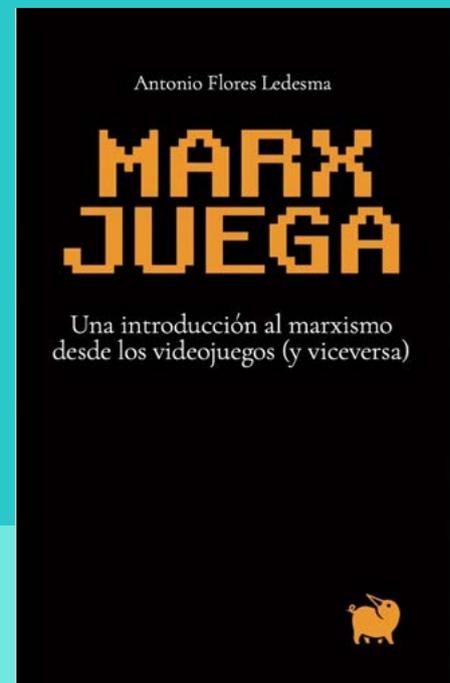


// RESEÑA DE VIDEOJUEGO

Marx juega: una introducción al marxismo desde los videojuegos (y viceversa)



Carlos Álvarez Barroso

caralvbar@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-2183-5384>

Antonio Flores Ledesma
Madrid
Episkaia
2022
280 páginas

Ubicado en la frontera de varias corrientes teóricas, el videojuego invita a la aproximación multidisciplinar. Comprenderlo y desarrollar metodologías para abordar sus múltiples aristas supone atravesar las sendas del cine, la literatura, la sociología o la cibernética; suponiendo, al mismo tiempo, el uso de herramientas de campos divergentes, adaptadas y reorganizadas para cumplir las funciones que requiera su operador. Es un medio que destaca por su complejidad tanto arquitectónicamente como por la perennidad de sus tradiciones artísticas y, en consecuencia, gran parte de la literatura ensayística videolúdica se construye bajo una amalgama proteiforme, fruto de la naturaleza de la materia y la actualidad posmodernista. *Marx juega*, como si entendiera la ausencia de acercamientos académicos al videojuego desde el marxismo, apuesta por una prosa asequible y cordial que abarcar la mayor cantidad de lectores posible. Estamos ante un texto análogo a la trayectoria de Antonio Flores Ledesma.

A caballo entre la academia y la divulgación científica, Flores es doctor en Filosofía por la Universidad de Granada, especializado en estética marxista y cuenta con múltiples investigaciones publicadas y aportaciones en congresos nacionales. No obstante, donde recibe una mayor repercusión es en *Anait*, una revista *online* independiente centrada en videojuegos y periodismo cultural. Aunque la carga teórica sea densa, legado de una tesis doctoral cuyas líneas de investigación son parejas, su retórica divulgativa (combinada con una casual vis cómica) consigue aligerar y oxigenar el texto. Sin perder nunca de vista su interés científico, *Marx juega* logra la amenidad del libro introductorio, aunque rico en detalles y matices.

La relevancia de su aportación no se reduce a la visión del diseño de videojuegos como una traducción política, sino en la declaración de que es imposible desligar este tipo de producción cultural de su simiente ideológica. Aquellos concedores de la filosofía de Žižek podrán intuir cuales son las intenciones del autor, pues este también considera la ideología como una estructura de conciencia que articula no solo las ideas y prácticas conscientes sobre el mundo, sino también (y, sobre todo), las inconscientes, por lo general de forma voluntaria o impuesta. Así, nos suministra instrumentos para democratizar la visión marxista del videojuego o acercar los entornos interactivos a quienes busquen simulacros socioeconómicos. Aunque podría centrar su ensayo en una crítica de las ludonarrativas del videojuego clásico, contemplando sus modelos de preservación y expansión capitalistas fruto de la herencia de su paradigma neoliberal, o apostar por el desarrollo de diseños de videojuego alternativos, Flores prefiere ampliar el círculo y posar su mirada sobre lo extradiagético. Por momentos, recuerda al ensayo *Sangre, sudor y píxeles* de Jason Schreier, ya que aprovecha su contexto para denunciar la precariedad laboral del sector. El desarrollador de videojuegos, en ocasiones víctima del *crunch* (término que se utiliza para designar extensas jornadas de trabajo con el objeto de finalizar un proyecto en la fecha establecida por los accionistas), se encuentra preso de un sistema que clasifica el videojuego como bien de consumo, frivolisando la obra y sustrayendo cualquier atisbo de apreciación artística. Esta mentalidad depredadora también afecta a la preservación del propio videojuego, aspecto a menudo ignorado por las compañías, quienes no dudan en dejar atrás aquellos cimientos que levantaron su prestigio. Mientras que Rosa Luxemburgo sale a la palestra cuando nos referimos a la lucha laboral o la reivindicación de una delegación sindical dentro de los circuitos independientes o de alto presupuesto, Walter Benjamin aparece cuando consideramos que, si el videojuego no

aprovecha la reproductividad técnica de nuestra época, jamás podrá equipararse a otras modalidades artísticas.

El ojo crítico del autor consigue identificar las diferentes problemáticas del medio dedicando su quinto capítulo a autoras como Alexandra Kollontai, Nancy Fracer y Silvia Federici. En lugar de pasar de puntillas, el sexismo y la flagrante ausencia de una conciencia feminista en la industria se aborda directamente en esta obra. No se menciona en exclusiva la representación cosificada de la anatomía femenina en el videojuego, normalmente orientado a un público masculino, sino que también advierte sobre las praxis discriminatorias de múltiples empresas. Este proceso se ejecuta a través de un medido lenguaje neutro indirecto que evita la etiquetación del género siempre que el decurso del texto lo permite.

Así, y sin perder de vista un hilo conductor encargado de concadenar las diferentes líneas temáticas de la redacción, Flores Ledesma recorre una parábola que parte desde la escuela marxista hasta llegar a la industria cultural descrita por la dialéctica de Theodor Adorn, pasando por la conciencia de clase del fundador del marxismo occidental, György Lukács. El libro incluye más teóricos que evidencian la extensa trayectoria del autor, aunque también hay notables ausencias, como Ágnes Heller, cuyas aportaciones previas a su trasvase socialdemócrata sentaron cátedra en el entendimiento de la cotidianidad y sus virtudes alienantes. Este último aspecto se ha discutido en videojuegos como *Every day the same dream* de Paolo Pedercini, algo que echa a perder la oportunidad de apoyarse en ejemplos prácticos de una interesante matriz teórica. También se extraña la omisión de Donna Haraway, cuyas aportaciones al neomarxismo son indispensables para comprender el feminismo posmoderno.

Sea como fuere, el resultado, teniendo en consideración la extensión del texto, es difícil de reprochar. Flores Ledesma consigue plasmar el sentimiento de una juventud concienciada, académicamente inquieta y deseosa del cambio desde la contracultura. Una lucha sobre las luchas y su posible consecuencia en una industria más democratizada, saludable e inclusiva.