

**LA UE: CLAVES Y DESAFÍOS ACTUALES  
DEL PROYECTO COMÚN**

1ª edición, 2019

© Marcin Roman Czubala Ostapiuk

© 2019, editorial Sindéresis

Venancio Martín, 45 – 28038 Madrid, España

Rua Diogo Botelho, 1327 – 4169-004 Porto, Portugal

[info@editorialsinderesis.com](mailto:info@editorialsinderesis.com)

[www.editorialsinderesis.com](http://www.editorialsinderesis.com)

ISBN: 978-84-162-82-3

Depósito legal: M-19494-2019

Produce: Óscar Alba Ramos

Impreso en España / Printed in Spain

Reservado todos los derechos. De acuerdo con lo dispuesto en el código Penal, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes, sin la preceptiva autorización, reproduzcan o plagien, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo de soporte.

## **PRESENTACIÓN DE LA SERIE**

### ***“ESTUDIOS EUROPEOS”***

El Centro Universitario CEDEU, adscrito a la Universidad Rey Juan Carlos, está dando respuesta a las necesidades de formación que planteen y exijan, en cada momento, las personas y la sociedad. Nuestro Centro ofrece, junto con la Universidad Rey Juan Carlos, titulaciones Universitarias Oficiales en las áreas de Ciencias Sociales, Económicas y Jurídicas.

El profesorado de CEDEU está formado por un equipo estable de personas tituladas y especializadas con una amplia experiencia docente y profesional. Como consecuencia de la política de calidad implementada, CEDEU incorpora la experiencia necesaria para desarrollar y superar con éxito los retos que se van presentando. Nuestro equipo docente constituye el primer nexo de unión entre nuestros estudiantes con el mundo profesional y pertenece a diferentes ámbitos del derecho, el marketing, la comunicación, la economía y el mundo empresarial, y que forma parte activa de los distintos entornos jurídico-económicos profesionales, posibilita a los egresados el contacto diario con la realidad profesional, y el acercamiento a una valiosa y extensa red acreditada de expertos.

De conformidad con la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, CEDEU fomenta la aplicación de una metodología docente que se apoya en el uso de las TIC como soporte al trabajo colaborativo (foros, chats, reuniones por videoconferencia) a las orientaciones de cada profesor (agenda, tablón de anuncios, carpeta de documentos, enlaces) y a la entrega de trabajos (buzón de tareas y herramientas de trabajo). Con el objetivo de fomentar el aprendizaje y el estudio de las materias que forman parte de los planes de estudios de CEDEU, se publica el presente ejemplar para tratar de facilitar la correcta transcripción del material motivacional que introduce los conceptos clave de las asignaturas de referencia en el ámbito de nuestros programas universitarios.

Se aprovecha la ocasión, además, para manifestar nuestro agradecimiento al personal no docente y de administración y servicios de CEDEU por su trabajo y contribución para el impulso de la colección.

Alfonso Cebrián Díaz  
Director General CEDEU  
Centro Universitario

## **COLECCIÓN CIENCIAS SOCIALES**

### **SERIE “ESTUDIOS EUROPEOS”**

**Dirección de la Colección:** Dr. D. Marcin Roman Czubala Ostapiuk; Director Académico de CEDEU.

**Consejo Asesor Internacional de CEDEU:** Dr. D. Guillermo Cisneros Garrido, Vicepresidente de Berklee College (USA); Dra. Dña. Kitty Gaona Franco, Rectora de la Univ. Autónoma de Asunción (Paraguay); Dr. D. Tomislav Mandakovic, Pte. Asoc. Católica de Escuelas y Centros Univ. Administración de Empresas y Decano de Andrea’s Business School-Barry Univ. (USA); Dr. D. John Miles, Decano de la Facultad de Empresariales-Univ. Católica del Uruguay (Uruguay); Dr. D. Jorge Talavera Traverso, Rector de Univ. ESAN (Perú).

**Consejo Científico-Académico de CEDEU:** Dra. Dña. M<sup>a</sup>. Paloma Álvarez Pozo, Prof. Derecho Penal – Univ. Rey Juan Carlos (URJC); Dr. D. Fernando Casado, Prof. Economía de Empresa – Univ. Barcelona (UB); Dra. Dña. Gloria Campos García de Quevedo, Prof. Protocolo y Eventos – ISCE; Dra. Dña. Ana Belén Campuzano Laguillo, Prof. Derecho Mercantil – Universidad CEU San Pablo; Dra. Dña. M<sup>a</sup>. Teresa Enciso Alonso-Muñumer, Delegada Rector para las Relaciones con la sociedad y la empresa – URJC; Dr. D. Carlos Fuente Lafuente, Prof. Protocolo y Eventos – ISCE; Dr. D. José María Gay de Liébana y Saludas, Prof. Contabilidad – UB; Dr. D. Juan Gómez Castañeda, Prof. Economía Aplicada – Universidad Complutense de Madrid (UCM); Dr. D. Jan Grzyski, Prof. Relaciones Internacionales – Uczelnia Łazarzskiego (UL); Dra. Dña. Mercedes Guinea Llorente, Prof. Sistema Comunitario Europeo – UCM; Łukasz Konopielko, Prof. Economía - UL; Dr. D. Manuel Lázaro Pulido, Prof. Teología y Humanidades – Universidad de Educación a Distancia; Dr. D. Francisco Javier Llovera, Prof. Economía de Empresa – Univ. Politècnica de Catalunya; Dr. D. Kamil Lawniczak, Prof. Sistema Político de la Unión Europa – Uniwersytet Warszawski; Dr. D. Francisco Javier Maqueda, Prof. Economía de Empresa-Univ. País Vasco; Dr. D. Francisco Marhuenda García, Prof. Historia – URJC; Dra. Dña. Carmen Mitxelena Camiruaga – Prof. Economía Aplicada – UCM; Dra. Dña. Carla Pinto, Prof. Ciencias Políticas – Universidade Católica Portuguesa; Dr. D. Camilo Prado Román, Prof. Organización de Empresa – URJC; Dr. D. Adolfo Sánchez Burón, Profesor de CEDEU. Centro de Estudios Universitarios; Dr. D. José Manuel Santacruz Chao, Profesor de CEDEU. Centro de Estudios Universitarios; Dr. D. Antonio Terceño Gómez, Decano de la Facultad de Empresariales. Prof. Economía y Empresa, Universitat Rovira i Virgili; Dr. D. Jorge Urosa, Prof. Historia del Derecho – URJC; et al. Igualmente, por derecho propio, forman parte de este consejo los integrantes de los grupos de investigación de CEDEU.

**Dirección de la Colección:** Dr. D. Alfonso Cebrián Díaz, Director de CEDEU. Centro de Estudios Universitarios. Prof. Titular en Economía y Empresa, Miembro Numerario de la Real Academia Europea de Doctores; Dr. D. Marcin Roman Czubala Ostapiuk; Director académico de CEDEU. Centro de Estudios Universitarios; Dr. D. Rodolfo Ramos Melero. Profesor de CEDEU. Centro de Estudios Universitarios Dr. D. Victor Talavera Cabrera. Director Académico de CEDEU. Centro de Estudios Universitarios. Prof. Titular en Economía y Empresa, Miembro de la Junta del Colegio Central de Titulados Mercantiles.

# ÍNDICE

<b>PRÓLOGO</b> .....	7
<b>PARTE I:</b>	
<b>HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO (UFV) / COSTÁN SAQUEIROS BRUNA (UCM):</b> El videojuego como herramienta de construcción identitaria en la Unión Europea.....	13-32
<b>ÓLIVER SOTO SAINZ (UCM-ICCA):</b> Los sistemas electorales europeos para la articulación de la elección del Parlamento Europeo (1979-2014) .....	33-68
<b>ANA DEL PASO (UCM):</b> Análisis del auge de la extrema derecha en Europa: presente y futuro .....	69-90
<b>PARTE II:</b>	
<b>COSTÁN SAQUEIROS BRUNA (UCM) / HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO (UFV):</b> El rol de la Unión Europea en la gobernanza global.....	93-116
<b>SERGIO GARCÍA MAGARIÑO (CEDEU-URJC; ICGD):</b> Indicadores de falta de integración política en la UE: los casos de la política exterior y de defensa.....	117-127
<b>TOMÁS GUTIÉRREZ ROA (CEDEU-URJC):</b> El Nord Stream 2: motivos y consecuencias de un proyecto que divide a Europa .....	129-148

### **PARTE III:**

<b>BEATRIZ RODRÍGUEZ CUADRADO (CEDEU-URJC):</b> Fake news: ¿Desuniendo la Unión Europea? .....	151-170
<b>MIGUEL ÁNGEL TENAS ALÓS (CEDEU-URJC; USJ):</b> Problemas y oportunidades que se presentan a la Unión Europea ante el Brexit.....	171-192
<b>ADRIAN CHOJAN / MARTIN DAHL (LAZARSKI UNIVERSITY):</b> The European Union and the Visegrad Group - considerations against the background of EU foreign policy .....	193-198

### **PARTE IV:**

<b>MARCIN ROMAN CZUBALA OSTAPIUK (CEDEU-URJC)</b> / <b>MÓNICA PUENTE REGIDOR (UCM):</b> Banco Central Europeo y gobernanza de la zona euro: una perspectiva histórica .....	201-215
<b>ANA CRISTINA MINGORANCE-ARNÁIZ (USP-CEU) /</b> <b>RAFAEL PAMPILLÓN OLMEDO (USP-CEU; IE) /:</b> ¿Es posible aplicar una política de empleo única en Europa? .....	217-250
<b>GREGORIO IZQUIERDO LLANES (UNED) / MARÍA</b> <b>LUISA RECIO RAPÚN (URJC):</b> Las implicaciones económicas del cambio demográfico en la Unión Europea.....	251-264
<b>NOTAS BIOGRÁFICAS DE LOS AUTORES</b> .....	265-273

## PRÓLOGO

Es un placer escribir este doble prólogo de presentación del libro, iniciador de la serie y la vez del Consejo Asesor Internacional y Científico Académico del CEDEU a petición de su Director, el Dr. Marcin Roman Czubala Ostapiuk. La razón fundamental de mi interés es permitirme poner en perspectiva la evolución de la construcción europea en relación con mi vida académica y política.

En primer lugar, la inclusión de la Unión Europea como tema troncal en la Universidad. Me ha recordado mi experiencia a llegar en 1960 a la Facultad de Derecho de la entonces Universidad Central, hoy Complutense, de Madrid. El naciente Derecho Europeo estaba ausente, así como el concepto del Estado social de Derecho y la democracia liberal. Eran frutas prohibidas, por lo tanto, más atractivas. La idea era la excepcionalidad del caudillaje frente a las decadentes democracias europeas. Existía, no obstante, una preocupación intelectual europeísta concretada en profesores como los expedientados en 1965 (Tierno Galván, Mariano Aguilar Navarro, José Luis Aranguren, García Calvo).

Tuve la fortuna de ser un precursor del Erasmus al conseguir la convalidación de estudios en ICADE que me permitió en 1963 poder estudiar en el ESSEC de Paris. Allí pude estudiar la naciente Comunidad Europea, su economía e instituciones con profesores como Raymond Barre y vivir tanto el Tratado franco-alemán de 1963 como la crisis de la silla vacía de Luxemburgo. De vuelta a España, experimenté como joven profesor ayudante una situación en la que contrastaba el interés por el desarrollo de la construcción europea con su absoluta falta de integración en los programas académicos. Después, contribuí como diputado constituyente y Ministro del Gobierno que concluyó las negociaciones de adhesión a la CE a que el Derecho Europeo adquiriera un valor fundamental y prioritario en los temas de su ámbito de competencia. Justo lo contrario de lo que nos habían enseñado en la Universidad bajo la Dictadura. Desgraciadamente, no se trata solo de una cuestión histórica. El tema resurge periódicamente desde posturas nacionalistas, como se ve en la oposición a la competencia del Tribunal de Justicia europeo en el Brexit.

Por ello, es de saludar la creación y desarrollo de Centros como el CEDEU, que desarrollan y profundizan a nivel universitario la enseñanza y la investigación sobre Europa como un componente transversal. La creación de

un Consejo científico con composición plurinacional es otro componente innovador que enlaza con una tradición medieval que desde Bolonia ha producido lo mejor de la cultura europea. Como Profesor Jean Monnet “ad personam” puedo dar fe del enriquecimiento que está suponiendo en nuestro tejido universitario.

Una muestra de la importancia del cambio es la personalidad del Director Académico del CEDEU, el Dr. Marcin R. Czubala Ostapiuk. Compartimos el Alma Mater, la Complutense y el hecho de ser connacionales a doble título, españoles y ciudadanía europeos. Ciudadanía que conseguí incluir como Presidente del Parlamento Europeo en la negociación del Tratado de Maastricht junto a la moneda única. Cuando lo conseguimos, se calificó de brindis al sol. Sin embargo, este es un elemento que ha modificado profundamente la visión de nuestra propia realidad. Puedo dar fe de ello porque hice un viaje de estudios como joven profesor a la Polonia bajo yugo soviético a principios de la década de 1970. Descubrí un país con una profunda voluntad de supervivencia y afirmación europeísta que se puso de manifiesto en cuanto hubo ocasión. Volví como Presidente del Parlamento Europeo para tener el honor de explicar ante la Dieta Polaca, el Sejm, nuestra posición favorable a la incorporación de Polonia y los países del Este a la construcción europea si así lo deseaban.

El índice del libro refleja este profundo cambio y avance europeo, tan a menudo enturbiado por una ola de autoflagelación que plantea cansinamente una Europa al borde del desastre. Ante todo, expresa una voluntad de investigar y trabajar con métodos científicos sobre aspectos concretos y relevantes de ese proyecto constituyente abierto que es la Unión Europea. Puedo dar fe personal de la capacidad y el rigor de algunos de los autores, jóvenes investigadores y profesores con los que he compartido debates y trabajos sobre la construcción europea.

Temas, como el videojuego como herramienta de construcción identitaria en la UE como hace Héctor Puente Bienvenido es original y sugestivo; el examen de una cuestión tan sensible y central como el sistema electoral europeo por Óliver Soto Sainz y el análisis del auge de la extrema derecha en la Unión, objeto de investigación de Ana del Paso, es de candente actualidad.

Otra dimensión de interés es dirigir la mirada al mundo y no limitarse a introspecciones domésticas. En esta línea, están los trabajos de Costán Saqueiros Bruna sobre el rol de la UE en la gobernanza global, Sergio García Magariño sobre la PESCD y los indicadores de falta de integración política, Tomás Gutiérrez Roa sobre el sensible proyecto del gaseoducto Nord Stream



II y sus riesgos para la unidad europea, así como de Adrian Chojan y Martin Dahl sobre el Grupo de Visegrad y el futuro de la política exterior. Las aportaciones de Miguel Ángel Tenas Alós sobre el Brexit, Beatriz Rodríguez Cuadrado sobre Fake news, Marcin Roman Czubala Ostapiuk y Mónica Puente Regidor sobre el BCE y la gobernanza de la zona euro, Ana Cristina Mingorance-Arnáiz y Rafael Pampillón Olmedo sobre una política de empleo única, y de Gregorio Izquierdo Llanes y María Luisa Recio Rapún sobre el delicado tema de las implicaciones económicas del cambio demográfico en la UE dan cuerpo y entidad a esta publicación.

Espero que este primer libro de la serie tenga larga descendencia al estudiar una UE cada vez más fuerte como destino compartido próspero y en paz por los europeos.

*Enrique Barón Crespo*



# **PARTE I**



# ***EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA DE CONSTRUCCIÓN IDENTITARIA EN LA UNIÓN EUROPEA***

**Héctor Puente Bienvenido**  
Universidad Francisco de Vitoria  
**Costán Sequeiros Bruna**  
Universidad Complutense de Madrid

## **1. INTRODUCCIÓN**

Cuando se fundó la Comunidad Económica del Carbón y el Acero en 1950, el plan original era avanzar para alcanzar una Europa federal, tal y como aparece expresamente indicado dos veces en la Declaración Schuman (1950). Sin embargo, los fundadores de las Comunidades Europeas eran conscientes de los múltiples retos que suponía construir un entorno federal para seis países independientes, con sus propias leyes, historias e identidades. Seis Estados a los que, además, se esperaba que con el tiempo se fueran añadiendo más, como así ha sido, aumentando exponencialmente la diversidad interna de las comunidades y, posteriormente, de la Unión.

De modo que la construcción se diseñó no para tener lugar en un momento, sino para producirse a lo largo del tiempo, basándose en colocar progresivamente bloques diferentes en conexión con el proyecto, como si de un juguete Lego se tratase. Schuman (1950) lo expresa literalmente cuando dice: *“Europa no se hará de una vez ni en una obra de conjunto: se hará gracias a realizaciones concretas, que creen en primer lugar una solidaridad de hecho”*. Y así ha sido, pues a la CECA se le unieron las Comunidades Económicas, el Euroatom, el Espacio Schengen etc.

Uno de los principales retos que planteaba esta situación era lograr que los ciudadanos se sintiesen europeos, además de su identidad nacional previa. Para lograrlo, y en consonancia con la idea expresada por Schuman de *“avanzar haciendo realizaciones concretas”*, Jean Monnet ideó un método que lleva su nombre. Por supuesto, su método era mucho más amplio que el aspecto que aquí vamos a considerar, pues era la herramienta que se iba a usar en la construcción de toda la Unión, a partir de unificar elementos económicos y vitales para generar un espacio de soberanía compartida (Draghi, 2017).

El núcleo del método, en el aspecto identitario que aquí nos interesa, se encuentra en una forma específica de entender el proceso de construcción de la identidad de las personas. Según su aproximación, muy en línea con los postulados foucaultianos (1978, 1983) y microsociológicos (Goffman, 1959; Garfinkel, 1963) la identidad es algo que se construye, en buena medida, en base a las experiencias que cada persona tiene a lo largo de su vida, que van moldeando su forma de entender el mundo y su lugar en él. De este modo, en la interacción con la vida cotidiana de un español se forma la identidad del español, igual que la del francés o el alemán se forman en la interacción de esas personas con sus entornos más inmediatos y diarios.

Sobre esa base, lo que el método Monnet propone es cambiar esos entornos cotidianos por unos entornos donde se hayan estandarizado una serie de elementos. Esta estandarización se haría a nivel de toda Europa, de modo que se construyese así aspectos concretos de la vida que son iguales en cualquier lugar del continente. De este modo, en la interacción diaria con esos elementos, no hay diferencias entre un español, un francés y un alemán, generando con ello piezas comunes en sus identidades (Goffman, 1972): la identidad creciente de Europa y de ser europeos.

Un ejemplo muy sencillo de esto es el de los enchufes de la toma de corriente. Si todos empleamos los mismos enchufes, cambiar de país no cambia nuestra vida: podemos enchufar nuestros aparatos y funcionarán en todos ellos, haciendo que podamos seguir nuestra rutina diaria sin que exista diferencia. De este modo, en toda interacción con los enchufes que hacemos los europeos, no tenemos divergencias, facilitando así que se compartan experiencias entre los habitantes del continente, especialmente cuando viajan al exterior y ven que fuera las cosas son de un modo distinto. Así que esta experiencia compartida a nivel europeo refuerza inevitablemente esa identidad que se quiere generar de que todos están en el mismo barco.

Si bien el ejemplo de los enchufes les otorga una gran importancia identitaria muy superior al impacto real que esa medida tuvo, la clave del método es que no busca poner en común solo los enchufes, sino que busca concreciones específicas (como señalaba Schuman) pero en todos los ámbitos. Desde lo pequeño como los enchufes o los tipos de pasta de dientes, a los más grandes como la política económica (el Euro), educativa (el Plan Bolonia), la calidad del aire y la política medioambiental, o la desaparición de fronteras en el viaje (el Espacio Schengen), por poner algunos ejemplos.

Por supuesto, con esto no queremos decir que la única razón por la que existe el Euro es para generar una identidad común de los europeos al hacer

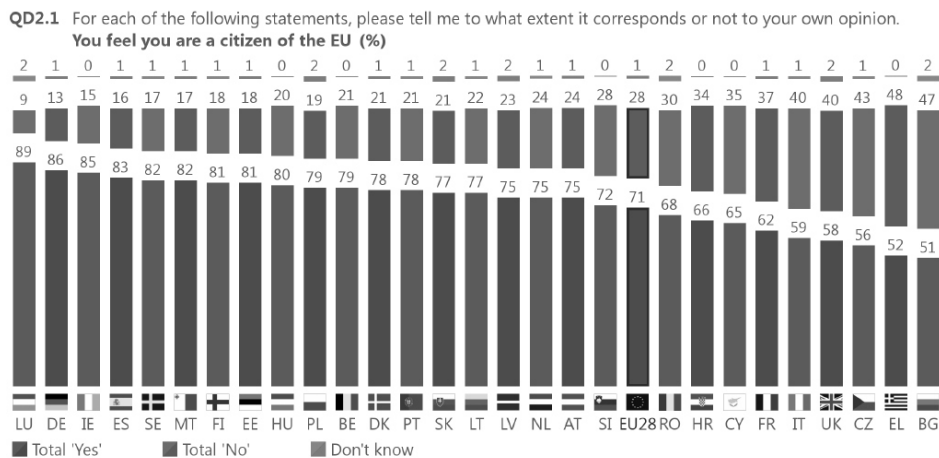
transacciones con la moneda común. Como señalaba al principio, el método es mucho más grande que solo la creación de identidades comunes. Pero lo que sí queremos decir es que todo este tipo de elementos generan actividades que son compartidas y encajan dentro del modelo del método Monnet para crear una identidad compartida de los europeos, a mayores de tener otros efectos en la construcción de un espacio común europeo.

Sin embargo, todas estas acciones surgen, según el método, de una uniformización de las legislaciones y normativas, así como la aplicación de directivas europeas a todo el espacio de la Unión. Esto implica que el peso central se encuentra en la Alta Autoridad (actualmente, la Comisión Europea) que es la encargada de legislar y uniformizar los estándares de los productos y elementos de la vida europea. Dejando de lado los choques políticos entre Estados, Comisión y Parlamento, aun tomando una situación ideal en que todo funcionase suavemente, lo que esto supone es que el proceso de construcción de la identidad europea se genera en un modelo *top-down*, donde arriba la Comisión toma una decisión y sus efectos se sienten abajo. Es, por tanto, un modelo jerárquico y legalista, basado en que las normativas homogéneas dictadas desde la Comisión creen una identidad compartida a nivel europeo.

Pero el hecho de que sea un método invisible y jerárquico hace que a menudo se sienta como distante. La razón de esto es que, a diferencia de otros modelos de comunidad imaginada (Anderson, 2006), la adscripción a la identidad europea no se hace de un modo en que la gente es consciente de la misma. Al contrario, se hace de un modo sutil, poniendo elementos en común, pero no de un modo abierto: no hay así grandes discursos reclamando la identidad europea en las campañas políticas, a diferencia de los fuertes discursos nacionalistas que encontramos por toda la Unión.

La identidad europea, por ello, se genera como todo lo europeo, de un modo que se siente distante y alejado de la gente que vive en Europa, de un modo casi burocrático y opaco. A diferencia de la mayor parte de nacionalismos, que se generan sobre un sustrato identitario étnico previo (Smith, 2004, muestra muy bien la relación entre estos elementos), el potencial nacionalismo europeo no se puede sustentar sobre una etnicidad europea porque los sentimientos de los europeos no eran fuertes hacia Europa antes de que la UE existiese.

Pese a esta falta de una herencia cultural e histórica común sobre la que se asienta la identidad nacional de la mayor parte de Estados del mundo, el método Monnet está demostrando ser eficaz a la hora de generar una identidad europea, aunque resulte lento en ello. Así, según el último Eurobarómetro publicado en el momento de escribir estas letras (Comisión Europea, 2018), el 71% de los europeos se sienten como tales. Sin embargo, como se ve en el gráfico, este sentimiento varía enormemente del 89% de Luxemburgo al 51% de Bulgaria.



Fuente: Comisión Europea (2018: 33).

Una cosa importante de ese gráfico es que muestra muy bien la correlación entre eficacia y sentimiento europeo (así la baja adhesión de Grecia, donde la *troika* probablemente ha complicado más la recuperación económica de lo necesario) así como la presencia de fuertes discursos nacionalistas, a menudo eurófobos (Reino Unido, Francia e Italia siendo muy buenos ejemplos de esto).

Esto se debe a que la adhesión al sentimiento europeo se basa en esta suerte de experiencias compartidas difusas que se crean con el método Monnet. Estas experiencias, si bien marcan a las personas, son a menudo más susceptibles de verse afectadas por las coyunturas del momento (como la crisis económica) y el modo en que las diversas situaciones específicas se han visto resueltas (como la intervención de la *troika*). Especialmente cuando esas situaciones no se hacen por el “bien de Europa” sino que son percibidas como imposiciones de unos países sobre otros, en base a sus intereses parciales, como ocurrió durante los rescates griegos.



Sin embargo, es destacable que, según el Eurobarómetro especial de 40 años, cuando se les pregunta a los europeos sobre qué es lo que realmente les une a otros europeos, las tres respuestas más frecuentes son la cultura, la historia y la economía (Comisión Europea, 2013: 6). De los cuales los dos primeros son profundamente identitarios de un modo muy tradicional y sobre los cuales el método Monnet ha incidido poco, apenas con algunas iniciativas como la creación de EuroNews. De modo que en la creación de la identidad europea hay más en juego de lo que parece desde el método Monnet.

## 2. IDENTIDAD Y VIDEOJUEGOS

Pero, si uno de los ejes centrales sobre los que pivotan las inquietudes presentadas en este artículo es la identidad, ¿a qué nos referimos exactamente por dicho concepto? Las nociones recurrentes de subjetividad e identidad (Foucault, 1978, 1983; Liston y Zeichner, 1993, Puente y Lasén, 2015) son entendidas por la tradición sociopolítica como una disposición particular e interna de la mirada y de los sentidos, un modo único de pensamiento y comprensión que entraña una forma particular de interactuar y ser en el entorno.

De este modo, la subjetivación hace referencia al proceso de configuración identitaria del *yo* (el proceso de constituirnos y articularnos como sujetos en base a nuestras percepciones, experiencias, actuaciones, prácticas con dispositivos, recuerdos...); un proceso de configuración que también implica cierta sujeción (a personas, lugares y espacios...) y que puede ser cartografiado a través de dispositivos tecnológicos o fenómenos de remediación (videojuegos, redes sociales, representación de avatares, fotos de perfil...).

Es una cuestión sobre la que ha incidido y trabajado muchísimo Foucault (1978) y que Lego, en consonancia con el autor francés, diría que es el resultado de “*la incidencia de los mecanismos de normalización en el individuo*” (Lego, 2013: 3), haciendo referencia a los modos en que se articulan los dispositivos disciplinarios a fin de lograr un tipo de mentalidad cultural acorde a las condiciones hegemónicas. Dichos mecanismos de normalización (familia, grupo de pares, amigos, escuela...) moldean progresivamente las acciones y marcos de interpretación de los individuos, tratando con ello de evitar que surjan conductas desviadas respecto a la cultura dominante. “*El cuerpo es una suerte de tejido que puede ser moldeado, trabajado, inscrito con hábitos y normas, inscrito con gestos que duren más allá de las paredes de la institución, es decir, grabado con historia. El método para la inscripción es la disciplina.*” (Doménech, López y Tirado, 2004: 1). Se convierte así en un

producto social que sirve para la conformidad y la estabilidad de la sociedad, en tanto en cuanto ciñe a todos sus miembros a formas particulares de actuar y de entender la vida.

Según Foucault (1978) o Doménech et al. (2004), en las sociedades disciplinarias, el objeto de inscripción y disciplinamiento sería el cuerpo (el cuerpo se convierte en el dispositivo sobre el que se imprimen, graban o fijan los hábitos y sanciones normativizadoras). Un ejemplo tradicional que ilustra muy bien los procesos de inscripción o normativización del cuerpo sería la escuela, un lugar donde a través de procesos sancionadores se van moldeando las actitudes, posicionamientos, imaginarios y prácticas (reproduciendo sistemas de dominación hegemónica). Cómo debemos sentarnos en el aula, qué actitudes son las correctas, qué tipo de respeto debemos guardar para con las autoridades, cómo debemos coger el bolígrafo... Se dan unas instrucciones acerca de cómo tiene que colocarse la persona, cómo tiene que forzar su cuerpo para mantener la compostura esperada. Detrás de ello, hay un proceso de disciplinamiento, de disciplinar las relaciones hegemónicas de poder (alumno-profesor, institución-individuo). Un proceso muy bien reflejado en la primera mitad del film *La Ola*, que muestra cómo el hecho de que se discipline el cuerpo de modo distinto cambia la identidad que se genera. De este modo, a través de los procesos disciplinarios y de inscripción, las experiencias de los sujetos van dejando marcas o improntas que reconfiguran la subjetividad de los individuos, que trabajan y moldean los cuerpos y que articulan los procesos de construcción del *yo* (las inscripciones reajustan los modos en los que nos configuramos como sujetos y experimentamos nuestro entorno).

¿Y cómo encajan los videojuegos en el debate sobre la identidad? Las experiencias con los dispositivos lúdicos nunca no son neutras, sino que nuestras prácticas previas con los videojuegos se inscriben en nuestro cuerpo reconfigurando nuestra identidad mediante procesos de subjetivación e inscripción (a través de recuerdos, afectividades, experiencias pasadas...). De hecho, los escenarios lúdicos se han ido convirtiendo progresivamente en espacios de conflicto y construcción de identidades de aquellos jugadores que invierten su tiempo en ellos. De esta manera, las experiencias y disciplinamientos que se producen en los entornos sociales de juego modifican e inscriben la subjetividad de los jugadores de una manera emergente (*bottom-up*). Por ejemplo, las afectividades, identidades o culturas *gamer* que se generan dentro de los juegos *online* producen un sentimiento de pertenencia o identificación con una serie de ideales, prácticas o espacios de juego que rearticulan y configuran una subjetividad determinada (a la par que van galvanizando una serie de repertorios y marcos identitarios compartidos).

Las acciones ritualizadas de juego (Puente y Sequeiros, 2019a, 2019b) responden a complejos sistemas organizados (y emergentes) que renegocian las jerarquías y relaciones de poder. Debido a esto, mucho más allá de su aparente irrelevancia, el conocimiento y práctica de juego rearticula y refuerza los sistemas identitarios y hegemónicos de dominación.

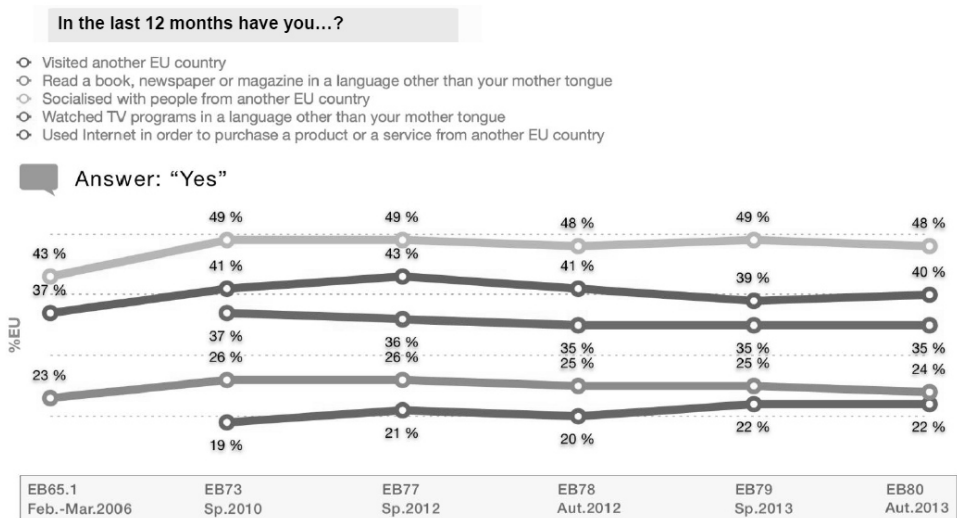
Tal y como se muestra a lo largo del artículo, la ritualización de la acción reproduce las prácticas y desigualdades dominantes que se imbrican y transitan entre diferentes espacios y contextos. Un ejemplo claro sería la conformación de repertorios y afectividades compartidas, donde se reproducen y consolidan prácticas identitarias. Así pues, si imaginásemos una relación entre novio-novia en el ámbito de los videojuegos donde el novio está enseñando a jugar a su pareja, veríamos que se dan unas instrucciones acerca de cómo tiene que colocarse la mujer, cómo tiene que colocar las manos o incluso podría verse cómo el chico se las coloca. Detrás de ello, hay un proceso de disciplinamiento, de normativizar las relaciones de poder y control (novio-novia), reproducidas y mediadas a través de la actividad compartida que es el juego.

Pero la realidad es mucho más amplia que únicamente una situación de pareja, pues conversaciones, batallas, negociaciones, exploración... todas las actividades presentes en los videojuegos implican la interiorización de unas prácticas, sentimientos y posiciones concretas: qué teclas tengo que presionar, cómo tengo que mover el ratón, qué dedos tengo que utilizar, hacia dónde debo dirigir la atención... Estas prácticas disciplinan y configuran progresivamente el cuerpo, incidiendo tanto en el nivel puramente físico como en la experiencia y los procesos de construcción de la identidad.

Las reglas subyacentes que se van configurando y emergen a través de la práctica y actividad diaria, operan, por tanto, como un corsé que no únicamente constriñe nuestras acciones, sino que reconstituye el propio orden y sentido de la interacción, reforzando y justificando prácticas desigualitarias y de identificación. Estructuran nuestra interacción con el juego, pero también las relaciones de poder existentes en el mismo y en su comunidad.

Todas estas formas de construcción de identidad se basan en la idea de que la interacción entre la gente es fuente de generación de identidades compartidas. Una idea que, como se expuso antes, es parte central del método Monnet. Sin embargo, en el entorno de los videojuegos, la lógica con la que esta idea opera resulta muy diferente a la lógica tradicional con la que se construye la identidad europea.

Así, los videojuegos inciden directamente en la categoría más frecuente que usa para medir el interés de los europeos por otros países de la Unión: el hecho de socializar con gente de otros países (Comisión Europea, 2013: 5). Según dicho eurobarómetro, socializar con otros europeos es la actividad más frecuente que un europeo hace con gente de fuera de su país, con un 48% de los ciudadanos señalando que lo han hecho en el último año.



Fuente: Comisión Europea (2013: 5).

Los videojuegos, especialmente los multijugador, son una plataforma central para potenciar esta interacción, como se verá en la próxima sección. Pero es que esta interacción se realiza de un modo muy diferente a la prevista por el método Monnet: se hace con una lógica *bottom-up*. De modo que en vez de ser un mandato europeo que obliga a los ciudadanos a hablar unos con otros (como en el caso de los enchufes estandarizados), lo que tenemos es que surgen espacios desregulados donde esa interacción se produce de forma fluida y natural. Espacios, como los videojuegos, que no han sido creados por intervención de la Comisión Europea o aprobados por el Parlamento, sino que han surgido espontáneamente como lugares de interacción entre gente de intereses afines.

Esto es resultado, y además causa, de una globalización creciente de los medios de comunicación que usa la gente en su cotidianeidad para jugar, informarse, entretenerse, etc. Y constituye, con ello, un espacio enorme y compatible con el método para generar una serie de interacciones cotidianas de elementos compartidos que permitan fortalecer esa identidad europea.

Es esto lo que acaba dando sentido a que los europeos sigan considerando elementos como la historia o la cultura compartida como los centrales en su identidad como europeos: porque fuera de las instituciones, sigue habiendo muchos espacios donde esa historia y cultura compartida pueden ser recreados y, al hacerlo, volver a imbricarse en las identidades cotidianas de la gente como europeos. Un ejemplo perfecto de esto en los videojuegos, como veremos en la siguiente sección, es *Kingdom Come: Deliverance*, que si bien cuenta la historia del hijo de un herrero en la Bohemia de principios del siglo XV, en realidad es una recreación de la vida medieval con la que buena parte de los europeos pueden sentirse identificados. Es un trozo jugable de toda nuestra historia compartida, que puede interactuar con todos los europeos y, al hacerlo, reconstruir esos valores culturales e históricos comunes que nos unen de modo invisible.

### 3. MECANISMOS DE GENERACIÓN IDENTITARIA

Los videojuegos pueden generar este efecto de creación de identidad compartida a través de varios caminos diferentes, pues se tratan de mundos performativos y espacios sociales de interacción donde brotan afectividades, identidades y prácticas lúdicas emergentes. Los jugadores tal y como indica Taylor, “*crean identidades para sí mismos, tienen una variedad de redes sociales, toman roles y obligaciones, construyen historias y comunidades. La gente vive, y a través de la vida, juega*” (2006: 29). El modo en el que las experiencias previas conforman la subjetividad e identidad de los jugadores evidencia que los jugadores hacen uso de los esquemas y marcos de experiencia (Goffman, 1974) adquiridos en juegos o sistemas (como PEGI) previamente jugados o conocidos, que condicionan sus prácticas, afectividades e interacciones mediadas (Latour, 2007, 2001; Tirado y Doménech, 2015) moldeando una identidad concreta.

El primero de mecanismos de generación identitaria se basa en cómo se construye la experiencia multijugador en su interior. Para entender esto, hay que empezar por una cuestión básica de los límites de la tecnología: para que un juego *online* sea fluido, es necesario que el ordenador del jugador y el servidor puedan hablar con extremada rapidez entre sí, de modo que no se note la espera entre uno y otro (el *lag*, o *ping*). Para que esto sea posible, es necesario que los servidores se encuentren lo más cerca posible del jugador. Sin embargo, es cierto que montar un servidor tiene un coste económico, con lo cual a las empresas les interesa montar el mínimo número de servidores posibles.

El resultado de ello es que el mundo se acaba dividiendo en diferentes regiones, cada una controlada desde uno o más servidores centrales. Cada región se conecta a esos servidores, que están lo suficientemente cerca como para dar una conexión fluida a todos los jugadores, de modo que todos los que juegan en esa región juegan básicamente juntos. Por supuesto, hay juegos que no siguen esta estructura, como *EvE Online* que tiene un único macro-servidor para todo el mundo, pero es una estructura muy frecuente en la industria porque permite minimizar costes dando al mismo tiempo un servicio con el mínimo *lag* posible a los jugadores.

Lo que importa de esta estructura para lo que nos interesa en este texto, es precisamente que los jugadores europeos juegan en servidores europeos. De este modo, un jugador que juegue frecuentemente a *Smite* en Inglaterra se conectará a los mismos servidores que un italiano, o un polaco, haciendo que jueguen juntos sin importar el lugar desde el que se conectan. Y, si se lo pasan bien juntos, es posible que acaben jugando a menudo en compañía del otro, porque es divertido.

Y aquí damos el siguiente paso. Los videojuegos no son solo una arena compartida más allá de las fronteras donde la gente juega junta sin importar sus banderas, sino que da pie a comunidades híbridas (Jenkins et. al., 2015). Dentro de cada juego multijugador suele existir, con distintos nombres, una estructura que se llama clanes: agrupaciones de jugadores que juegan juntos para alcanzar objetivos compartidos. Para alcanzar esos objetivos, a menudo es necesario atraer a muchos jugadores, o acaso a jugadores con ciertos perfiles.

Imaginemos que en un juego ha salido una expansión nueva con un poderoso dragón y un clan quiere enfrentarse a él. Han desarrollado una táctica que requiere seis jugadores, pero ellos son cinco y necesitan que ese sexto sea un mago. Para acometer la batalla contra ese dragón no necesitan un belga o un holandés, necesitan un hechicero de nivel apropiado y con el equipo necesario. Así que buscan a un jugador que cumpla ese perfil y este resulta ser estonio; tras matar al dragón y divertirse juntos, descubren que su forma de jugar se ajusta a la de los demás miembros y al final acaban invitándole a que se una al clan como miembro de pleno derecho. Su diversión, lo que aporta al colectivo, no dependen de su carnet de identidad, pero es inevitable que en las interacciones con sus compañeros, en conversaciones y charlas entre combates por ejemplo, sean conscientes de que es un estonio... y vean que, en el fondo, dentro del juego da igual. Que un europeo es un europeo, al fin y al cabo, porque todos juegan con las mismas reglas, dentro del mismo servidor.

Como esta comunidad es específica de este servidor, sin embargo, llega al surgimiento de estrategias y tácticas propias: el llamado *meta* (Puente y Sequeiros, 2019). Si bien es cierto que en un mundo globalizado la información transita globalmente, de modo que este efecto no es tan fuerte como se pudiese pensar inicialmente, sí que existe un *meta* adaptado que es diferente según regiones, creando un repertorio compartido por los jugadores de las mismas que les marca como ligeramente diferentes a los de otras regiones.

Pero esto se lleva más allá cuando llegamos a los *e-sports*. Los equipos profesionales deben buscar los mejores jugadores para cubrir los roles que necesitan, de modo que tengan oportunidades reales de ganar los torneos en los que compiten, en muchos de los cuales los premios son muy altos. Especialmente durante la temporada normal (al margen de las competiciones en LAN) los equipos compiten dentro de su región: los equipos europeos, compiten contra otros equipos europeos. Lo cual implica que contratan personal que juegue en esos servidores y sean los mejores posibles: si el equipo Fnatic necesita un nuevo *mid-laner*, normalmente van a buscar al jugador europeo que mejor se ajuste a su perfil, dentro de la comunidad europea de *League of Legends*. Y como se enfrentan entre a otros equipos europeos, potencian la aparición de un *meta* propio, ya que adaptan sus estrategias a los rivales con los que se enfrentan a menudo, tanto en los torneos como en los entrenamientos. Así que, durante buena parte del año, los espectadores de las ligas de *e-sports* ven las competiciones europeas, por un lado, y las de las otras regiones por otro.

Pero cuando llegan las grandes LAN, los mejores equipos del mundo se trasladan físicamente a otros lugares a competir en persona. Al hacerlo, se mueven los equipos como conjunto, no se forman equipos nuevos, de modo que los equipos europeos compiten contra los americanos, asiáticos, etc. Y el público, en general, apoya a su región, no a su país, porque el país no tiene modo de representación alguna en el juego. Sin duda hay jugadores de distintos países, pero están entremezclados con los demás de su región porque ningún equipo es realmente nacional. Así que al final, la mayoría de los *fans* europeos apoyan a un equipo u otro europeo, mientras los de otras regiones lo hacen con las suyas, generando así un enorme y muy potente altavoz de una identidad compartida a nivel europeo.

A priori, puede parecer que el impacto que los *e-sports* puedan tener en la construcción identitaria europea es escaso. Y, sin embargo, el Eurobarómetro (Comisión Europea, 2013: 6) cuando analiza lo que realmente unifica y hace sentir europeos a los europeos, coloca a los deportes como la cuarta fuerza, por delante de los valores compartidos o la geografía (y solo por debajo, como

vimos, de la cultura, historia y economía). Inevitablemente, el impacto es mucho mayor de la *Champions League* o el *Eurobasket* que las ligas profesionales de *e-sports*; sin embargo, estas ligas siguen creciendo y, además, operan sobre el mismo mecanismo identitario que los deportes más extendidos a la hora de construir una identidad compartida a nivel europeo.

Pero este efecto de los videojuegos no solo se da en los juegos multijugador. Como veíamos al final de la sección anterior, *Kingdom Come: Deliverance* nos permite jugar un trozo de historia con la que cualquier europeo se puede sentir identificado. Es un juego de un único jugador y, sin embargo, resuena con los principios históricos y culturales que unen a los europeos y tienden lazos entre sus distintos países, que a finales de la Edad Media estaban unidos culturalmente dentro de lo que heterogéneamente se llamaba la Cristiandad. Al fin y al cabo, como vimos anteriormente, los elementos que más unen a los europeos con sentirse como tales son la historia y la cultura compartida.

Hay muchos juegos que usan claves culturales europeas y que, por ello, permiten reconectar con las bases identitarias compartidas y reflexionar sobre ellas o, más importante, sentirlas. Desde juegos históricos y estratégicos como *Crusader Kings II* o *Europa Universalis IV*, a juegos bélicos ambientados en la Primera o Segunda Guerra Mundial (aunque en este caso, suelen ser desde el punto de vista americano) muchos juegos permiten (re)crear momentos clave de la historia compartida por los europeos. Al hacerlo, de un modo subconsciente se trae a colación momentos y situaciones históricas muy diversas, con mucha variedad de enfoques, pero que al final resultan transversales a lo que es la identidad europea. La Segunda Guerra Mundial no fue solo una tragedia para Polonia, sino que sumió todo el continente en el horror de la mayor de las guerras y, si bien a lo largo de la historia de los *Brothers in Arms* jugamos como un soldado americano tras el desembarco de Normandía, la realidad es que nos pasamos la saga de juegos entera recorriendo parajes europeos asolados por una guerra contra un enemigo igualmente europeo como era el nazismo; así, aunque sea una historia contada por un americano con la lógica americana, al mismo tiempo está recreando un momento en que Europa entera está sumida en una situación terrible pero compartida.

De este modo, los videojuegos sirven a menudo para compartir conocimientos de cómo eran partes de nuestra historia, pero sobre todo hacernos sentir partícipes de la misma. Y eso es extremadamente importante, pues como señala Smith (2004), la etnicidad es cuestión de sentimiento, de adscripción identitaria y sobre ello se construyen las identidades nacionales. Los juegos que nos sumergen en esa historia compartida pueden reforzar esos



sentimientos de identidad compartida continentalmente, en la medida en que somos conscientes de que en numerosos puntos de nuestra historia hemos sido afectados por los mismos problemas, hemos avanzado y construido juntos, a menudo sobre bases culturales compartidas como son la griega o la romana. Así, recorrer las calles de la Atenas clásica en *Assassin's Creed: Oddysey* nos retrotrae a toda el legado cultural compartido sobre esa base griega e, inevitablemente, activa esos marcadores culturales que todos los europeos compartimos precisamente por tener esa herencia. Marcadores que, por otro lado, son distintos a los existentes en otras culturas como la japonesa o la americana, reforzando esa disolución de las diferencias internas en un “nosotros” compartidos, frente a un “ellos” percibido como diferente, algo central para que se produzca una adscripción emocional a un grupo compartido.

Un cuarto elemento lo constituyen las organizaciones paneuropeas de regulación del consumo de dispositivos videolúdicos (como PEGI o ISFE) que operan como mecanismos de generación identitaria común a través de la promoción y propuesta de estándares para el consumo responsable de videojuegos (en este caso hablamos del *Pan European Game Information* o PEGI, 2019). Es común, dentro de la industria del videojuego, la existencia general de mecanismos de establecidos al margen de la Comisión (PEGI), y no solo en Europa, si no que este tipo de instituciones también se dan en otras regiones globales.

De una manera resumida, el PEGI puede definirse como el mecanismo de autorregulación de la industria del videojuego para dotar a sus productos de información orientativa sobre la edad adecuada para su consumo como audiencia. Dicho sistema, compartido por Europa y muy diferenciado de otros sistemas existentes en el ámbito internacional (CERO en Japón, ESRB para Estados Unidos y Canadá, GSRR para la mayoría de países del sureste asiático...), se basa en un código de color (rojo, amarillo y verde) que indica la existencia de contenidos no aptos para público infantil o menor, recomendando una edad mínima para su consumo (3, 7, 12, 16 o 18 años en función de la presencia de contenidos no apropiados como violencia explícita, sexo, lenguaje soez, discriminación, apuestas, drogas...). Sorprendentemente, dichos sistemas de regulación, pese a tener elementos en común, varían enormemente entre si, mostrando mayor o menor tolerancia con distintos elementos (como la desnudez, humor paródico, alcohol o la presencia de armas) en función de los valores morales compartidos por la sociedad en cuestión (siendo un reflejo de las tradiciones, imaginarios y cosmovisiones culturales concretas). De esta manera, los consumidores europeos comparten una serie de prácticas e imaginarios que van configurando una identidad común

compartida (ISFE, 2018); moldeando una identidad que les hace ser más o menos tolerantes con distintos elementos que en otra región global podrían ser completamente inapropiados o repudiados (es común encontrar cotas de censura extrema en algunos países del golfo pérsico como Arabia Saudí, Catar o Irán, por ejemplo) o que al contrario pueden tener una mayor aceptación y difusión (como la mayor tolerancia al sexo y erotismo en el sistema de clasificación japonés).

Estos sistemas, por tanto, no sólo resultan eficaces como aglutinadores culturales en la medida en que todos los ciudadanos europeos consumidores de videojuegos saben entender un código PEGI y, en cambio, quizás ignoren cómo funciona el GSRR. Sino que, al indicar qué prácticas resultan apropiadas para qué edades en distintas regiones, sirven para cohesionar la percepción de qué ocurre a ciertas edades. De este modo, diferencias que existen en los códigos legales europeos como la edad a la que se puede consumir alcohol o votar, en el universo de los videojuegos se encuentran englobadas bajo unos preceptos compartidos a nivel europeo de lo que es apto para la edad. Unos preceptos que, en buena medida, reflejan la identidad y valores de los europeos en torno a qué debe ser para contenido adulto y qué no.

Pero el caso del PEGI no es el único elemento diferenciador a nivel consumo y regulación, sino que la propia comunidad europea cuenta con una serie de ediciones de *hardware* y *software* exclusivos para Europa, reforzando una serie de repertorios compartidos, al tratarse de un mercado y *target* común en el ámbito de la mercadotecnia. Ediciones de consolas y videojuegos especiales para Europa (como las ediciones europeas de *Nintendo Entertainment System* o *Game Boy*, diferentes a sus contrapartes japonesas), diseños exclusivos de *hardware* y *merchandising* para el público europeo (peluches, figuras, controladores, contenidos, carátulas, campañas publicitarias...) refuerzan un sentido de identidad y pertenencia común. Este repertorio de productos propios y exclusivos en Europa debe ser destacado por el impacto que tiene a la hora de construir identidad y cómo también se hace al margen de las estructuras tradicionales del método Monnet (de un modo emergente o privado pero con un alto impacto sobre los procesos de construcción identitarios).

Las ediciones exclusivas de *hardware*, principalmente videoconsolas y controladores como mandos, y *software* (videojuegos) son uno de los reclamos más importantes en atracción e impulso de las comunidades de *fans* (Puente y Tosca, 2013). Tradicionalmente, este tipo de diseños exclusivos tienden a reflejar el comportamiento y deseos de consumo de audiencias de los integrantes de una región global (Europa, Asia-Pacífico, Norteamérica...).