

Diablotexto *Digital*



SOBRETXTOS: RESEÑAS

Flores Ledesma, Antonio: *Marx juega. Una introducción al marxismo desde los videojuegos (y viceversa)*. Madrid: Episkaia, 2022, 280 pp.

**DANIEL LÓPEZ RUIZ
UNIVERSITAT DE VALÈNCIA**

dalxruiz@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7589-5927>

Diablotexto Digital 14 (diciembre 2023), 443-448

DOI: 10.7203/diablotexto.14.27421

ISSN: 2530-2337



¿Qué diría Karl Marx si jugara a videojuegos? Esta pregunta, que molesta para entornos *gamer*, marxistas-leninistas ortodoxos, *youtubers* en Andorra o simplemente íneces (acrónimo de *involuntary celibates*), sirve de punto de partida a Flores Ledesma para presentar su obra. Este doctor en Filosofía, especializado en estética y cultura contemporánea, escribe en el blog *AnaitGames*, donde reflexiona sobre filosofía, videojuegos y libertad. Ahora expone, en el presente ensayo de diez capítulos, el pensamiento marxista desde una amplia colección de videojuegos.

En el capítulo primero, “Marx juega a *Cities: skyline*”, el autor piensa sobre cómo en videojuegos de simulación (*SimCity*, v.gr.) se plasma la realidad económica y social de diferentes sistemas y se conocen los entresijos de los mismos, si bien pueden sufrir una distorsión debido a nuestra subjetividad. Son juegos interesantes por su fidelidad a la realidad social, bien contruidos, pero peligrosos en su mensaje y aplicación. El famoso *Monopoly*, una desvirtuación de *The Landlord’s game*, pierde la crítica al capitalismo: “solo se entiende la simulación económica dentro de un marco industrial capitalista, incluso aquellos que se refieren a otras épocas históricas” (17). Este sistema parece haber existido siempre.

El de “alienación” es otro concepto que también merece ser destacado: en el videojuego, el trabajador deja de ser un sujeto y se convierte en objeto, productor de otros bienes junto con los que forma un círculo eterno que gira y gira sin detenerse. ¿Es la clase obrera un limón que exprimir, sin tener en cuenta la “plusvalía” que generan, que va directa al bolsillo del patrón (es decir, del tuyo como jugador)?

En el capítulo segundo, “Benjamin juega a videojuegos retro”, se introducen los conceptos básicos de la filosofía benjaminiana a partir de una reflexión sobre los avances tecnológicos. El autor aprovecha la evolución de la industria del videojuego para lanzar el término “reproductibilidad técnica”. Según el pensamiento de Walter Benjamin, “los avances tecnológicos de fabricación industrial en serie han afectado al arte. Antes solo unos pocos podían disfrutar



de lo que se ha considerado tradicionalmente ‘gran arte’” (45). Así pues, el “aura” —otro concepto sutilmente traído— se pierde. Se pierde en esa democratización de la cultura y el arte: ahora todo el mundo tiene un acceso más o menos fácil. En este sentido, el autor recupera los emuladores de consolas, como las de Nintendo en *No\$GBA (No Cash Game Boy Advance)*, para reivindicar una estética de la que casi se nos despoja. El *Angelus Novus* (el “ángel de la historia”) observa boquiabierto cómo “el mercado de las novedades del videojuego nos arrastra hacia adelante obligándonos a abandonar cada vez obras anteriores por saturación de lanzamientos”. Esta saciedad es estructural. Lo verdaderamente revolucionario sería “tirar del freno de mano de la locomotora del progreso” (61).

Siguiendo el capítulo tercero, en los videojuegos de estrategia histórica, la realidad se presenta de tal forma que parece que no haya una alternativa posible. La mayoría se empeña en describir la realidad tal y como es, inmutable: aparece indiscutiblemente el concepto de “ideología” dominante, el aceptar los escenarios, los mapas, los episodios históricos de esa forma y solo de esa forma.

Con el ejemplo de *Sid Meyer’s Civilization IV* o *Europa Universalis IV* llegamos a Gramsci, del que se rescata el concepto de hegemonía (*ergo* contrahegemonía). La supremacía cultural, a menudo europeísta, deja claro que, en el escenario, por ejemplo, de Portugal, solo ha habido portugueses, y que siempre han sido católicos. Lo dañino de estos videojuegos es que pretenden enseñar la historia única (esa que tanto preocupaba a Chimamanda Adichie), aparte de entretener. Por ello, según Slavoj Žižek, no hay que oponerse a esta metodología, sino reventarla desde dentro; acabar con esas praxis en las desarrolladoras que pervierten la Historia por intereses económicos y políticos (por ejemplo, en cierto juego puedes dirigir tu III Reich sin siquiera cuestionarte lo malo del Holocausto).

En el capítulo cuatro, tal y como plantea Theodor Adorno en su *Dialéctica de la Ilustración* junto a Horkheimer, el progreso nos puede llevar hacia la utopía, sí, pero también hacia el desastre. Es aquí cuando entra en juego (nunca mejor dicho) la industria cultural: “aquello que se supone que nos libera (cultura, arte),



porque nos muestra futuros posibles. [...] es la transformación del arte en mercancía, en bien de consumo” (100). Asistimos, en este sentido, en *Hollow Knight*, en *Dark souls* o en *Bloodborne*, a la posibilidad de construcción de una resistencia contra el sistema, siendo consciente de todas las mecánicas de diferentes mundos hostiles. Debemos primero sobrevivir entre las ruinas, para así poder, algún día, vivir sin sufrimiento.

En el capítulo cinco, el autor aglutina tres voces de mujeres marxistas con la finalidad de dar una perspectiva plural “antes que exhaustiva” (121). Aquí se reflexiona sobre cómo, si bien todo lo relacionado con la industria del videojuego nació como algo puramente dirigido al hombre, en los últimos años las mujeres son también un mercado del que sacar partido. La doble opresión de la que habla Alexandra Kollontai (esta es, como mujer y como obrera) se observa claramente en obras como *Behind every great one*. Por ello no basta con que la mujer aparezca representada en los videojuegos, sino que, siguiendo a Nancy Fraser, hay que ver que aquello que se reivindique se lleve a cabo realmente, como aquella Lara Croft en *Tomb Raider*, que va perdiendo hipersexualización con cada nueva entrega. El camino a seguir son títulos como *The last of us* o *Bioshock Infinite*. Para concluir este capítulo, *A bewitching revolution* nos remite a Silvia Federici por mostrar la vida esclavizada conseguida al asfixiar no solo a la mujer sino también los cuidados en el olvido del hogar.

Ya en la mitad del ensayo, el autor relaciona a Mónica Wittig con la heterosexualidad normativa que abunda en el mundo “gamer”. Según ella, esta forma es un régimen político reproducido en los videojuegos de forma fiel, y esto lo podemos observar en lanzamientos como en el popular *Overwatch*: ridículamente, algún personaje se declara homosexual sin tener esto nada que ver para el goce normal del videojuego. En cierto sentido, lo mismo ocurre con Ángela Davis: le produciría estupor observar cómo el hombre blanco, hetero o no, se ha perpetuado en el espacio de prácticamente todos los títulos (se salvan algunos como *Discrimination pong*, *Fair Play*, *SweetXheart* o *Hair Nah*). De



acuerdo con la línea de bell hooks, es fundamental el conocimiento y la educación para liberarnos (con juegos o no) de la opresión.

En el capítulo séptimo, la verdad sólida que es posible vislumbrar según Georg Lukács tiene mucho que ver con los juegos de rol (RPGs): la realidad está ahí, las opresiones son reales y también se manifiestan en los videojuegos. Por ello debemos “forzar la salida revolucionaria” (178) del juego, en grandes producciones superventas como *The Elder Scrolls V: Skyrim* u otros títulos de la compañía RockStar extremadamente realistas: *Grand Theft Auto V (GTA V)* o *Red Dead Redemption II*. El primero sirve para denunciar los abusos policiales en la actualidad estadounidense; el segundo es una representación fidedigna del fin del siglo XIX en el salvaje Oeste, repleto de corrupción, sectas cristianas, esclavitud...

En el capítulo octavo, sobre el concepto de Bellamy Foster “fractura metabólica”, se mencionan videojuegos como *Klondike* o *Eden*, en los que se explotan muchos más recursos naturales de los que la Tierra es capaz de producir. La relación con el medio ambiente no es mediante la conciencia sino mediante el expolio. Por otro lado, *Candy Crush Saga* es otro ejemplo interesante de cómo los videojuegos del móvil son una doble alienación y también, en ese sentido, una forma de autoexplotación según las ideas de Mark Fisher. Con ellos hasta el tiempo libre se monetiza, recompensa tras recompensa. Por lo que respecta a Herbert Marcuse, el autor observa que, en lugar de autoexplotación, hablaría de tolerancia represiva: tienes al alcance una gran cantidad de videojuegos pero, al final, solo se te permite seguir una mecánica, o, como mucho, una exigua desviación de la misma. No obstante, Marcuse encuentra una brecha a través de la que llegar a la belleza, a la alegría.

En el capítulo noveno, las compañías del videojuego, grandes o independientes, no libran a sus trabajadores del problema de la explotación. Paradójicamente, muchas obras reflejan un contenido revolucionario pero sus condiciones de producción siguen siendo de casi esclavitud laboral. No hay que olvidar que “el crecimiento bajo el capitalismo solo se consigue a través de la



depredación. Y los videojuegos [...] no están exentos” (227). Han sido noticia, en los últimos años, abusos laborales en producciones como *Red Dead Redemption II* o *Call of Duty*, pero también en títulos independientes.

Al final del recorrido de este ensayo se encuentra Vladimir I. Lenin. Con videojuegos como *1979 Revolution: Black Friday*, el autor nos descubre que la fantasía de libertad intrínseca a estos puede llegar donde no lo hacen los libros de historia. El escenario de posibilidades, la capacidad de pluralidad de consciencias, vivir la revolución en la propia consola, ser protagonista de la historia de una colectividad y su lucha... son elementos que muestran el videojuego como una herramienta revolucionaria.

A la postre, hagamos como Marx y Lenin harían. Juguemos sin turbación del ánimo. Por “los espacios utópicos de la lucha contra la opresión, la posibilidad de un futuro mejor y el derecho hoy —aunque solo sea en la ficción—, de disfrutar de una vida que merece ser vivida” (266).

BIBLIOGRAFÍA

- FLORES LEDESMA, Antonio (2022). *Marx juega. Una introducción al marxismo desde los videojuegos (y viceversa)*. Madrid: Episkaia.
- HORKHEIMER, Max y Theodor Adorno (1998). *Dialéctica de la ilustración*. Madrid: Editorial Trotta.
- MARCUSE, Herbert (2010). *Eros y civilización*. Barcelona: Ariel Filosofía.
- NGOZI ADICHIE, Chimamanda (2018). *El peligro de la historia única*. Madrid: Random House.