos está ya el campo de los *game studies* de ser una ocurrencia de algunos teóricos innovadores que se atreven a acercarse a un objeto nuevo y desconcertante. Desde su inauguración a partir de las publicaciones de revistas como aquella de nombre homónimo dirigida por Espen Aarseth ha pasado casi un cuarto de siglo. Los videojuegos han sido trabajados desde diversas metodologías y en diálogo con marcos teóricos que provienen de disciplinas múltiples tales como la psicología, la narratología, la sociología, la

historiografía, la etnografía, etc. Sin embargo, lejos está también una comprensión íntegra de la influencia que los videojuegos han tenido en un nivel macro-cultural en las sociedades contemporáneas. Es esta tarea la que abordan Daniel Muriel y Garry Crawford en *Los videojuegos como cultura*, texto incluido en la colección "Comunicación & Lenguajes", dedicada al análisis crítico de la producción y recepción de mensajes dentro del ecosistema medial moderno. El libro reseñado es el resultado de un proyecto de investigación de más de

¹ Profesor en Letras (UNMDP). CIAL-CIESE-UNMDP. Contacto: fdenapole@gmail.com.

tres años, llevado adelante a partir de un enfoque preciso, sobre un corpus prolijamente delimitado y mediante metodologías claramente establecidas. Se trata de un trabajo cuya envergadura responde a la complejidad de las dos problemáticas que enfrenta: ¿qué es la “cultura de los videojuegos”? y ¿en qué sentidos esta refleja el estadio de la cultura contemporánea, o más bien la interviene y es influenciada por ella? En palabras de los autores:

La premisa fundamental de este libro es que la cultura de los videojuegos se encuentra en una fase de crecimiento y consolidación [...] que impregna nuestras sociedades contemporáneas y proporciona una lente con cuya ayuda podemos analizar cuestiones sociales más amplias de la actualidad. Los videojuegos, entonces, son entendidos como una expresión de la vida y la cultura de la modernidad tardía. (19)

Esta es, por lo tanto, la hipótesis que se busca explorar a lo largo de *Los videojuegos como cultura*. Para hacerlo, dijimos anteriormente, la perspectiva es circunscrita y explicitada desde las primeras páginas del libro, el cual “parte de un enfoque de teoría actor-red” centrándose “especialmente en los aspectos innovadores de una etnografía digital” (25). En tanto “este enfoque busca centrarse no solo en los agentes o actores sociales y sus discursos, sino también en sus formas de hacer y proceder” (25), Muriel y Crawford priorizan la visión de un conjunto variado de actores sociales que participan de la *gamesfera*, desde desarrolladores, *youtubers*, periodistas, curadores de museos, docentes y académicos, jugadores profesionales, *hardcore* y casuales, etc. El libro avanza a partir de la puesta en diálogo

de estas voces, una proliferante variedad de autores críticos y teóricos provenientes de todo tipo de saberes, y también el punto de vista de los autores, no solo en tanto académicos sino además como jugadores que piensan a partir de sus experiencias propias.

“Experiencia” es, tal vez, la palabra central que recorre continuamente el libro en su doble carácter de término técnico o concepto de una densidad teórica que va *in crescendo* y expresión coloquial que da cuenta de un giro en la forma en la que los individuos representan su relación con los videojuegos y que, si adherimos a la hipótesis de Muriel y Crawford, se extiende también a un amplísimo número de manifestaciones culturales diversas. Dicen los autores que “los videojuegos se conciben como experiencias y, además, constituyen el epítome de una tendencia que atraviesa nuestras sociedades: entender lo social como un conjunto de experiencias diseñadas” (168). Pero, para dar cuenta de la centralidad de esta noción en *Los videojuegos como cultura*, permítasenos dar marcha atrás y recuperar ciertos aspectos generales de su estructura.

El libro consiste en siete capítulos de los cuales los primeros dos corresponden a la introducción, en la que se dejan en claro los límites y objetivos de la investigación, y una conclusión que destaca alguno de los enunciados más trascendentales que se desprenden del desarrollo del texto. Los capítulos dos a seis contienen el grueso del desarrollo y abordan la definición de la cultura de los videojuegos a partir de un abanico de conceptos cuyo núcleo es el de experiencia: agencia, neoliberalismo, cultura participativa, escapismo, empatía e identificación, identidad y (post)identidad. Haremos una breve referencia de los argumentos que el libro pone en escena para enriquecer el debate acerca de estas cuestiones, pero antes, y a modo de introducción, es necesario aclarar la forma en la que los autores entienden esta

semiosfera (utilizando el concepto lotmaniano que, curiosamente, el libro no trae a colación): “la institucionalización de prácticas, experiencias y significados asociados con los videojuegos en la sociedad contemporánea que coloca a los videojuegos como una parte importante de nuestro imaginario social” (46). Aproximación que luego enriquecen apoyándose en Frans Mäyrä: “la cultura de los videojuegos es para nosotros (...) el fenómeno que ‘se construye mediante capas sobre capas de aprendizaje y experiencia entre todos los juegos anteriores con los que el grupo particular de individuos que comparten esta cultura ha interactuado antes’” (48). Como se mencionó anteriormente, la noción de experiencia atraviesa el núcleo de la propuesta del libro.

El capítulo tres, titulado “Los videojuegos y la agencia en el marco del neoliberalismo y la cultura participativa” discute la absorción de las narrativas que giran en torno a las vivencias lúdicas por dos discursos de ideología adversa. De estos se desprenden sendas versiones acerca de lo que el videojuego, en tanto dispositivo interactivo que “*produce y es producido por* determinadas relaciones poder-conocimiento” (117) y que fomentan ciertas formas de agentividad, hacen en el plano de la producción de sentido común y de las subjetividades. La primera sostiene que los videojuegos fomentan una “representación de la agencia [que] se inscribe en la identificación clásica de los seres humanos como sujetos conscientes, activos e intencionales (...) una noción profundamente anclada en la filosofía y el pensamiento político del neoliberalismo” (128). La segunda argumenta que, “debido a que estas racionalidades neoliberales fomentan el ideal del sujeto autónomo autogobernado, también crean la oportunidad para que la agencia produzca líneas de ruptura” (131). Es decir, los videojuegos podrían concebirse como un producto de lo que Henry Jenkins llama

“cultura participativa”, aquella que “absorbe y responde a la explosión de las nuevas tecnologías que hacen posible que los consumidores promedio archiven, anoten, se apropien y recirculen el contenido de los medios de formas nuevas y poderosas” (132). La *gamesfera* sería desde esta óptica una “en la que la producción es accesible a grandes sectores de la población, y en la que la colaboración y la interdependencia entre los actores sociales son cruciales para producir resultados y generar la sostenibilidad de esa cultura” (133).

Esta exploración de la relación entre videojuegos y nuevas formas de subjetividad se profundiza en los capítulos quinto y sexto, en los que se analizan, respectivamente, las posibilidades de los videojuegos para fomentar (o adormecer) la empatía y la puesta en crisis de la categoría identificatoria del *gamer*. Sobre la primera de estas cuestiones los autores contrastan nuevamente dos visiones antagónicas: la primera se sintetiza como “la idea de que jugamos videojuegos para escapar de la rutina de nuestra vida cotidiana” (193) y que “los videojuegos adolecen de un articulación binaria (y problemática) de irrealdad en su virtualidad y en su jugabilidad” lo cual “se traduce en una separación radical entre la realidad que habitamos y la realidad del mundo del juego” (197); desde la segunda postura, en cambio, “los videojuegos son poderosos mediadores, capaces de desarrollar respuestas empáticas en quienes los juegan, mediando entre distintas realidades y conectándolas: las habitadas por los jugadores en vida habitual y las materializadas en el universo del juego” (213).

Relacionada con la cuestión de la empatía está la de la identidad, que Muriel y Crawford consideran siempre ha traído dificultades al campo intelectual. Para proponer una posible respuesta, el libro recurre al enfoque etnográfico y, a partir de

la recuperación de una serie de entrevistas, concluye en que la forma dominante en la que el jugador se autopercibe “es, al mismo tiempo, fuerte y débil, sólida y líquida, limitada e ilimitada. ‘Jugador’ es una categoría que define a los individuos y las comunidades tanto como no dice nada (de relevancia) sobre ellos” (277). De nuevo, y siguiendo la hipótesis básica del libro, los autores entienden que la cultura de los videojuegos es un reflejo de otra más amplia y entienden, por lo tanto, que “los videojuegos prefiguran [...] la hipótesis de la postidentidad; que estamos entrando en un tipo de sociedad en la que la identidad perderá sus características definitorias” (282).

La capacidad del videojuego de alimentar formas de subjetivación próximas a las lógicas neoliberales o de habilitar nuevas instancias de comunicación y cooperación, de fomentar o atrofiar la empatía, de originar espacios de identificación o prefigurar su caída definitiva, se asienta en la preeminencia del concepto de experiencia. En el capítulo cuatro, Muriel y Crawford se dedican a sintetizar aquellos aportes de los *game theories* o teoría de los juegos que definen a los videojuegos como un tipo de vivencia, principalmente los de Sales y Zimmerman en *Rules of Play*, pero también los de Bogost, Grodal, Fine, Cogburn y Silcox, Costello, Conway, Poremba, Law, Ryan, Walkerdine y los suyos propios, entre otros. El capítulo articula con notable erudición las propuestas de este amplio número de teóricos y extrae seis argumentos principales que indicamos a continuación: “los videojuegos ayudan a canalizar diferentes experiencias para conectar con otras realidades que pueden ser (parcialmente) desconocidas para nosotros mismos”; “a menudo encontramos experiencias en los videojuegos que se relatan de manera similar a la forma en que narraríamos un viaje, una anécdota o cualquier otra experiencia vivida”; “los

videojuegos usualmente requieren que el jugador participe activamente en el proceso de juego, lo que realza la idea de estar teniendo una experiencia vivida”; “los videojuegos son sin duda experiencias corporizadas, que a su vez plantean numerosos interrogantes sobre nuestros encuentros con la tecnología y los espacios virtuales”; “los videojuegos están vinculados a una tendencia más amplia que permite definir la realidad social entera en términos de un conjunto de experiencias”; “los videojuegos también son útiles para arrojar luz sobre nuestra comprensión de la noción de experiencia en un contexto social más amplio” (146). El capítulo se encarga de desarrollar estos argumentos, y para ello no solo recupera las definiciones de otros teóricos sino también, y por esto el libro constituye un trabajo ambicioso y de largo aliento, sugiere los modos en los cuáles este funcionamiento del videojuego entronca con fenómenos sociales de mayor alcance.

En conclusión, Muriel y Crawford sistematizan una mirada multidisciplinar acerca de su objeto a partir de la puesta en diálogo de un denso aparato conceptual y las voces de una diversidad de actores involucrados en el mundo de los videojuegos para dar cuenta de las múltiples dimensiones de la *gamesfera* entendida como “un conjunto de experiencias compartidas” (48). Además de representar un trabajo de recopilación teórico-crítica notable, su lectura resulta fructífera a la hora de elaborar un panorama de lo que puede llegar a ser una cultura de los videojuegos, como solo puede hacerse a partir del contacto entre la teoría y la práctica, es decir la experiencia (de productores y consumidores, de jugadores como críticos y de los propios autores como jugadores) y la teorización de la experiencia.