



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

Antonio Flores Ledesma

Colección: Centella

Género: ensayo

Páginas: 280

Formato: 16 cm x 10 cm

Precio: 10 euros

Fecha de publicación: 22 de junio de 2022

ISBN: 978-84-949223-5-0

Antonio Flores Ledesma se adentra en el potencial político del videojuego a partir de algunos de los principales autores del pensamiento marxista.

Antonio Flores Ledesma

Nació en Villafranca de los Barros, Badajoz, en 1991. Es doctor en Filosofía, especializado en estética y cultura contemporánea. Ha coordinado el volumen *Ideological Games* (Héroes de Papel, 2020) junto a Paula Velasco y es colaborador habitual en medios como *Anait* o *Nivel Oculto*.

Marx juega

Una introducción al marxismo desde los videojuegos (y viceversa)

Antonio Flores Ledesma

La industria del videojuego mueve miles de millones de euros cada año en todo el mundo. Sus grandes obras ocupan durante horas a cientos de miles de jugadores. Y todavía hay quien se atreve a tachar este formato de «puro ocio», ajeno a la crítica cultural y política. Aquí, Antonio Flores Ledesma no solo reivindica la capacidad del videojuego de ser vehículo de hegemonía o campo de batalla ideológico, sino que le aplica los instrumentos de análisis del pensamiento marxista. En este ensayo divulgativo, los videojuegos hablan alto y claro de explotación, de lucha de clases, de revolución.

Un libro para *gamers* empedernidos y para novatos del teclado, una puerta abierta desde el juego a los autores que construyeron algunas de las ideas más luminosas y rompedoras de nuestra historia reciente.

«¿Qué diría Karl Marx si jugara a videojuegos? ¿Podría hablar de lucha de clases mientras gestiona una ciudad virtual? ¿Qué diría Theodor W. Adorno sobre la «artisticidad» de *Dark Souls*? ¿O Rosa Luxemburgo sobre la estructura explotadora de la industria del videojuego? ¿Se despierta alguna potencia emancipadora mientras jugamos? (...) Los asuntos que abarca el pensamiento marxista no han perdido vigencia, aunque en ocasiones se han vuelto algo oscuros o han sufrido mala propaganda. Este texto se propone poner en comunicación al marxismo con los videojuegos, como un ejercicio de acercar, clarificar y actualizar ciertos conceptos básicos del pensamiento marxista, al mismo tiempo que se establece un modelo de reflexión y crítica particular a través de este pensamiento para el videojuego».

Contenidos

Cada capítulo de *Marx juega* se adentra en el pensamiento de un autor clave, convertido aquí en gamer gracias a la imaginación. El propio Marx está fascinado con *Cities: Skylines*, Gramsci analiza juegos históricos de estrategia como *Hearts of Iron IV*, Kollontai y Federici miran con recelo la evolución de Lara Croft en *Tomb Raider* y Lenin se frota las manos con *They came from a communist planet*. Diecisiete pensadores se asoman a un mundo creativo diverso (de los superventas a los independientes, de lo retro a los videojuegos en móvil) que jamás conocieron, pero que refleja hoy sus preguntas, sus advertencias, sus miedos y sus mayores esperanzas.

www.episkaia.org



9 788494 922350

