



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Transformaciones del juego en el capitalismo: *ludus*
y *paidia* en el videojuego
Transformations of games in capitalism: *ludus* and
paidia in videogames

Autor/es

Jafet Núñez González

Director/es

Victoria Pérez Royo

Facultad de filosofía / Filosofía
Año: 2018-2019

Repositorio de la Universidad de Zaragoza - Zaguan
<http://zaguan.unizar.es>

Abstract

Los juegos son actividades que han acompañado a la humanidad desde tiempos inmemoriales, y éstos se han visto afectados recientemente por las lógicas del capitalismo provocando que el *agon* y el *ludus* primen sobre la *paidia*. Llegados al S.XXI donde los videojuegos crean espacios de juego hiperreales, se busca analizar las formas en las que las lógicas del capitalismo cognitivo han afectado a las nociones y prácticas de juego. Se trata, además en este trabajo de final de máster, de encontrar una forma posible de rescate de la *paidia* en un mundo crecientemente competitivo y serio.

Palabras clave: *agon*, *ludus*, *paidia*, capitalismo cognitivo, hiperrealidad.

Índice

0. Introducción	1
1. Tesis de la investigación: la transformación de la noción tradicional de juego.	3
1. Autonomía del espacio lúdico.	3
2. Concepto de <i>ludus</i> y <i>paidia</i> : mentalidades ante el juego	7
3. El juego como ritual sagrado	12
4. La máscara como <i>metaphorai</i>	18
2. La filtración de las lógicas capitalistas en el juego.	23
1. Espectacularización y profesionalización del juego, gamificación del trabajo.	31
2. Videojuego e hiperrealidad: simulación de lógicas capitalistas de especulación.	32
3. Actitud de juego <i>paidética</i> : un viaje por el no lugar.	39
4. Conclusiones	43
5. Bibliografía	44

Introducción

En el presente trabajo de fin de máster se lleva a cabo un análisis de cómo el juego bajo el capitalismo se ha corrompido, transformándose en algo cotidiano sometido a las mismas leyes y principios de la vida real bajo el capitalismo. Se analiza este proceso desde el punto de vista de cómo esto ha supuesto una imposición de las lógicas de la competitividad entre mercados, implantando la forma seria y disciplinada del juego, y una pérdida de esa forma de jugar improvisadas que definían a los juegos en etapas previas. Además de ello en el presente trabajo se plantea que los juegos han perdido la posibilidad de crear espacios sagrados, en tanto que las lógicas del juego se han llegado a insertar en lógicas laborales, dejando difusa la frontera entre el juego (entendiéndolo como espacio sagrado) y lo cotidiano.

El ensayo está por ello dividido en dos grandes secciones con el fin de facilitar la lectura del mismo, así como con el objetivo de desarrollar las características principales tanto del juego tradicional como de los videojuegos actuales de manera específica y extensa.

La primera parte está dedicada al juego tradicional. En primer lugar se lleva a cabo un análisis del espacio autónomo y regido por reglas propias específicas del juego tradicional, para, a continuación, desarrollar las nociones de *ludus* y *paidia*, fundamentales para esta argumentación, ya que su actual supervivencia dentro de los videojuegos actuales se ve francamente amenazada. Estas cuestiones son desarrolladas en profundidad en la obra de Roger Caillois *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, y en *Homo ludens* de Johan Huizinga, dos obras fundamentales para este trabajo y referentes imprescindibles en la teoría de juego.

En tercer lugar, se aborda el tema desde una consideración de las formas de acceso a los mismos espacios de juego, proponiendo la máscara como un vehículo necesario para introducirse en la práctica de juego. Este, en el siguiente apartado, se caracteriza como un espacio propio y dotado de elementos que se podrían vincular a la sacralidad. Dicho elemento sagrado llevaría a considerar el juego como un tipo de espacio ritual, en el que se operan una serie de “sacrificios” de elementos tales como la identidad del individuo en el momento de la actividad de juego. Esta parte se ha

desarrollado con la ayuda de los análisis que ofrece Bataille en *Teoría de la religión* y las teorías de las máscaras que presenta Caillois en la obra previamente citada. La consideración del juego como ritual sentará las bases para el posterior análisis sobre las transformaciones que operan los videojuegos actuales sobre la concepción tradicional del juego.

Para analizar los efectos del capitalismo en el juego, en concreto en el *ludus*, habría que ofrecer un desarrollo de la misma cuestión, por ello mismo en este ensayo se comprende la idea de juego desde una idea de ritual, de forma que, por cuestión metodológica, se pueda analizar desde los conceptos que ofrece Lipovetsky en la obra *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico*. A través de esta obra se comprende que ha habido cambios en la forma de tener experiencias de juego, que se explicarán posteriormente, además de hacer alusión al capítulo 12 de la obra *Homo Ludens*. Partiendo de esto se plantea el concepto de cotidianidad del juego, reinterpretando las lógicas que ofrece la propia práctica tradicional de juego. Ello implicaría que a su vez se ofrezca una noción de cotidianidad, la cual sería relevante para la idea de la pérdida de *paidia*, porque en ella se vería el cambio y la evolución de dicho concepto.

En la segunda parte del trabajo se analizan los efectos del capitalismo en el juego y se plantea la hipótesis general de que la dimensión de, *ludus* y de *agon* han crecido de manera paulatina, dejando cada vez menos espacio a las formas de juego espontáneas, experimentales y ociosas como las que definían los juegos previamente, en los que la dimensión *paidia* era sobresaliente. La corrupción de los juegos con lógicas capitalista se despliega en dos frentes: uno, en la conversión de los juegos en espectáculos, con la consecuente profesionalización del juego y la imposición de lógicas de competitividad cada vez más duras. Dos, en el ámbito concreto de los videojuegos mediante el diseño de mundos hiperreales de fantasía que, no obstante, incorporan de manera salvaje estrategias, dinámicas y lógicas de especulación. Los casos que analizaré serán los videojuegos MMO (Masive Multiplayer Online), sobre todo *EVE Online* (CCP Games, 2007) y *Path of Exile* (Grinding Gear Games, 2013) juegos en los que, como se argumentará, se despliegan una suerte de lógicas económicas propias del capitalismo, corrompiendo su esencia tal y como fue defendida por Huizinga, dado que hay elementos reales y lógicas de eficacia y rendimiento que

entran dentro del mismo videojuego. Para desarrollar esta segunda parte del trabajo han sido muy útiles los conceptos que ofrece Lipovetsky en la obra *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico* y la noción de hiperrealidad, término que analiza Baudrillard en *Cultura y simulacro*.

La tercera y última parte del trabajo apunta a una posible redención. Se analizará el caso del videojuego *Journey* (Thatthegamecompany, 2012) como la posibilidad de rescate de la diversión inmediata o *paidia*, en el videojuego, considerando la noción de no lugar de Augé en la obra *Los no lugares espacios del anonimato: Una antropología de la Sobremodernidad* como forma de establecer una diversión en la práctica de caminar de manera solitaria por mundos virtuales.

1. Tesis de la investigación: la transformación de la noción tradicional de juego en los juegos MMO

Los juegos han sufrido grandes transformaciones a lo largo de los años; uno de los cambios más recientes está vinculado a los cambios tecnológicos en las sociedades actuales, permitiendo que se puedan disfrutar de ellos vía digital. Pero no es tanto el medio lo que ha producido los cambios sobre las reglas de los diversos juegos, sino que ha sido toda una mentalidad propuesta alrededor de ellos la que ha acabado por permearlos y transformar sus propuestas lúdicas.

Desde esta perspectiva, se plantea en esta primera parte una clara noción de juego con el fin de poder analizar los cambios que ha supuesto la irrupción del capitalismo dentro del juego, y ver como se ha ido perdiendo esa forma de juego improvisada, llamada *paidia*.

1.1 Autonomía del espacio lúdico.

El estudio del juego que proponen tanto Huizinga como Caillois no se centra en un análisis de las herramientas empleadas para el juego, sino en el conjunto de finalidades que proponen las piezas del juego y de sus reglas, dentro de un entramado social. Esto hace que el análisis de ambos autores incida sobre cómo el juego, y su

actividad reglada, actúa dentro de las sociedades, y cómo afecta a las mismas. Este autor ofrecería una teoría del juego en la que planteaba su función social de forma similar a la de un ritual. Al igual que los rituales, todos los espacios que los juegos demarcan son espacios sagrados, en el sentido de que se encuentran aislados y funcionando con sus propias reglas y mecánicas. Ello hace que dicho espacio sea un espacio propio con una temporalidad propia. Lo que llevaría a las primeras consideraciones del juego diciendo así Huizinga que:

El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y la función, campos o lugares de juego; es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma¹.

Esto quiere decir al menos dos cosas: por un lado, el juego es una actividad que se ejecuta de forma autónoma y de acuerdo a su propia finalidad, que siempre va a ser ganar la partida, o hacer que el rival se rinda. Por otro lado, que acota sus propios espacios y tiempos. Suele pasar que, cuando el jugador se encuentra jugando, la percepción del tiempo sea diferente a la usual. Pero no sólo eso: lo que pasa en el juego, se queda en la actividad de juego misma. Si bien es cierto que el juego puede tener una cierta dimensión de espectáculo ante los espectadores que ven una partida, como puede ser el ajedrez, es cierto que toda acción de ganar o perder tiene sentido dentro del mismo juego; se relaciona exclusivamente con las lógicas propias de un juego. Por ejemplo el movimiento del caballo del ajedrez, como pieza, sólo tiene sentido al estar inserto dentro de una serie de reglas propias del ajedrez, como que el caballo mueve siempre en L. La razón de esto es que el juego se aísla de la vida cotidiana, definiendo su espacio en torno a sus propias normas, o como diría Caillois:

En efecto, el juego es esencialmente una ocupación separada, cuidadosamente

1 Huizinga, J. (1972) *Homo ludens*, Alianza, Madrid, pp. 22-23

aislada del resto de la existencia y realizada por lo general dentro de límites precisos de tiempo y de lugar. Hay un espacio para el juego: según los casos, la rayuela, el tablero de damas, el estadio, la pista, la liza, el cuadrilátero, la escena, la arena, etc. Nada de lo que ocurre en el exterior de la frontera ideal se toma en cuenta. Salir del recinto por error, por accidente, o por necesidad, enviar la pelota más allá del terreno, ora descalifica, ora da lugar a un castigo.²

Estos factores hacen del juego un espacio único, y cerrado en sí mismo, que en principio no se ve alterado por los elementos externos³. En todo caso las reglas del juego pueden ser modificadas en torno al desarrollo del juego mismo, creando una especie de “historia” independientemente del elemento cotidiano, como podría ser, por ejemplo, pagar las facturas del hogar, o ya en un gran evento, el crack del 29. Es decir, de acuerdo a las teorías de Caillois, el juego no ha cambiado por factores externos, sino en función de las lógicas que tiene el juego en sí mismo. Pero no sólo eso, el juego comienza y termina en su propia temporalidad, como se ha dicho: presenta una señal de inicio, y una de final. Su tiempo se extiende en relación a la condición de que uno de los jugadores gane la partida, por el motivo que sea, ya sea rendición, ya sea que ha perdido. En este sentido el espacio de juego es un espacio inviolable, un espacio cuyas reglas se han de respetar en su autonomía.

Considerando que el espacio de juego es un espacio autónomo, cabe comentar al menos una serie de normas generales del juego Caillois, explica que el juego cumple con al menos seis propiedades para garantizar esta independencia del espacio de juego sobre el espacio cotidiano. Estas son:

2 Caillois, R (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, México: Fondo de cultura económica p. 32

3 Como posteriormente se verá, los juegos tienen finalidades dentro de las sociedades prehistóricas, al igual que los rituales, haciendo que los mismos juegos afecten a su espacio social sin verse especialmente afectado por dichos espacios. Es decir, el ajedrez, como juego, ha ido evolucionando en su propia historia, antes que en una historia general. Lo que principalmente quiero decir con esto es que la historia del ajedrez, ha vivido en las etapas de una historia general, como pudo ser la invasión Musulmana en la península Ibérica, pero no ha evolucionado en torno a ella, sino creando su propia historia alejada de la vida común.

1. Es una actividad libre en la que el jugador no se ha de someter a nada más que las normas mismas de juego, eligiendo cuándo se quiere jugar y dejar de jugar, algo que en la vida cotidiana no se podría hacer de manera tan libre.
2. Es una actividad que se encuentra separada, en tanto que delimita su espacio en función a las reglas que tiene para la demarcación de la práctica de juego. Así el tablero delimita el espacio donde son válidas las reglas del ajedrez, en los juzgados las reglas por las que se da un proceso, o en el potlach⁴ la zona del festejo.
3. El juego es incierto porque el resultado nunca se sabe de antemano, siempre se ha de determinar de acuerdo a la habilidad de los jugadores, quienes, compitiendo entre ellos, o con ellos mismos, han de llegar a superar una prueba en la que sólo se puede ganar o perder. En caso de empate, siempre se repite hasta que se rompe el desempate.
4. La actividad de juego es algo que no produce ningún tipo de bienes, en todo caso los despilfarra para traducirlos a las piezas de juego. Un ejemplo es la madera de la pieza de ajedrez. Esta madera podría haberse usado para construir un barco o algo que ayude a los humanos en su día a día, pero se ha hecho para crear elementos dentro de un juego, o dentro de un espacio reglado.
5. La actividad de juego es reglamentada, es decir, siempre ha de cumplir con una serie de normas en torno a las cuales, los jugadores, actúan y desarrollan la acción misma de jugar. Es en este punto donde los jugadores cobrarían un rol, y dicho rol implicaría una máscara para acceder al sometimiento a dichas reglas. Aunque el concepto de máscara se explicará posteriormente, en este punto sólo me interesa remarcar que es una condición del juego.
6. El espacio de juego es ficticio, es un lugar que suspenden las reglas cotidianas de la vida real, proponiendo otras formas de interacción, unas formas que no se dan en el día a día. Un ejemplo de esto es muy visible en el caso de los videojuegos, donde los extintores, por ejemplo, podrían presentar comportamientos diferentes a los de la vida real, pudiendo permitir volar con ellos incluso.

⁴ Es una festividad tribal en la que los habitantes de una tribu reúnen los excedentes que producen en un año y lo usan para despilfarrarlo en la fiesta.

Partiendo de esta caracterización es el momento de adentrarse en las actitudes que los jugadores toman ante el juego.

1.2 Concepto de *Ludus* y *Paidia*: actitudes ante el juego

Una vez establecida la actividad de juego como una forma de espacio-tiempo propio basado en sus propias normas, y que produce diversión, tocaría analizar las diferentes actitudes ante el juego y la concepción de diversión del mismo. Al respecto la lectura más esclarecedora es la que se propone el concepto de diversión de Caillois. Lo que diría este autor francés es que la misma concepción de las acciones dentro de los juegos se da en relación a cuatro tipos de juegos:

1. *Agon*: En estos tipos de juegos se aprecia el elemento competitivo frente a otros. Es aquí donde se valoran las habilidades de los jugadores para poder cumplir con los objetivos del juego y para ganar. En estos juegos se generan una serie de espacios reglamentados para que los jugadores se hallen en las mismas condiciones, con la finalidad de que exista una forma de competición limpia.
2. *Alea*: Se valoran la aleatoriedad de los juegos, de manera que supone una forma de someterse a los designios de la fortuna.
3. *Mimicry*: Son juegos basados en la mímica, es decir, en la imitación o en la simulación de ser una persona u otra, interpretando un papel dentro del juego. Podríamos entender aquí que el teatro es una forma de juego, en tanto que uno abandona su identidad cotidiana, para entrar en el papel de un personaje de ficción.
4. *Ilinx*: Son juegos basados en la creación del vértigo: las atracciones de los parques de atracciones serían un ejemplo de ello. Esto quiere decir que, en la experiencia del juego se valora sobre todo la creación de desorientación como forma de juego.

Desde esta perspectiva es desde la que Caillois organiza las experiencias posibles de los diversos juegos. Partiendo de ella se pueden dar por al menos dos mentalidades ante el juego, las cuales obedecerían la actitud que se tiene ante el juego.

Dichas mentalidades son:

1. *Ludus*: Es una forma de jugar seria, en torno a los diversos reglamentos que establece el juego mismo. Desde el *ludus* se ve el ingenio ante la argucia que presenta el juego, porque al ser una actividad libre, éste ofrece varios caminos para poder llegar a superar las trampas que el juego presenta por el camino. Se valora sobre todo la habilidad de detectar estos problemas y conseguir finalizar el juego. En este sentido, las reglas del juego son tomadas en serio para la resolución del problema que plantea, dado que todo movimiento está mediatizado por ellas. Como el juego en este punto es una forma de resolución de una serie de problemas planteados por las reglas y las mecánicas⁵ mismas, en este tipo de juegos aparece un nuevo término: dificultad. Es esta idea de dificultad la que permite que el juego presente una forma de mejora de los jugadores, en función de la necesidad de superar los sucesivos obstáculos que presentaría un juego. Aquí también se plantea la dificultad, en relación a las capacidades de otro jugador, entonces cabría preguntarse ¿es el *ludus* comparable al agón? Lo cierto es que no, porque en el *agon* se da la necesidad de superar al rival, en el caso del *ludus*, la mentalidad es la de resolver el acertijo que presenta el juego.
2. *Paidia*: Esta noción remite a una forma de diversión más inmediata, en la que las reglas, aún siendo de obligado cumplimiento, no son tomadas completamente en serio. Un ejemplo de esto podría ser el pilla pilla, juego que provee una diversión inmediata considerando que simplemente hay dos roles uno que tiene que pillar a los demás y los que tienen que escapar. En este concepto se guardaría una forma de jugar propia de los niños, algo más inmediata, y con menos complejidad. En este tipo de juegos la capacidad de improvisación es más valorada que una forma de estrategia ante un obstáculo. Es decir, estos juegos se forman de manera espontánea y desde la nada, frente a los juegos del tipo *ludus*, que se basan en muchas normas establecidas dentro de una forma de institución de juego. Un ejemplo de esto es que no hay una federación de pilla pilla, pero sí la hay de otros juegos

⁵ El término mecánica de juego se usa aquí como la formas que tiene el jugador de interactuar con el espacio reglamentado. Es decir, en el ajedrez podríamos decir que el movimiento en L es la mecánica de dicha pieza, porque es la forma que tiene el jugador de interaccionar con dicha pieza.

más reglamentados como puede ser el fútbol o el ajedrez. En este sentido la *paidia* se vincularía a un instinto a la hora de jugar, y representaría una tendencia más animal ante el juego.

Partiendo de una definición general de las concepciones de *ludus* y de *paidia*, habría ahora que analizar qué aportan para la pregunta que queremos resolver en el presente ensayo, ¿de qué manera han transformado las lógicas del capitalismo los juegos? Mi respuesta será que en gran medida se ha perdido la *paidia*. Pero antes de desarrollar esta idea habrá que comprobar que aporta el concepto de *paidia* a los juegos mismos. Si bien es cierto que en principio la mentalidad de la *paidia* no parece aportar gran cosa a las dinámicas de *ludus*, es necesario revelar las maneras en las que de hecho llega a funcionar como una forma antitética o incluso complementaria. Aunque la *paidia* se entienda en principio como una forma de diversión más cercana a lo puramente animal, algo más espontáneo y carente de un complejo sistema de normas racionales que presionan a los jugadores también puede entenderse como un complemento del *ludus*, dado que como diría Caillois:

Esta esfera que es propiamente el *ludus*, también se puede descubrir en las diferentes categorías de juegos, salvo en aquellos que se basan en una pura decisión de la suerte. Aparece como complemento y como educación de la *paidia*, a la cual disciplina y enriquece. El *ludus* da ocasión a un entrenamiento, y normalmente desemboca en la conquista de una habilidad determinada, en la adquisición de una maestría particular, en el manejo de tal o cual aparato o en la aptitud de descubrir una respuesta satisfactoria a problemas del orden estrictamente convencional⁶.

De esto se puede deducir que la *paidia* sería ese componente de creación de juegos espontánea, pero que a su vez éstos se sistematizan en diversas formas de juego

6 Ibidem p. 68

que desembocarían en *ludus*. Es desde este punto desde el que se explica que los juegos admiten formas de operar que son más espontáneas, pero que a su vez se pueden sistematizar, mostrando cierta habilidad, convirtiéndose en juegos basados en el *ludus*.

Pero gracias a la forma de aprender basada en el ensayo y el error, los jugadores adquieren la habilidad propia para poder ganar las partidas, o al menos para saber jugar a los juegos, viendo que estrategias les dan mejores o peores resultados. Con esto no quiere decirse que el *ludus* no tenga que ver con la habilidad del jugador, sino que ésta si acaso nacería de unos primeros momentos en los que se juega al juego de manera espontánea y para conseguir un tipo de diversión no sistematizada. Un caso similar se da en a las competiciones de *speedruns* de videojuegos. En ellas los jugadores se enfrentan a la resolución de los juegos a través de un recorrido no convencional⁷. Muchas veces el descubrimiento de dichas rutas no previstas dentro del videojuego se debe a una forma de jugar más inmediata, pensando en lo que podría pasar si se mezcla una mecánica con otra sin ningún tipo de orden ni habilidad ya dada. Si resulta que se da una forma de hacer el recorrido del videojuego de una forma más rápida, poco a poco se sistematiza como una forma de jugar convencional. El jugador intentará incorporar a su forma de jugar reproduciendo dicho movimiento descubierto por puro azar, y con ello podrá solucionar más rápido el acertijo que el videojuego propone debido a ciertos fallos de programación. Dentro de estos casos, por añadir un ejemplo que ilustre esta idea, se sitúa el *speedrun* de *Final fantasy* (Squaresoft, 1987). El truco imprevisto de este *speedrun* consiste en entrar en el primer castillo que se presenta y subir y bajar por las escaleras centrales hasta que se dé un fallo de memoria en el juego, lo cual llevaría al jugador frente al ultimo jefe del juego y pelear contra él, habiéndose saltado todos los obstáculos previos que habría superado. Boicotear el diseño del videojuego de esta forma no hubiera sido posible sin un elemento de *paidia* que haya hecho que el jugador, tome una mentalidad diferente al desafío simplemente probando de forma juguetona y experimental mecánicas de juego para poder mejorar su forma de jugar. Esto hace que de alguna forma la *paidia* sirva para mejorar el *ludus* en tanto que implica que los jugadores afronten el juego de una manera no convencional, divertida y espontánea. Al sistematizar lo que se ha aprendido por medio de dicha diversión espontánea, el mismo

⁷ Con esto principalmente se apunta a la idea de que el recorrido tomado para la superación de los obstáculos consiste en usar elementos que están en el diseño del juego a favor, incluso aquellos que no estaban ahí de manera intencional. Es decir, el uso de los fallos de programación de juegos para poder atajar zonas, o incluso saltarlas, haciendo lo comúnmente llamado bajo el nombre de *skip*.

jugador hace uso del *ludus*, de la dificultad para reproducir los movimientos que hizo una vez, o que otro ha hecho con el fin de mejorar las formas de jugar. En este sentido la *paidia* es de alguna manera necesaria, o al menos puede complementarlo. Por eso, la noción de *paidia*, resulta necesaria en el análisis del *ludus*, porque contribuye al mismo. Caillois apuntaría también lo siguiente sobre la *paidia*: “Interviene (la *paidia*) en toda su exuberancia dichosa que manifiesta agitación inmediata, y desordenada, una recreación espontánea y relajada, naturalmente excesiva, cuyo carácter improvisado y descompuesto sigue siendo la esencia, si no es que la única razón de ser”⁸.

En este sentido el *ludus* se complementa, o puede alimentarse de la *paidia*, algo necesario para encontrar un camino hacia la pregunta fundamental del presente texto: ¿cómo las lógicas del capitalismo pueden afectar al *ludus* en nuestra actualidad? Si bien es cierto que para poder desarrollar dicho análisis hay que considerar qué es el *ludus*, hay también que estudiar qué factores lo alimentan con el fin de establecer un serio análisis de la cuestión. Ello lleva al siguiente planteamiento: ¿qué conforman la suma del *ludus* con la *paidia*? Caillois diría que en torno a la suma de las mismas se produciría una instancia civilizatoria. En palabras del autor francés:

Su capacidad primaria de improvisación y de alegría, a la que yo llamo *paidia*, se conjuga con el gusto por la dificultad gratuita, a la que propongo llamar *ludus*, para llegar a los diferentes juegos a los que sin exagerar se puede atribuir una función civilizadora. En efecto, esos juegos ejemplifican los valores morales e intelectuales de una cultura⁹.

Es desde este punto de vista en la que el *ludus* crea una suerte de institución, federación, o de espacios donde se guarda la legalidad de los mismos juegos, para evitar el aguafiestas o al tramposo. Un caso de esto sería la federación de árbitros que poseería el fútbol, o en el caso de los videojuegos, la comunidad de los *beta tester*¹⁰ que entre sí

8 Ibidem p. 66

9 Ibidem p. 65

10 Personas dedicadas a probar los juegos con el fin de descubrir los fallos de programación, a cambio de una suma de dinero. Aunque si bien es cierto que las empresas están tendiendo a probar la versión beta en jugadores con el fin de abaratar costes. En estos casos no siempre se da una suma de dinero, sino sobre todo el incentivo de probar el juego antes de que se haya hecho la versión definitiva del

buscan todos los fallos de programación del juego para que se puedan cumplir correctamente las normas del mismo, habiendo, previamente, un consenso con los jugadores. Considerar esto implica precisamente que el juego despliega una dimensión civilizadora, pero ¿cómo lo lúdico puede volverse civilizador? Ello se puede argumentar por medio de la idea de ritual, que se desarrolla en el siguiente apartado. Este es un paso necesario para describir cómo el *ludus* ve alterado bajo las lógicas del capitalismo.

1.3 El juego como ritual sagrado

Se ha dicho hasta ahora que el juego presenta su propio espacio y su propio tiempo, de manera que es una actividad aislada de lo común y lo cotidiano. Además de ello que es una actividad consumada para sí misma, y que a su vez es una actividad que se se puede entender desde cuatro categorías que sirven para clasificar todos los juegos. Por otro lado, se ha analizado las actitudes que se dan en torno al juego, el *ludus* y de la *paidia*, habiendo demostrado que la segunda actúa como complemento de la primera para mejorar constantemente en la práctica de juego. A partir de todo ello, y planteando una visión bastante general del juego, habría que añadir que éste es una práctica, que se ejecuta como un ritual. Pero ¿qué sentido tiene vincular el juego con los rituales, si la meta es hacer posible un análisis de la misma idea de como el *ludus* ha sido afectado por el capitalismo y como éste ha neutralizado la forma de juego de la *paidia*? Esta pregunta se responderá en el siguiente apartado, en el que se hará el análisis correspondiente acerca de cómo las lógicas capitalistas se han infiltrado en los rituales mismos, desmantelando su carácter autónomo y de excepción. Aquí simplemente se busca hacer una demostración de que el juego no deja de ser un ritual. Para ello me valdré de las teorías de Bataille y de Huizinga, ellas formarán el núcleo de la consideración del juego como ritual. Este apartado quizá sea el más importante de este ensayo, porque es el punto central, el punto de apoyo, sobre el que se sostienen todas las interpretaciones del juego a nivel cultural.

En primer lugar se explican los conceptos de fiesta, lo sagrado y el sacrificio, tal y como los expone Bataille como puntos claves de la obra *Teoría de la religión*. A continuación; se relacionarán con las diversas advertencias que hace Huizinga en torno

mismo.

a que el juego es un espacio sagrado, o círculo mágico, dando cierto valor trascendental al espacio de juego.

Para poder desarrollar un ritual es necesario diseñar una forma de acceso, lo cual se hace por medio de un sacrificio, que permita la clara separación entre mundos. Un ejemplo de ello sería la manera en la que en el momento del ritual, una persona pierde su identidad para poder interpretar un rol dentro del espacio demarcado, como podría ser el caso del sacerdote que da la misa. En este caso, el cura, se convierte en la manifestación de lo sagrado, siendo él, tan solo, la palabra de Dios, y su manifestación en la tierra. En el ritual misal y en la duración del mismo, el sacerdote ha perdido su identidad para poder desempeñar su rol en la misa, haciendo un sacrificio de su identidad fuera del espacio del ritual. Al respecto Bataille diría:

El sacrificio destruye los lazos de subordinación reales de un objeto, arrebatada a la víctima del mundo de la utilidad y la devuelve al del capricho ininteligible. Cuando el animal ofrecido entra en el círculo en el que el sacerdote le inmolará, pasa del mundo de las cosas — cerradas al hombre y que no son *nada* para él, que las conoce de fuera — al mundo que le es inmanente, *íntimo*, conocido como lo es la mujer en la consumación carnal.¹¹

Esto supone que los lazos que se forman en el mundo cotidiano, en el momento del ritual desaparecen, reestructurando las relaciones que hay entre los participantes, según las normas del ritual. Un ejemplo al respecto sería que en el mundo cotidiano, el jefe de un trabajador sea en el ritual un monaguillo, y que el trabajador pueda ser sacerdote, cambiando las relaciones que hay entre ambos, sacrificando esa relación que se da entre jefe y empleado. Bataille también plantearía otra idea respecto a esto: “La separación previa del sacrificador y del mundo de las cosas es necesaria para la vuelta de la *intimidad*, de la inmanencia entre el hombre y el mundo, entre el sujeto y el objeto”¹². De esto se puede extraer que el sacrificio, más que la propia eliminación de la

11 Bataille, G (1973) *Teoría de la religión* Taurus Madrid pp. 47-48

12 *Ibidem* p. 48

vida de un animal, es más bien la eliminación de su utilidad, o al menos su inserción dentro de un espacio sagrado, con el fin de obedecer a otras lógicas diferentes a las instrumentales. Es este sacrificio el que hace que las relaciones que se dan entre las cosas se alteren, participando de unas lógicas diferentes. Así lo plantearía Bataille:

Es el sacrificio esencialmente da la espalda a las relaciones reales. Si tuviese cuenta de ellas faltaría a su propia naturaleza, que es justamente lo opuesto de este mundo de cosas que funda la *realidad* distinta. No podría destruir al animal en tanto que cosa sin negar su *realidad* objetiva.¹³

Esto produce que el mundo de lo sagrado se aisle de la cotidianidad. Esto mismo sucede, de manera análoga, en el mundo de los juegos, siendo también espacios aislados de lo cotidiano, como se ha indicado previamente. Pero lo que no deja de ser realmente interesante es que estos espacios subsisten por medio de una actividad que se da en torno al sacrificio mismo.

Bataille sostiene una lucha contra el concepto común de sacrificio, peleando contra la noción de que la inmolación simplemente implica la acción de matar un animal para un dios, llevando a cabo una suerte de derroche. El sacrificio es, para Bataille, el precio que tiene que pagarse para poder acceder al espacio sagrado, donde las relaciones que rigen el mundo real cambian. Por poner un ejemplo, en el mundo del juego, un jugador de ajedrez o de fútbol, puede ser muy amigo de otro, pero en el momento de juego se tienen que enfrentar entre sí, atendiendo al elemento *agon* por encima de su amistad. En este punto los jugadores sacrificarían, por el bien del espacio sagrado, su identidad y las relaciones entre ellos. Por otro lado, el sacrificio implicaría mucho más, es una suerte de derroche en el que no se da una utilidad a la cosa sacrificada. Los espacios sagrados implicarían un entorno que no está creado para ofrecer ninguna utilidad directa a la sociedad, al igual que los juegos, que son sólo actividades que se dan en torno a ellas mismas. De hecho en las teorías de Bataille se puede leer esta noción de sacrificio como un derroche y una forma de eliminar la utilidad de las cosas, algo que en cierta forma contrarrestaría los valores de utilidad

13 Ibidem p. 48

propios de una mentalidad capitalista¹⁴. De aquí podríamos concluir que el sacrificio implica una autonomía de lo sagrado, la alteración de las relaciones reales con las cosas y las personas, además de delimitar un espacio separado de lo cotidiano.

Por otro lado, Bataille vincula el espacio sagrado al concepto de la fiesta, en el que el hombre, a través de dicho ritual, busca su trascendencia sin igualarse a su animalidad. Esto quiere decir que el espacio que genera la fiesta, es un espacio de derroche y de poca utilidad, pero que en él se da la distanciamiento ante las cosas y su inmanencia, provocando grandes derroches, pero permitiendo el acceso al mundo divino o sagrado. Este sagrado se plantea en sus textos, paradójicamente, como una forma de utilidad social de la fiesta: la congregación de la comunidad. En estos festejos, la comunidad se reúne en torno a un sacrificio creado a través de los excedentes de las cosechas, despilfarrando parte de todo lo que se ha cosechado, sacrificándolo.

Como se ha comentado los espacios sagrados están conformados por dos elementos: un sacrificio y un espacio sagrado gobernado por normas diferentes a las de la vida fuera del juego. Lo que se sacrifica para entrar en ellos son tanto las identidades de los que acceden a dicho espacio, como los útiles empleados para la fiesta misma (ovejas, trigo, madera...). Los espacios sagrados resignifican las relaciones sociales, haciendo una posible unificación entre tribus, o entre componentes de la tribu. Pero ¿cómo puede asociarse esto a los espacios de juego? Huizinga plantearía la idea del círculo mágico, o espacio ritual en todo el primer capítulo dedicado a los juegos. En un primer lugar plantea lo siguiente: “En el mito y en el culto es donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural: derecho y orden, tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica”¹⁵ Aquí ya se defiende la utilidad del juego en tanto que práctica que se da hacia sí misma, es decir, el juego contribuye a la creación de elementos culturales que siguen otras reglas, e incluso a la creación misma de cultura y lazos sociales en torno al juego. Al igual que las fiestas tienen por misión unir a los diversos miembros de las tribus, los juegos también lo hacen en función de que une a las personas en la misma actividad lúdica¹⁶. Pero no sólo se asocia ahí, sino que Huizinga

14 Aunque esto aún no cobra relevancia, la cobrará en el momento en el que se hable de Lipovetski y la idea de como el capitalismo ha invertido, o pervertido la lógica de los rituales que presenta Bataille.

15 Huizinga, J. (1972) *Homo ludens*, Alianza, Madrid, pp. 16

16 Se comprende este concepto como uso del tiempo libre.

también añade lo siguiente:

Pero ¿será tan insensato colocar el canto y el pavoneo de las aves en celo, lo mismo que el juego de los hombres, en un lugar fuera de lo puramente biológico? Sin embargo, el juego humano, en todas sus formas superiores, cuando significa o celebra algo, pertenece a la esfera de la fiesta o del culto, la esfera de lo sagrado.¹⁷

Es en este punto donde se ubica la idea del juego como espacio sagrado, desde el punto vista de que se cumplen los requisitos que propone Bataille para definir el concepto de la fiesta. En base a esto, lo que nos ofrece el juego es un espacio donde sus elementos crean nuevos valores culturales, los que son necesarios para la relación efectiva de los seres humanos. Por ello mismo el juego, como un elemento cultural, tiene tanto valor como la fiesta, dado que entra en el conjunto de actividades que vendrían de la mano de un espacio sagrado.

Pero en el caso del juego ¿cómo se despliega en concreto ese factor cultural? La tesis de Huzinga se basaría en la relación entre el *ludus* y el *agon*, por un lado, el *ludus* fomenta la dificultad de ganar el juego, mientras que el *agon* es la asunción de que habrá que superar al rival en habilidad para poder ganar el juego. Es en este punto donde se establecerían toda una serie de reglamentos; y de elementos culturales dentro del juego haciendo del mismo un espacio social, siendo; algo fuera de lo cotidiano, fuera del día a día. Al igual que la fiesta convoca a los participantes en un ritual sagrado con el fin de ganar los favores de los dioses, por ejemplo, en el caso del juego lo que obtenemos es que los jugadores se congregan para ofrecer un espectáculo a los espectadores, siendo los jugadores los que realizan el sacrificio mismo. Para que este espectáculo funcione de una manera equilibrada y de acuerdo a unas normas, las instituciones del juego regulan las formas competitivas, además de las relaciones entre jugadores en la partida.

A través de la creación de instituciones del juego, se consigue que el juego

17 Ibidem p. 23

influya de manera directa sobre las relaciones en relación al *agon*, creando todo un sistema de valores. Es decir, incluso con el rival hay que tener un código de comportamiento. En base al *agon* y al *ludus* se genera la tensión y la expectación de los juegos, siendo precisamente un elemento cultural fundamental que tener en cuenta, y que por otro lado permite que el juego se entienda como una experiencia estética. Esta experiencia se da no sólo en el momento en el que se desarrolla la partida, sino también al finalizar, en la que se han cumplido una serie de códigos de honor, mientras el tramposo queda retirado de la partida, dado que ha incumplido dicho código de honor. Un ejemplo de esto sería un jugador de póker que gana la partida porque tenía varias cartas escondidas en la manga: este jugador quedará totalmente descalificado, porque no se ha presentado en igualdad de condiciones. El jugador ha violado los códigos de honor que se dan en el juego. Estas actitudes han generado varias instituciones, haciendo que la competición tenga un carácter serio, han creado toda una cultura en torno al juego mismo.

Es así como el juego, en relación tanto al *ludus* como al *agon*, hace posible la creación de cultura, instituciones y códigos de honor entre jugadores. Ello llevaría a establecer relaciones con otros jugadores, contra los cuales se compite y de los que se aprende. Por ello en este análisis se hace hincapié en el funcionamiento del *ludus*, dado que posteriormente, en ciertos videojuegos, representativos de la cultura actual, se da una inversión del mismo, o al menos una alteración del *ludus*. Pero antes de comenzar con la cuestión de cómo el *ludus* es afectado por las lógicas propias de un capitalismo cognitivo, es menester proponer que el juego es siempre un lugar practicado en tanto que es un ritual. En palabras de Bataille:

El retorno a la intimidad inmanente implica una conciencia obnubilada: la conciencia está unida a la posición de los objetos como tales, directamente aprehendidos, fuera de una percepción confusa, más allá de las imágenes siempre irreales de un pensamiento fundado sobre la participación.¹⁸

18 Bataille, G (1973) *Teoría de la religión* Taurus Madrid pp. 49

El ritual, el juego y los lugares sagrados implican una participación de los que hacen posible la ceremonia, de los jugadores. Sin ellos no podrían habilitarse dichos espacios. Así cabría considerar que en los rituales se fabrican “lugares” en el sentido que expone De Certeau, entendidos como una suerte de relaciones entre los diversos objetos que se ubican en el espacio y en el tiempo, un “espacio practicado”. Partiendo de esto los juegos y los rituales festivos poseen lógicas similares. Esto es necesario tenerlo en cuenta puesto que el *ludus* y el *agon* han sido elementos creadores de cultura, a través de las diversas instituciones que se han creado en torno al juego, y los diversos valores que se han dado en torno a él. Esto es completamente necesario para ver si el capitalismo ha influenciado a la cultura del juego, y con ello a su vez si ha afectado a la misma esencia del *ludus*. Pero antes de adentrarse en esta idea es necesario analizar cómo los jugadores se adentran a los juegos, es decir, hay que analizar el concepto de máscara.

1.4 La máscara como *metaphorai*

No deja de ser relevante que en las ceremonias, en los juegos, y en los tribunales hay una suerte de escenografía y de caracterizaciones, en torno a las cuales, se puede contemplar el oficio de cada uno de los participantes. En el fondo hay un componente que subyace a todos ellos, y éste es el concepto de máscara. Pero ¿qué es una máscara? Al respecto Hans Belting menciona que la máscara es una imagen que se inserta en el cuerpo, mostrando un rol, en palabras de Belting:

Cuando decimos que nos disfrazamos [*maskieren*], o enmascaramos, el mismo término idiomático refiere que nos colocamos una máscara, incluso cuando no se trata específicamente de una máscara facial, sino de alguna vestimenta llamativa que no se corresponde con el patrón común. La máscara es un *pors pro toto* de la transformación de nuestro propio cuerpo en imagen¹⁹.

19 Belting, H (2002) *Antropología de la imagen*, Katz, Barcelona pp. 44

Esto quiere decir que la máscara no tiene porque ser simplemente un objeto como tal, sino que más bien es una imagen que representa, una figura dentro de la escenografía de los rituales. Los oficiantes, los sacrificadores, los jugadores, todos ellos necesitan una máscara como precio a pagar por la entrada a los espacios sagrados, es una de las formas de sacrificio para poder ser partícipes de dicho espacio. Como se dijo previamente, los jugadores; y los oficiantes, han de pagar con su identidad para la entrada a dichos espacios; llevan una máscara, la cual exige un rol determinado para los diversos practicantes del ritual o juego que se está llevando a cabo. Al respecto cabe destacar el estudio que hace de las máscaras es el autor Lévi-Strauss, en *La vía de las máscaras*, obra en la que realiza un análisis sobre la conexión entre las máscaras y los diversos mitos que rodean a las mismas, además de las funciones que éstas desempeñan en el momento de los rituales. Para la elaboración de la noción de máscara también ha sido muy relevante la sección en el libro anteriormente citado de Caillois sobre las máscaras, en la que se explican las experiencias que tiene el oficiante en el momento de exponerse a la máscara. En torno a ello se demostrará que la vía de acceso al juego, al igual que en los rituales, es el uso de máscaras. El correlato de la máscara con los videojuegos actuales será la figura del avatar, cuestión que se desarrollará en la segunda parte del presente texto.

Lo primero de todo es caracterizar a la máscara en torno a las funciones que ésta ejerce dentro de los diversos ritos, cómo hacen efectivas unas mecánicas dentro del ritual. El concepto de mecánicas es relevante en tanto que obedece a la forma de jugar con los objetos que se presentan en el lugar y a las operaciones de los jugadores en torno a dichos objetos. Esto llevaría a que, por ejemplo, el caballo del ajedrez, tiene una mecánica de movimiento basado en L, porque la única forma de interacción posible del jugador en torno a dicha ficha del juego llamada caballo es la del movimiento en L. Los oficiantes han de subsumirse a una serie de roles y de relaciones con las cosas y el resto de jugadores que se han de efectuar en el mismo círculo sagrado. Un ejemplo de la máscara podría ser un sacerdote que lleva la túnica sacerdotal, la cual lo caracteriza como la persona con la capacidad y la obligación de dirigir la misa. Es por ello que la máscara no es necesariamente un elemento para ocultar la cara, sino que determina la figura que se asume y el mecanismo de operaciones dentro de un espacio, fundamentalmente como un método de entrada que determina el rol que cada jugador asumirá en él. Desde el punto de vista de la teoría del espacio de De Certeau, la máscara

haría la función de la *metaphorai*, la cual en palabras del autor francés se define de la siguiente manera:

En la Atenas de hoy día, los transportes colectivos se llaman *metaphorai*. Para ir al trabajo o regresar a la casa, se toma una “metáfora”, un autobús o un tren. Los relatos podrían llevar también este bello nombre: cada día atraviesan y organizan lugares; los seleccionan y los reúnen al mismo tiempo; hacen con ellos frases e itinerarios. Son recorridos de espacios²⁰.

Como se ha insistido en diversas ocasiones, la máscara es el método de transporte por el que las personas acceden a los espacios sagrados, trata de acuerdo a ese concepto de *metaphorai*. Considerando esto, la metáfora o máscara que se toma a la hora de acceder a los mundos sagrados es el de los roles asignados a las máscaras en un espacio en las que éstas, cobran su significado. Es decir, las máscaras de jugador de ajedrez, de un sacerdote, o de un luchador de kendo, desempeñan un rol en ese espacio sagrado que se ha levantado, en ese espacio reglado que separa lo cotidiano de lo sagrado.

Pero ¿cómo se desarrolla esa forma de transportarse dentro de esos espacios sagrados por medio de la máscara? Se ha mencionado que la máscara tiene una dimensión mecánica, es decir, determina una ejecución de un rol concreto. Esta teoría ya la mantenía Lévi-Strauss cuando, especialmente cuando dice en la obra *La vía de las máscaras*: “Pues casi todas estas máscaras constituyen mecánicas a la vez ingenuas y vehementes. Un juego de cuerdas, de poleas y de bisagras permite a las bocas mofarse de los terrores del novicio, a los ojos llorar su muerte, a los picos devorarlo”²¹. A ello se ha de sumar la siguiente consideración: “A cada tipo de máscara se vinculan mitos que tienen por objetivo explicar su origen legendario o sobrenatural y fundar su papel en el ritual”²². En este sentido la máscara tiene un valor representativo de una mitología en torno a una celebración una máscara implica la representación de una divinidad o de un

20 De Certeau, M (1990) *La invención de lo cotidiano* Universidad iberoamericana, México p. 127

21 Lévi-Strauss, C. (1985) *La vía de las máscaras*, Siglo XXI, Madrid p. 13-14

22 Ibidem p. 18

relato trascendental que organiza y determina los valores de cada elemento en el marco del ritual. En el caso del juego, no se da dicha representación de una divinidad, pero al menos se da un marco de valores, roles y posibilidades al jugador, que convertidos en relato, otorgan su prestigio en base a sus anteriores competiciones. Este papel activo se puede dar en función de la forma en que las máscaras interactúan entre sí, y ello lo harían de la siguiente manera, como señala Lévi-Strauss:

Para que esta individualidad se oponga a la de otra máscara, es preciso y basta que impere una misma relación entre el mensaje que la primera máscara tiene por función transmitir o connotar y el mensaje que, en la misma cultura o en una cultura vecina, la otra máscara se encarga de vehicular²³.

Se ha visto que la máscara tiene un papel activo dentro de los rituales. Considerando la premisa que se estableció previamente, que los juegos funcionan como rituales, podría llegar a deducirse que los jugadores tienen un papel activo, su actividad es la que mantiene la tensión del juego, dado que ninguno de los dos desea la derrota. En este sentido, en esa forma de relación entre los jugadores es donde se despliegan ideas de *agon* y *ludus* tal y como se han ido comentando, dado que el jugador necesitaría entender correctamente lo que hace su máscara, o lo que hace su rol, para poder participar de una manera adecuada en el tablero de ajedrez, o en el campo de batalla. En este sentido, los juegos siguen guardando, formalmente, el funcionamiento de los rituales.

Por otro lado, se ha mencionado que el individuo sacrificaba su individualidad para poder acceder a estos espacios, es decir, la máscara implica la eliminación de la individualidad para poder formar parte del ritual. Lo que produce este tipo de sacrificio es vértigo, según la acepción que desarrolla Caillois. Este vértigo se ha de entender como una desubicación ante lo cotidiano. No se trata en absoluto del *ilinx*, tipo de juego que consiste en desorientar a los sentidos, tiene que ver más bien con algo cercano al trance. Pero ¿cómo se produce dicho trance? Y más importante aún ¿qué tiene que ver con el *ludus* en torno al cual se articula este trabajo? Esta cuestión está relacionada con

23 Ibidem p. 18

el *ludus*, con el efecto que se produce tras tomarse en serio el papel que se asocia a la máscara: a menudo es como si la misma máscara se apoderase del jugador mismo, o como diría Caillois:

El papel de la sugestión, e incluso de la simulación, no está en duda; pero la mayoría de las veces éstas aparecen como surgidas a su vez de la impaciencia del futuro poseído y como un medio de su parte para apresurar la llegada de la posesión. Ellas aumentan la aptitud para sufrirla y la atraen. La pérdida de conciencia, la exaltación y el aturdimiento que traen consigo favorecen el trance verdadero, es decir la irrupción del dios²⁴.

El trance en el juego comienza en el mismo momento en el que el jugador altera su identidad, cuando el jugador entra en el terreno sagrado, hace que el rol que tiene que efectuar en el ritual sea prioritario a su identidad o individualidad. Es este fenómeno en el que un jugador, está tan dentro de la partida, que olvida todo lo que hay a su alrededor, sólo evidencia lo que sucede en el tablero, en el campo, abstrayéndose de otros estímulos. Ello se relaciona con el vértigo, porque una vez tomada la práctica de juego totalmente en serio, un jugador pierde la noción del espacio y del tiempo en torno a la resolución del desafío que se le propone, suponiendo una suerte de metamorfosis del jugador en un ser poseído. Así es como Caillois diría:

En todas partes se concede a esos instrumentos de metamorfosis una importancia extrema y religiosa. Aparecen en la fiesta, interregno de vértigo de efervescencia y de fluidez, donde todo el orden que hay en el mundo es abolido pasajeramente para resurgir revitalizado. Fabricadas siempre en secreto y luego de usadas destruidas o escondidas, las máscaras transforman a los oficiantes en Dioses, en

24 Caillois, R (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, México: Fondo de cultura económica p. 160

Espíritus, en Animales-Antepasados y en toda clase de fuerzas sobrenaturales aterradoras y fecundantes.²⁵

Desde este punto de vista las máscaras actúan como un precio que pagar, la propia identidad del individuo, para poder adquirir el nuevo rol a interpretar, que en el momento de la actividad de juego, supone una entrada en trance, y una posesión de la máscara sobre el individuo. En el jugador se da así en un fingimiento, es decir, toma una posición, un rol que no le es cotidiano, con el fin de hacerse pasar por otro, por una figura establecida dentro del juego. Es así como la máscara, de alguna forma, se impone al individuo, haciendo que éste parezca que esté poseído por ella. En palabras de Caillois: “Es la victoria del fingimiento: la simulación desemboca en una posesión que, por su parte, no es simulada”²⁶. ¿Qué supone que la máscara haga posible una forma de simulación no simulada? La posesión de la máscara sobre el individuo es posible en tanto que la máscara fomentaría el frenesí de los jugadores, haciendo que éstos pierdan su conciencia en pos de la participación en el ritual, en pos de la actividad de jugar. Un ejemplo podría verse en partidas de ajedrez del tipo *blitz* o bala, en las que la duración de las mismas a duras penas alcanzan los cinco minutos, en estas partidas, los jugadores están tan metidos en sus respectivas jugadas, que la tendencia frenética produce la impresión certera de que están poseídos.

1.5 La filtración de las lógicas capitalistas en el juego

Tras todo el camino recorrido dedicado a la caracterización del juego, descritas las peculiaridades que éste posee, las formas de acceso a los espacios lúdicos que abren los juegos y los valores sociales que promueven, estudiados por medio de su comparación con rituales y fiestas, ahora corresponde desarrollar el análisis de la transformación de lo lúdico²⁷ en la sociedad capitalista. El primero que es detectó estas transformaciones, en gran medida, fue la ilustre figura de Huizinga, quien las desarrolla

25 Ibidem p. 147

26 Ibidem p. 148

27 Se considera lúdico como el juego entendido como forma de ocio, es decir, que el juego equivale a un tiempo en el que no se está trabajando.

en el último capítulo de la obra *Homo Ludens*. La otra gran referencia se halla en los análisis que provee Lipovetsky sobre el capitalismo cognitivo, consistente en una forma del capitalismo que produce el consumo de experiencias antes que el consumo de mercancía. Bajo este régimen socioeconómico se produce una forma de consumo generado por unas políticas de márketing, las cuales hacen comprender a los compradores que más que una mercancía compran en realidad una experiencia vital en sus vidas. Ello hace que el refresco de cola, por ejemplo, se asocie a ideas de rebeldía, juventud o pasión, siendo que lo que se bebe, no deja de ser igualmente un refresco de cola.

Por una parte, lo que descubre las formas de irrupción del capitalismo dentro de los juegos y la utilización de la cultura del juego para mejorar el rendimiento es un acrecentamiento del valor de lo *agon*. Por otro lado, este acrecentamiento de lo *agon* supone una reducción en la experiencia del juego en relación al tiempo de ocio genuino, habiendo, por tanto, un interés menor en lo que es una jugabilidad más cercana a lo espontáneo. Este análisis se lo debemos a Huizinga, el cual expone cómo se daba el juego en su época:

La cuestión es ésta: ¿en qué medida la cultura que vivimos se desarrolla en forma de juego? ¿En qué medida el espíritu lúdico inspira a los hombres que viven la cultura? El siglo pasado perdió mucho del elemento lúdico que distinguió a los siglos anteriores. Ahora bien, ¿se ha compensado esta pérdida, o, por el contrario, se ha incrementado? A primera vista parece que ha tenido lugar una importante compensación en la vida social. El deporte como función social va aumentando su significación y absorbiendo cada vez un campo mayor²⁸.

Huizinga expone una pérdida de lo lúdico en las sociedades actuales, que se debe a que la dimensión agonística está creciendo en todas las esferas, principalmente por el factor de expectación que se fabrica ante los mismos juegos una vez que éstos

28 Huizinga, J. (1972) *Homo ludens*, Alianza, Madrid, pp. 247-248

han sido convertidos en espectáculos. Una de las cuestiones que puede verse en el presente en el que se ubica el ensayo, y que persiste hasta el día de hoy es que, ante todo, los deportes han ganado una gran expectación, creada por aquellos que contemplan los sucesos del juego, los espectadores. Pero ¿cómo es que se da esa pérdida de lo lúdico en las sociedades? Y más aún, ¿cómo afecta a las mismas sociedades esta pérdida de lo lúdico? Bien al respecto se puede afirmar que lo que sucede es que el juego ha cobrado más relevancia en la vida cotidiana, pero a su vez, ha sido la propia idea del espectáculo de la competición lo que ha puesto en escena la cultura del juego dentro del capitalismo cognitivo. Ello supone que a su vez la idea del *ludus* tenga que crecer cada vez más, dado que la competición se ha exacerbado como espectáculo; esto implicaría mayor habilidad para poder vencer al rival, y en consecuencia una seriedad mayor en la implicación en el juego. El juego adquiere así un factor disciplinario en la misma ejecución, tal y como diría Huizinga:

El desarrollo del deporte, a partir del último cuarto del siglo XIX, nos indica que el juego se concibe con mayor seriedad. Las reglas se hacen más rigurosas y se elaboran más al detalle. Las *performances* son cada vez más altas. Todo el mundo conoce las estampas de la primera mitad del siglo XIX en las que los jugadores de *criquet* llevan sombrero de copa. Ya esto dice bastante. Con esta creciente sistematización y disciplina del juego se pierde, a la larga, algo de su puro contenido lúdico. Esto se manifiesta en la distinción de los jugadores en profesionales y aficionados²⁹.

Esto hace que se dé una distinción entre los jugadores que juegan por voluntad lúdica, antes que por una dimensión más competitiva, haciendo que los segundos tiendan a hacerse cada vez más profesionales. Esto conlleva un juego cada vez más serio, y con un rendimiento cada vez mejor, lo cual supone un acrecentamiento del *ludus* en detrimento de la *paidia*, además de un aumento de los juegos del tipo *agon* en base a una concepción cada vez más seria del juego. Este se entiende cada vez más

29 Ibidem pp. 249-250

como una forma de disciplina a la que, el jugador, tiene que hacer frente. En esta actitud del juego como una forma de disciplina, el jugador como un profesional, hace que el jugar pierda ese elemento despreocupado y espontáneo, dado que cada vez más se juega más su condición como jugador profesional. Pero no sólo queda ahí la cosa, sino que la competición sigue intensificándose, fagocitando toda forma de elemento lúdico, entendido ya directamente como forma no profesional de jugar. Un ejemplo de ello podría verse en la creciente demanda de jugadores en juegos competitivos, como puede ser el fútbol o los e-sports³⁰. Es en este sentido en el que Huizinga señala que hay un creciente elemento competitivo, gracias al cual las grandes empresas económicas se lucran. Para que dichas empresas se puedan lucrar, necesitan de una técnica, una publicidad, que incentivan a las masas a fomentar una actitud competitiva. Esta cuestión implicaría dos consecuencias sociales de carácter fundamental para los propósitos de este trabajo:

1. Se elimina el factor cultural del juego, haciendo que se diluya en la competitividad de los mercados. Un ejemplo podría verse en la forma que tienen los diversos clubes de fútbol en generar una competitividad entre ellos. Así lo expone Huizinga: “En la vida social actual el deporte afirma su lugar junto al proceso cultural propiamente dicho, y éste tiene lugar fuera de aquél”³¹. Y “El deporte no tiene ningún carácter sacro ni vínculo orgánico con la estructura de la sociedad aún en el caso en que un gobierno obligue a su práctica”³².
2. Se da una pérdida de esa forma de juego más inmediata e improvisada, esa forma de *paidia* en la que los jugadores exploran diversos terrenos que, si bien poco tienen que ver con la experimentación, se adapta o se absorbe para la mejora técnica. Esto implicaría un crecimiento de la estructura agonal del juego, dado que la seriedad de la competición hace que el juego se tome con rigor, puesto que “la técnica, la publicidad y la propaganda incitan a la competencia y hacen posible su satisfacción. La competencia mercantil no

30 E-sports hace referencia a videojuegos basados en la competición, como pueden ser *Starcraft*, *Dota*, *League of Legends* entre otros. Todos ellos comparten una liga estructurada e institucionalizada y unos mercados que acrecentan dichas competiciones. Algunas empresas implicadas en estas ligas son Intel, Orange, Movistar... todas ellas con el fin de promocionar su marca a través del juego.

31 Ibidem p. 250

32 Ibidem p. 250

pertenece a los juegos primitivos y sacros”³³.

Esto hace que las lógicas de mercado afecten a la estructura original del juego, en tanto que potencian sólo la competitividad, tanto desde argumentos y posiciones ideológicas, como en función de fórmulas económicas. En palabras de Huizinga: “Un elemento puramente lúdico ha pospuesto las consideraciones de utilidad, y lo serio se convierte en juego”³⁴. Por último, en relación a quien mira es necesario señalar que la actividad de juego se ofrece como producto para un consumo, se consume la experiencia de asistir en un partido de fútbol, o de ver una partida de poker.

Pero ¿qué supone que el juego sea una experiencia de consumo? Supone que las lógicas del capitalismo, tal y como fue analizado por Lipovetsky se cumplan, en tanto que:

Más allá del consumo cultural en sentido estricto, el *homo aestheticus* ha conquistado incluso el universo de la fiesta. En el momento del capitalismo artístico, los consumidores se muestran cada vez más golosos de la modalidad <<en directo>>, festivales, fiestas que atraigan a un público mayor [...]. Philippe Murray ha descrito con un estilo inolvidable esta festivización galopante de la sociedad, así como el *homo festivus* de tercer tipo que se difunde. Pero ¿cómo pensar el *homo festivus* cuando la fiesta ya no está encargada de regenerar el orden social o cósmico, cuando sus formas se desentienden de los encuadramientos de la tradición y ya no tiene un sentido colectivo fuerte? Philippe Muray ha comprendido que ya no era posible pensar la fiesta a la manera de un Georges Bataille, que oponía el mundo del derroche festivo al del trabajo y la utilidad³⁵.

33 Ibidem p. 251

34 Ibidem p. 253

35 Lipovetsky, G. (2000) *La estetización del mundo: vivir en la época del capitalismo artístico* Anagrama Barcelona pp. 323-324

Esta situación, como señaló Huizinga, no dista demasiado de la situación actual de los juegos, que tal y como se ha explicado a penas conservan su función social o cultural dentro de las sociedades, en tanto que el juego se ha hecho más serio adoptando las lógicas de la competitividad de mercado, sacrificando con ello el factor lúdico más improvisado, adaptándose a la ideología burguesa mercantil. Pero la correspondencia entre los análisis de Lipovetsky y Huizinga se dan en otro plano más, en el aspecto evolutivo del mismo juego. Lipovetsky no analiza los juegos, más bien realiza un análisis de cómo los rituales sagrados, han pasado también a convertirse en formas de consumo dentro de una forma de capitalismo que, a parte de mercancías, también vende el consumo de experiencias.

Esta nueva forma de consumir experiencias ¿en qué afecta al propio juego? Como hemos visto el juego mismo se torna en una forma espectáculo de la misma competición. Pensemos en un instante en las formas de deportes actuales, en su sistema de clubes y en la creciente seriedad del juego. Todo ello apunta a que dichos deportes tienen un sistema de mercado, el cual está hecho para la propia creación de una forma de competitividad entre clubes que muchos espectadores viven como suya. En este sentido el deporte, al masificarse, adquiere un factor más agonal que a juicio personal, hace que lo agonal impere incluso sobre el *ludus* mismo. Esto hace que la propia significación del conflicto, de lo agonal y el *ludus* en la fabricación de cultura a través del juego, presente serios problemas, dado que ahora lo que se instauran son más bien lógicas de competitividad de mercado muy diversas a la competitividad propias del juego anterior, en la que el conflicto en realidad ofrecía una oportunidad para reforzar la unión o nexo social. Partiendo de esto, Lipovetski, ofrece un análisis de cómo los rituales tribales han sido absorbidos por el capitalismo que cuadra bastante con el modelo de evolución que propone Huizinga en el nacimiento de los deportes, que explica cómo los juegos se han profesionalizado.

Los juegos mismos, se han convertido en ocupaciones laborales, o al menos la dedicación a ellos se vuelve similar a la dedicación propia que se le puede dar al trabajo. Esto tiene como consecuencia que el juego se vuelva una actividad cotidiana y del día a día, en lugar de representar la posibilidad de espacio en el que imperan otras

lógicas divergentes respecto a la hegemónica. Un ejemplo al respecto puede ser el atleta que entrena todos los días una serie de horas, para no perder la forma física que requiere dicha competición. O también el número de horas que puede jugar un jugador profesional de los *e-sports* a los videojuegos en los que él se ha profesionalizado.

Caillois desarrolla un brillante análisis sobre la corrupción del juego. Afirma que cuando el juego se vuelve similar al trabajo, es cuando éste se corrompe definitivamente. Como se vio previamente, la mentalidad del juego en un sistema capitalista, pide tanto rendimiento de muy alto nivel, como un valor competitivo muy elevado en la ejecución. Es así como se establece el juego considerado como una disciplina, como un trabajo, antes que como una actividad lúdica con la que pasar el rato de ocio. La consideración de la corrupción del juego mismo, y la profesionalización del mismo, hace que el juego se vuelve obligatorio y excesivamente serio, no dejando ningún espacio a la diversión misma. En palabras de Caillois:

¿Cuándo hay contaminación con el mundo real, en donde cada movimiento trae consigo consecuencias ineluctables? A cada una de las rúbricas fundamentales responde entonces una perversión específica que es resultado de la ausencia a la vez de freno y de protección. Al volverse en absoluto el domino del instinto, la tendencia que lograba engañar a la actividad aislada, protegido y en cierto modo neutralizada del juego se extiende a la vida corriente y es proclive a subordinarla hasta donde puede a sus exigencias propias. Lo que era placer se constituye en idea fija; lo que era evasión en obligación; lo que era diversión en pasión, en obsesión y en causa de angustia. El principio del juego se ha corrompido. Es preciso saber aquí que no lo está por la existencia de tramposos o de jugadores profesionales, sino únicamente por el contagio con la realidad³⁶.

36 Caillois, R (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, México: Fondo de cultura económica p. 89

Si bien es cierto que la profesionalización de los jugadores implica una forma de toma del juego como una disciplina laboral, ¿hasta qué punto el jugador profesional realmente se divierte en la propia actividad de juego? ¿hasta qué punto se torna el juego una actividad cotidiana, que se ve afectada en el día a día del jugador? ¿hasta qué punto el juego toma tantos factores de lo real, que se vuelve real para ese jugador profesional pasando por periodos de frustración ante la incapacidad del juego de divertirle? Todas estas preguntas son precisamente las que se generan ante la irrupción del capitalismo en los juegos. Esta experiencia cotidiana se da en la disciplina de práctica que tiene el jugador profesional ante la actividad del juego, dado que día a día practica para superar a sus rivales. En palabras de Caillois: “Cierto es que él mismo no juega: ejerce una profesión. La naturaleza de la competencia o la del espectáculo difícilmente se modifica si los atletas o los comediantes son profesionales que sólo pretender darse gusto. La diferencia sólo los afecta a ellos”³⁷.

Hasta aquí es posible deducir que los juegos, que originariamente eran espacios protegidos de lo cotidiano, ahora, con las lógicas de un capitalismo, se vuelven precisamente parte de él, en tanto que las lógicas de competitividad y laborales se integran dentro de los juegos mismos. La integración de dichas lógicas hace que el juego se vuelva una práctica cotidiana y no autónoma, ya sea con mecánicas de juegos integradas dentro de una empresa con fines de aumentar el rendimiento en la empresa (caso trabajador del mes), como en los casos en los que los juegos se vuelvan una profesión. Ello supone que el capitalismo vuelve cotidiano los rituales, como señala Lipovetsky para hacer de ellos un consumo de una experiencia.

Por último, es necesario señalar que existe una similitud en relación a este componente *agonal* entre la lógica de los juegos y la competitividad que se promueve dentro de los trabajadores de una empresa de manera insidiosa, de modo que las lógicas del juego expuestas en la primera parte de este trabajo son asimiladas por las empresas para la mejora del rendimiento laboral. Esto puede verse en las numerosas formas de gamificar³⁸ las estructuras laborales, como puede ser el concepto de trabajador del mes

37 Ibidem p. 90

38 La gamificación es una forma de transformar la experiencia de algo incorporando una estructura de juego. Es decir, una forma de gamificación podría ser que por cada pregunta que acierte un niño en un examen se conviertan en 300 puntos de experiencia que sirven para subir de nivel, y con ello obtener recompensas en clase. Por banal que pueda sonar el ejemplo, produce que la experiencia de aprender pueda volverse similar a un juego, porque se han aplicado las lógicas de los mismos.

o el de récord.

Lo que se obtiene con la propuesta de trabajador del mes es un intento de estimular la competición entre los trabajadores con el fin de obtener el codiciado título. Se da una forma de recompensa a aquél que consiga ganar la competición, haciendo posible que los trabajadores se sientan que están esforzando por un precio añadido a su salario. Ello parece incentivar la competitividad entre los trabajadores, intentando hacer todo lo posible para obtener los beneficios del título. En este sentido, ciertos aspectos del juego, especialmente el factor *agon*, se apropian para mayor rendimiento de los trabajadores, lo cual redundará en mayores beneficios de las empresas, en que los juegos, pierden su valor sacro, dado que, entre otras cuestiones, la competencia de mercado no hace posible que estos juegos tengan una finalidad de nexo social.

Una de las cuestiones que ha conseguido el sistema capitalista ante el juego es que el juego mismo sea algo serio, profesionalizado. En este otro caso, el de la gamificación del trabajo se explica, en cambio, que en el sentido contrario también se dan transformaciones perversas del juego, transformando los entornos laborales por medio de la inclusión de mecanismos de juego, si bien despojados de las posibilidades paidéticas que contenían.

En base a todo lo mencionado, a continuación se ha llevado a cabo un análisis de la consideración del juego entendido como una práctica ya perfectamente cotidiana, esto es, invadida por lógicas capitalistas de cálculo, lo cual ha favorecido que surjan nuevas formas de jugar, que no se dan ya solo en el ámbito del espectáculo deportivo, sino en el ámbito que parecía que se resistía a estos desarrollos en los videojuegos.

2.2 El videojuego e hiperrealidad: simulación de lógicas capitalistas de especulación.

En este capítulo se defenderá la idea de que los videojuegos, de alguna forma, simulan elementos reales, de la realidad cotidiana, dentro de las propias lógicas de juego, lo cual explica otra más de las formas de corrupción de los juegos al filtrarse en ellas lógicas ajenas. Para desarrollar este punto se considerarán las posturas de Nistche acerca del videojuego entendido como simulacro, además de la teoría de la

hiperrealidad de Baudrillard, las cuales ayudarán a estudiar la irrupción de lo cotidiano en los videojuegos. De ahí surge, la siguiente interpretación y pregunta ¿todos los videojuegos están corrompidos con las lógicas del capitalismo? ¿Responden los videojuegos a determinadas ideologías considerándolos bajo el prisma del simulacro? ¿Son los videojuegos espacios turísticos? ¿Qué mentalidades y actitudes son necesarias para poder concebir el espacio de juego como un espacio de una diversión inmediata, o de una diversión más meditada? Todas estas cuestiones serán analizadas en los videojuegos.

En primera instancia se explicará que el videojuego tiene un medio diferente al juego convencional, consistente en el uso de un *hardware* y un *software* propio para la ejecución de las acciones dentro del juego. Por otro lado, se planteará que ese espacio virtual se ha formado por medio de una serie de modelos de la realidad, en concreto de la realidad económica del capitalismo. A través de ellos se intentará analizar las formas de comunidad creadas en los mundos virtuales, en los videojuegos mencionados en la introducción, a saber *Path of Exile* y *Eve Online*. Se analizará la formación de lógicas de mercado, y sus efectos sobre este tipo de juegos cuando se infiltran en ellos. Desde este punto se sigue tomando el videojuego como desarrollo del *ludus* y decrecimiento de la *paidia*.

Analizar el videojuego como una experiencia estética en términos generales no deja de ser una tarea ardua y complicada que escapa de los límites de esta investigación. Lo que se va a tomar en consideración, en cambio, son las formas de simulación de diversas lógicas y dinámicas reales que se dan en nuestro mundo hoy. Se interpretará el videojuego como una forma de hiperrealidad, que tiene como consecuencia ya no solo la corrupción del juego con la pérdida de la *paidia*, sino que la inclusión directa de especulación con dinero real dentro de los videojuegos.

La cotidianidad se filtra en los videojuegos, ya desde la consideración del espacio mismo del videojuego que se fabrica en torno a modelos reales, creando así una forma de espacio hiperreal. Desde esos modelos de la realidad, que configuran el espacio hiperreal, es mediante los cuales los videojuegos desarrollan las reglas de su propio mundo, que, como veremos, acaban siendo las del mundo de afuera.

Se plantea en este apartado, en primer lugar, una redefinición del concepto de máscara en relación a los videojuegos, asimilándola al avatar. Éste consistiría en una figura que forma parte del espacio del videojuego, manejada por el ser humano. Al igual que la máscara, el avatar determina las mecánicas que son propias de la máscara, es decir, el jugador se mueve por el lugar, con el avatar como una extensión de sí mismo en el mundo virtual. Lo que se da con el avatar es una simulación de quien se es en el mundo virtual, algo comparable a los procesos del trance de la máscara comentados previamente. En el caso del videojuego se han escrito varios ensayos sobre el concepto de inmersión, que podría ser un equivalente espacial del estado de trance, haciendo referencia a esa forma intensa de encarnar el rol establecido por la máscara. Como explicó Caillois, se da un fingimiento en ese mundo virtual, un fingimiento de ser aquello que es el avatar, formando parte del mundo virtual. Un ejemplo en el videojuego se puede encontrar en el avatar que puede hacer uno en *Path of Exile* (Grinding Gear Games, 2013), el cual es un exiliado de un reino y que acaba en Wraecclast un continente donde se expulsa a los criminales. El avatar que se encarna va acompañado de una pequeña introducción a cerca de por qué acaba en esa costa y de su historia personal. Lo que interesa es que el jugador, por medio de ese avatar puede interactuar con todo lo que hay en ese mundo virtual, ya sean otros jugadores, u otros objetos. En este punto el juego posee un espacio, un lugar practicado en el momento en el que el avatar interactúa con el escenario, con las hordas de enemigos, o con los personajes no jugables (NPC Non Playable Character) de acuerdo a la narrativa establecida y al rol dentro de ella que su avatar determina.

Pero ¿cómo se desarrolla esa interacción del jugador con el espacio usando el avatar? Esto es necesario de analizar, dado que toda forma de establecimiento de contacto entre jugadores, dentro del mundo virtual, estaría mediada por las formas de interacción del jugador dentro del videojuego. Es decir, para poder comerciar con otros jugadores, es necesaria una interacción con el mundo para poder obtener la mercancía a vender. En los MMO siempre hay que establecer una forma de obtener los recursos para vender o ser usados por los jugadores, y ellos implican la interacción del mundo. Sin productos que vender no es posible un análisis de las lógicas del capitalismo en el videojuego, por ello mismo hay que considerar la interacción de los videojugadores con el espacio de juego. La hipótesis a desarrollar aquí es que el avatar tiene la capacidad de alterar su posición, y las acciones que acomete en el mundo virtual. Para

Llegar a ello es necesario entender que el videojuego exige de una serie de *inputs* que el jugador introduce a través de unos dispositivos de entrada, como pueden ser el ratón del ordenador, el teclado o un mando de una videoconsola. Por otro lado, para que el jugador obtenga el estado del mundo virtual, hay una serie de datos de salida o *outputs* que serían devueltos en torno a los datos de entrada. Un ejemplo de ello es que para obtener los recursos que ofrece un enemigo en un videojuego, el avatar se ha de mover hacia el enemigo, de forma que esto se hace con la introducción de *inputs* que servirían para acercarse, atacar y obtener los recursos que éste deja. Para saber donde está el jugador, obtiene *outputs* de una pantalla, ubicándolo en el espacio, y viendo lo que sucede a su alrededor ¿Qué aporta esto en relación a nuestro análisis? Aportaría que en base a la interacción con el mundo virtual, los jugadores ven los lugares donde aparece cierto tipo de mercancía, exponiendo las diversas formas de obtención de las mismas, volviendo dichos lugares, con el fin de explotarlos.

Esta es la forma particular en la que los mundos del videojuego son un simulacro, en tanto que hay una serie de modelos digitales en torno a los cuales se construye dicho mundo, usando el mundo real como referente. Si el avatar hace uso de una pistola virtual, por ejemplo, no haría más que realizar un simulacro de lo que pasaría en caso de que un jugador poseyera una pistola.

En relación al de simulacro, hay que añadir que es la condición de posibilidad de la hiperrealidad, concepto muy útil para estudiar los mundos interactivos. La hiperrealidad según Baudrillard, consiste en una forma de crear modelos de una serie de objetos materiales, con los cuales se puede recrear el objeto material, sustituyéndolo. Así es como plantearía lo hiperreal:

Hoy en día, la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo, o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio – PRECESIÓN DE LOS

SIMULACROS – y el que lo engendre, y si fuera preciso retomar la fábula, hoy sería los girones del territorio los que se pudrirían lentamente sobre la superficie del mapa. Son los vestigios de lo real, no los del mapa, los que todavía subsisten esparcidos por unos desiertos que no son ya los del Imperio, sino nuestro desierto. El propio desierto de lo real³⁹.

En el caso de la hiperrealidad de los videojuegos, el modelo real sí subsiste y es el referente principal para la fabricación de mundos de ficción, es necesario de hecho para fabricar un tipo de fascinación motivada por el realismo (el realismo por ejemplo de las gráficas). Pero lo rescatable de esta cita en relación a los videojuegos se basa en la emoción que estos suscitan, que en ocasiones lleva a abstraer el mundo de fuera debida a la intensidad que puede generar el simulacro del mundo.

Ahora es el momento de abordar la cuestión del diseño de estos mundos hiperreales en relación a los comportamientos de los jugadores. Si los diseñadores de los videojuegos tienen condicionados, o diseñados los comportamientos de los modelos de mundos ¿supondría ello que parte de las actitudes de los videojugadores se encuentre condicionada por el diseño del videojuego? Por supuesto se puede afirmar que el comportamiento del mundo virtual se corresponde con el funcionamiento específico del juego, creado para que se sigan una serie de pautas. Esto es fundamental para estudiar la introducción de las lógicas capitalistas en los videojuegos.

Un caso clave sobre la corrupción de los juegos bajo el capitalismo es el caso de *Path of exile* un videojuego en principio diseñado para ser un juego de acción en el que los jugadores se pelean con grandes masas de enemigos. La clave está en, que para poder vencer enemigos más poderosos que el propio avatar, es necesaria una mejora del armamento que posee el personaje. Para poder mejorar el equipo de una manera rápida y accesible el jugador ha de invertir correctamente la moneda del juego: el orbe de caos⁴⁰.

De esta forma el diseño del videojuego favorece claramente esta necesidad de

39 Baudrillard, J. (1977) *Cultura y simulacro* Kairós, Barcelona pp 5-6

40 No sólo está esta moneda, también hay otras más caras, como el orbe exaltado que suele rondar los 100 orbes de caos, considerando que es precio estable en una nueva liga, pero el mercado de *Path of exile* se mueve, en su gran mayoría por el orbe de caos.

comerciar entre los jugadores, para poder acceder a las zonas del final del juego. En este caso, no sólo se fuerzan el desarrollo de las formas de negocio entre jugadores como formas de interacción, sino que también habría una asunción de un modelo capitalista a la hora de acceder a la compra-venta de armamento del juego. Esta compra-venta de armamento ha generado que sean los propios jugadores los que hayan gestionado, diversas formas de acceso al control de la moneda del juego el orbe de caos, y el precio de las mercancías en dichos orbes⁴¹. Los jugadores, con el fin de conocer el estado de la economía del juego, hacen muchas revisiones del estado de la moneda, haciendo que el juego *Path of Exile* se convierta de hecho una suerte de inversión en bolsa, debido, como se ha indicado, al diseño de las condiciones de juego, esto es, a que las probabilidades de obtener un equipo muy útil para el personaje del jugador son realmente bajas. Por otro lado, los recursos en dicho videojuego no son precisamente fáciles de conseguir, de forma que un jugador puede acabar sin mapas (formas de acceder a zonas donde se pueden obtener mejores recursos) si no los gestiona de una manera correcta. Al hacer que en el mismo videojuego las formas de recolectar armamento útil sean excesivamente complicadas, se consigue que los jugadores quieran vender aquello que no le sirva a su personaje⁴², aún siendo buenas armas en principio.

Todo ello fomenta una necesidad de vender y comprar objetos del juego, de forma que los jugadores quieran invertir correctamente en bolsa, para tener liquidez. Por último, otra estrategia que acaba fomentando este videojuego de forma más o menos directa es la de inflar el precio de una moneda comprándola por encima de su valor, con el fin de hacer que ésta suba de precio, para posteriormente vender todas las unidades de dicha moneda y obtener un beneficio. A este tipo de jugador se le llama especulador, lo cual es significativo: su acción no deja de ser una táctica útil en bolsa para obtener dinero.

Existe un caso más que también resulta especialmente significativo para explicar la infiltración de dinámicas especulativas en los videojuegos, es el caso de *EVE Online*

41 Existen páginas como poe.ninja, en la que hay datos en los que se ve cómo fluctúa el valor de la moneda de *Path of exile*. No sólo eso, la información que encuentra el jugador en esta página es la tendencia de la moneda, el valor en orbes de caos de las otras monedas y mercancías.

42 Este juego tiene una gran variedad de formas de pertrechar a los personajes, creando avatares de formas muy diversas. Generalmente la forma de equipar a los avatares es girando todas las mejoras en torno a una habilidad, para simplemente caminar por el mapa en cuestión y hacer una masacre de enemigos, optimizando la cantidad de daño por segundo.

(CCP Games, 2007), que presenta una forma mucho más libre que el anterior videojuego. Este videojuego, con temática de naves espaciales, se creó con la idea de que los jugadores encontrasen de forma autoorganizada maneras de convivir entre ellos. En este juego, un jugador, si quisiese podría atacar a otro sin problemas, de hecho esto fue lo que sucedió al principio, cuando el juego se hizo público: había varios jugadores que impedían jugar, dado que los jugadores se mataban entre sí. Pero con el tiempo se organizaron diversas asociaciones de jugadores para poder permanecer en el juego. Por otro lado, la moneda del juego, el ISK, se consigue pagando dinero real, de forma que los jugadores tienen que organizarse si realmente querían jugar al juego sin hacer un gran gasto de dinero.

Así que poco a poco a lo largo de su historia, se fueron creando diversos oficios dentro del mismo videojuego: recolectores de recursos, piratas, militares, políticos... todos ellos formaban parte de una asociación empresarial que poseen una pequeña parte de la galaxia. Poco a poco se definieron fronteras y se desarrollaron diversos pactos entre las diversas empresas de no agresión, y de cumplimiento de una serie de políticas. Esta organización que fue creada por los propios jugadores, lo cual redundaba en que el mismo videojuego funcione de hecho como la vida real, en tanto que en el videojuego se ha legislado de acuerdo a una serie de tratados, como si de política real se tratase. De hecho, violar uno de los tratados que se firmaron en su tiempo, por ejemplo en cuanto al pago de aranceles por comerciar en otro lugar empresarial, podría suponer una guerra *ipso facto*. De hecho así fue: la guerra de B-R5RB, supuso una gran pérdida de dinero real, que rozaría la cifra de 500.000\$. Esta guerra se detonó por el olvido de un jugador de pagar los impuestos que tenía para poder acceder a una zona, de manera que generó una guerra que llegó a durar doce horas. El diseño del juego fomenta esta seriedad, porque en el mundo de *EVE Online* la muerte es permanente: si el jugador muere, pierde absolutamente todo lo que ha conseguido y por otro lado, es un mundo donde todo el mundo puede matar y robar sin ningún tipo de mediación. Esto hace que un mercader, para poder comerciar en un puerto, además de revisar lo que ha de cargar en su nave en torno a la ley de oferta y demanda, tenga que contratar a otro jugador que lo proteja de posibles ataques piratas que le roben toda su mercancía. Es por eso por lo que los jugadores crean alianzas en la que hay secciones con cada tipo de oficio, dado que no todas las naves tienen las mismas propiedades.

En ambos casos se ve cómo se han diseñado una serie de juegos absorben y promueven las lógicas del capitalismo dentro del mismo videojuego, instaurando modelos, propios de este sistema socioeconómico. Esto lleva a una de las cuestiones que trabaja Baudrillard con el concepto de hiperrealidad, especialmente en la parte que comenta *Disneyland*. Este espacio es un modelo que representa la ideología hegemónica que se esconde bajo un espacio hiperreal, todo ello a través de diversos modelos y simulacros, tal y como señala Baudrillard:

Disneylandia es un modelo perfecto de todos los órdenes de simulacros entremezclados. En principio es un juego de ilusiones y fantasmas: los Piratas, la Frontera, el Mundo Futuro, etcétera. Suele creerse que este mundo imaginario es la causa del éxito de Disneylandia, pero lo que atrae a las multitudes es, sin duda, y sobre todo, el microcosmos social, el goce religioso, en miniatura, de la América real, la perfecta escenificación de los propios placeres y contrariedades⁴³.

Los dos ejemplos analizados suponen desde sus modelos una representación de espacios y lugares que son completamente ficticios: pero estos espacios esconden algo mucho más oscuro, que es toda una fórmula ideológica, tal y como sucede en el caso de *Disneyland* que propone Baudrillard. En ambos casos, las habilidades que se desarrollan en la actividad de juego son formas de participar en los mercados del videojuego para la obtención de grandes beneficios y sumas de dinero, algo que responde perfectamente una mentalidad capitalista incompatible con el juego y con sus funciones civilizadoras, tal y como planteaba Huizinga. Estos mundos llaman a los videojugadores a una implicación en un espacio social levantado por los mismos jugadores para resolver problemas que se presentan en ese mundo virtual y que toman como referencias modelos que funcionan en el mundo real. Es decir, se dan comunidades virtuales, las cuales obedecen a modelos capitalistas, tomando de referencia el funcionamiento de dichas sociedades. En este sentido, en el videojuego, considerado como hiperrealidad, hay definitivamente una contaminación de la lógica capitalista. Baudrillard también señalaría que:

43 Baudrillard, J. (1977) *Cultura y simulacro* Kairós, Barcelona pp. 25

Lo imaginario de Disneylandia no es ni verdadero ni falso, es un mecanismo de disuasión puesto en funcionamiento para regenerar a contrapelo la ficción de lo real. Degeneración de lo imaginario que se traduce en su irrealidad infantil. Semejante mundo se pretende infantil para hacer creer que los adultos están más allá, en el mundo <<real>>, y para esconder que el verdadero infantilismo está en todas partes y es el infantilismo de los adultos que viene a jugar a ser niños para convertir en ilusión su infantilismo real⁴⁴.

En el caso de *Path of Exile* y *EVE Online* se hace evidente toda una ideología capitalista, en tanto que ofrece una dinámica basada en el ritmo de la oferta y demanda: todo ello se hace a través de espacios de juego, los cuales se presuponen distanciados de lo cotidiano, pero en realidad en ellos no dejan de operar lógicas que son propias del capital⁴⁵.

3. Actitud de juego *paidética*, un viaje por el no lugar.

Si el videojuego, como se vio en el apartado anterior también se ha visto contaminado por esta práctica competitiva propia del capitalismo y por la seriedad del *ludus*, entonces ¿dónde queda la mentalidad de la *paidia*? Hay videojuegos que evocan esta forma de diversión inmediata o espontánea, y ello se hace mediante la evasión hacia lugares que simplemente un jugador recorre, como si fuera un turista de un espacio virtual. Estos lugares no dejan lugar a la seriedad, dado que la finalidad del juego es sencilla, llegar al final de la exploración del mundo virtual, presentando una serie de paisajes por los que el jugador, camina y de los que simplemente se maravilla. El género de este tipo de videojuegos es conocido bajo el nombre de *walk simulator*, y consisten en un solo jugador que controla su avatar caminando en un mundo virtual que

44 Ibidem p. 27

45 Esto llevaría a que el origen de los titulares de periódico que dicen que los videojuegos fomentan la violencia en los niños, quedaría en entredicho. Lo que hace violentos a los niños no son los videojuegos, si no las lógicas que se dan en el mundo social real, que son recreadas en los juegos y los videojuegos.

simula paisajes naturales. Un ejemplo de este género de videojuegos sería *Journey* (Thatthegamecompany, 2012), juego en el que el avatar es una persona envuelta en largos ropajes que vaga por el desierto, sin ningún mapa ni instrucciones. Este tipo de juegos se puede abordar con las teorías de Augé, sobre el no lugar, si bien matizadas bastante respecto a la definición que ofrece el antropólogo francés. Más que de una hiperrealidad que contiene unos valores ideológicos intrínsecos, en este caso se valora la exploración estética y gratuita de un mundo, que se presenta como un no lugar en tanto que carece de interacción humana y en tanto que es imposible dejar huellas personales en el entorno.

¿A qué apunta esta noción de no lugar que sirva para caracterizar estos juegos como ocasión para la *paidia*? Augé explica que el lugar es un espacio que se constituye con una identidad, una historia y una serie de relaciones. La explicación que ofrece es: “Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional, e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar”⁴⁶. Considerando estos factores, *Journey* carece de todos esos elementos que configuran un lugar, porque en dicho juego no se posee una identidad, tampoco se relaciona el jugador con nadie, y no hay una historia, sino la mera exploración de un desierto. Por otro lado, el avatar de *Journey*, cabe recordar, que al igual que la máscara, permite el acceso al mundo del juego, de manera que es una *metaphorai*, un vehículo que permite a los jugadores explorar ese espacio, pero no para encontrarse con otros, sino con uno mismo y su experiencia de fascinación. Es por esto que Augé también añade con respecto a dichos espacios:

Pero los no lugares son la medida de la época, medida cuantificable y que se podría tomar adicionando, después de hacer algunas conversiones entre superficie, volumen y distancia, las vías aéreas, ferroviarias, las autopistas [...] la madeja compleja, en fin, de las redes de cables o sin hilos que movilizan el espacio extraterrestre a los fines de una comunicación tan extraña que a menudo no pone en contacto al individuo más que con otra imagen

46 Augé, M. (2000) *Los no lugares espacios del anonimato: Una antropología de la Sobremodernidad* Gedisa, Barcelona p. 83

de sí mismo⁴⁷.

Son espacios que uno simplemente transita, siendo el individuo el único que toma importancia, y de haber una comunicación con otro ser humano, sería una toma de contacto pasajera y fugaz, como ocurre en los no lugares. Es similar al contacto con un teleoperador de una compañía telefónica: éste siempre cambia y la relación que se pueda tener con él sólo se da en ese momento de la llamada. Estas relaciones que se dan son una mera anécdota dentro de la vida de la persona, ya que lo único que tiene importancia, es el viaje individual, tal y como *Journey* promete. Hay casos en los que al estar en línea, se puede encontrar con otro jugador, y ambos pueden cooperar en explorar el espacio, pero no deja de ser alguien con quien no se posee una relación verdadera, dado que no se puede hablar ni comunicarse con él y aparte no está prevista la colaboración con otros ni en el diseño, ni en las metas del juego.

Pero ¿dónde recae la diversión? Es una diversión que se da de manera espontánea, en el momento en el que el jugador, explora dicho desierto. Es en videojuegos como éstos en los que parece posible desarrollar dicha idea de *paidia* fuera de las lógicas y las dinámicas capitalistas. Es similar a esa forma de diversión que surge al dar un paseo, y ver cosas que el individuo no ha visto nunca. Es ese momento de soledad cuando se observa un paisaje, donde el individuo conecta consigo mismo, vagando de un lugar a otro, tal y como se haría en un paseo, en el que el jugador se convierte en un viajero en el sentido que propone Augé:

No es sorprendente, pues, que sea entre los “viajeros” solitarios del siglo pasado, no los viajeros profesionales o los eruditos sino los viajeros de humor, de pretexto o de ocasión, donde encontramos la evocación profética de espacios donde ni la identidad ni la relación ni la historia tienen verdadero sentido, donde la soledad se experimenta como exceso o vaciamiento de la individualidad, donde sólo el movimiento de las imágenes deja entrever borrosamente por momentos, a aquel que las mira desaparecer, la hipótesis de un pasado y la posibilidad de un

47 Ibidem pp. 84-85

porvenir⁴⁸.

De aquí se sigue que una forma posible para recuperar la *paidía* en el videojuego, vendría de la mano de vagar, los espacios del videojuego, disfrutando del paseo que el jugador, encarnado en su avatar, realiza por medio de los modelados digitales del mundo virtual. Pero ¿no resulta este espacio algo desértico? ¿No faltaría la interacción con otro jugador? Lo que sucede con estos lugares es que no hay una interacción con ningún habitante de este mundo virtual, y de haberlo, sería tan solo una función dentro del diseño del juego, ya sea narrativa, ya sea para introducir al jugador sobre los sucesos del mundo. Esto supondría unas lógicas de aislamiento e individualismo que no consiguen en realidad escapar a lógicas capitalistas.

Por otro lado, se puede intentar encontrar formas de *paidia* en formas de jugar no intencionadas en el diseño del videojuego. Hay varios ejemplos de jugabilidades que no están diseñadas, como en el caso de *Assassin's Creed: Unity* (Ubisoft, 2014), juego que está ambientado en la ciudad de París. El juego está diseñado para seguir la historia de Arno, pero el mundo ofrece tal libertad que el jugador puede decidir perderse en la ciudad, en vez de seguir el camino que exige el desarrollo del videojuego. Otros casos más extremos serían los intentos de experimentar las mecánicas del videojuego con la finalidad de encontrar fallos de programación y de diseño. En estos casos los jugadores sin ningún tipo de objetivo, experimentan varias mecánicas, hasta que por pura coincidencia encuentran o un *glitch*⁴⁹ o un *bugs*⁵⁰. Estas últimas prácticas pueden ser sistematizadas para jugar de manera seria, sobre todo si dichos *glitch* sirven para saltar parte del desarrollo previsto del videojuego, volviendo a la esfera competitiva del *speedrun*.

48 Ibidem p. 92

49 Este término hace referencia al término fisura, que haciendo alusión a la legalidad del videojuego, se interpreta como fallo legal, o vacío legal.

50 Este término hace referencia a las antiguas computadoras, las cuales ocupaban edificios enormes. Estas computadoras dejaban de funcionar cuando algún insecto entraba dentro de ellas, haciendo del término bug, un fallo de programación que afecta al funcionamiento del videojuego.

4. Conclusiones

En la primera parte de este trabajo se ha realizado un estudio de las teorías clásicas del juego con el fin de revisar su actualidad en relación a la situación de los juegos en la sociedad actual. Para ello se ha realizado un análisis del juego en relación a su autonomía, a partir de la interrelación y correspondencia entre los conceptos de *ludus* y *paidia*, en relación a su comparación con las prácticas del ritual y de la fiesta, así como en función de la máscara, el sacrificio y los mecanismos y roles que aquella determina. Todo ello ha llevado a la caracterización del juego como práctica que presenta una función civilizadora y de creación y de fortalecimiento de lazos sociales.

En la segunda parte se ha analizado cómo, bajo el marco del capitalismo cognitivo, los juegos se han corrompido de diversas maneras asumiendo dinámicas y lógicas capitalistas: en primer lugar, se ha explicado cómo la experiencia de juego se ha convertido en mera experiencia de consumo, con un análisis que se ha llevado a cabo mediante las teorías de Lipovetsky y de Huizinga sobre el juego entendido como una disciplina y una profesión, desde las cuales es posible explicar cómo se introducen lógicas del capitalismo en los juegos. El capitalismo ha encontrado su forma de irrumpir en las lógicas de juego a través del *ludus* y del *agon*, exacerbando la competición, y la seriedad en el juego. En la última parte de este apartado se ha explicado cómo el capitalismo se ha nutrido de formas propias del juego, como es el caso de la gamificación del entorno laboral con fines exclusivos de aumento del rendimiento. En segundo lugar, considerando los casos de *Path of exile* y *EVE Online*, se ha analizado cómo la hiperrealidad fabricada en los videojuegos, toman del capitalismo una serie de lógicas de mercado en las que incluso se maneja dinero real y en las que la especulación es una de las claves para tener éxito. Estos juegos recrean directamente las lógicas del capitalismo.

En una tercera parte y última parte se ha planteado la posibilidad de ciertos videojuegos actuales como marcos para recuperar la *paidia* perdida. La hipótesis general se ha articulado en torno a la figura del paseante como una forma de rescate de dicha forma de diversión, por medio de la actividad de simplemente explorar un mundo virtual. Se apunta, como posibilidad de desarrollo de esta investigación en el futuro la

posibilidad de buscar la *paidia* en el diseño del videojuego como sobre todo en el espíritu jugador mismo. Las vías de la espontaneidad no están previstas en los videojuegos, sino más bien en la actitud de los jugadores que experimentan libremente en el entorno, más allá de la consecución de un fin o del éxito en el juego.

Bibliografía

Aarseth, E. (1997) *Cybertext: perspectives on ergodic literature* The Hopkins University Press, Londres.

Aguilar, D. & Said, E. (2010) “Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso Facebook”, *Zona próxima* nº12 pp. 190-207.

Armenteros, M & Fernández, M. (2011) “Inmersión, presencia y flow” *Contratexto* nº19 pp. 165-177.

Augé, M. (2000) *Los no lugares espacios del anonimato: Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa, Barcelona

Baudrillard, J. (1977) *Cultura y simulacro* Kairós, Barcelona.

Bataille, G. (1991) *Teoría de la religión*, Taurus, Madrid.

Bataille, G. (1987) *La parte maldita y la noción de gasto*, Icaria, Barcelona.

Belting, H. (2012) *Antropología de la imagen*, Katz, Madrid.

Bogost, I (2007) *Persuasive Games: The expressive power of videogames*, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts.

Callois, R (1986) *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Fondo de cultura económica, México.

Debord, G (1977) *La sociedad del espectáculo* Naufragio, Madrid.

De Certeau, M (1990) *La invención de lo cotidiano*, Universidad Iberoamericana, México.

Frasca, G (2009) "Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción", *Comunicación*, vol 1, nº7, pp 37-34.

Huizinga, J. (1972) *Homo ludens*, Alianza, Madrid.

Laurie N. Taylor (2002) *Video games: perspective, point-of-view, and immersion* (Tesis de Máster), Florida: Universidad de Florida.

Lévy, P. (2007) *Cibercultura: informe al consejo de Europa*, Anthropos, Barcelona.

Lévy, P. (1999) *¿Qué es lo virtual?*, Paidós, Barcelona.

Lévi-Strauss, C. (1985) *La vía de las máscaras*, S XXI, Madrid.

Merleau-Ponty, M. (1993) *Fenomenología de la percepción*, Planeta de Agostini, Barcelona.

Marx, K (1980) *Manuscritos de economía y filosofía*, Alianza, Madrid.

Muriel, D (2018) "El videojuego como experiencia" *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 7 nº 1 pp.335-359.

Nitsche, M (2008) *Videogame Spaces: Play, and Structure in 3D Games Worlds*, Massachusetts Institute of Technology, Londres.

Virilio, P (1988) *Estética de la desaparición*, Anagrama, Barcelona.

Virilio, P (1997) *El ciber mundo, la política de lo peor: entrevista con Philippe Petit*, Teorema, Madrid.