



Marx juega



Antonio Flores Ledesma

# MARX JUEGA

Una introducción al marxismo  
desde los videojuegos (y viceversa)



EPISKAIA

Colección Centella

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

Primera edición: junio de 2022

Diseño de colección: Juan García

Cubierta: Araceli Segura

Maquetación: Carolina Hernández

© Antonio Flores Ledesma, 2022

Este libro está editado bajo licencia Creative

Commons 4.0 CC-BY-SA-NC



Episkaia

Plaza Luca de Tena, 5, 3ºB

28045 Madrid

episkaia.org

episkaia@gmail.com

ISBN: 978-84-949223-5-0

Depósito legal: M-15497-2022

Impresión: Estugraf

Impreso en España / Printed in Spain

Este libro está impreso sobre papel Lenza Top

Recycling, 100% reciclado, libre de cloro

y con certificación FSC y Ecolabel.

# INTRODUCCIÓN

## PARA UNA INTRODUCCIÓN

¿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? No podemos cuestionar a los aludidos, pero podemos fabular a través de sus textos, de sus juicios y opiniones y de los temas que abordan desde una conciencia crítica, qué podrían pensar de los videojuegos y cómo se podrían integrar en su sistema de pensamiento. 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.

Este libro probablemente enfade a mucha gente. A quien sea aficionado a los videojuegos porque no se va a dejar de hablar de política en todo el libro —y además de marxismo, cosa de rojos—, algo que suele molestar en los entornos *gamer*. Y a quien se dice marxista porque considere mal explicado un autor o un concepto, o la selección de autores se considere inadecuada (¿dónde está Enver Hoxha?). O peor todavía: que sean marxistas que juegan a videojuegos (*rara avis*), y que no estén de acuerdo con el conjunto del análisis. A este grupo les pido paciencia y espíritu crítico: una lectura inadecuada —sea mía, sea de cualquiera— se corrige fácilmente con diálogo, argumentación y más estudio. En cuanto al primer grupo, que se fastidien, es lo que hay.

Se espera también un tercer grupo que sí disfrute y aproveche el libro, y es a quien va dirigido: un grupo heterogéneo de personas, por un lado, que jueguen a videojuegos y que estén interesadas en la política, en el pensamiento, en la filosofía, y que quieran acercarse al marxismo porque lo conozcan poco o mal; por otro lado, estarían los conocedores del marxismo y de sus temas, o simplemente

militantes en las luchas sociales, que no se han atrevido a acercarse al videojuego (por el motivo que sea), pero que son capaces de ver su particularidad y su potencial en el mundo presente. A estas personas va dirigido.

Queda manifiesto que este libro es una introducción: una introducción al pensamiento marxista y una introducción a una lectura marxista del videojuego. Esto va a generar muchos problemas que probablemente queden irresueltos al final del texto, pero no es relevante. Este carácter introductorio brinda la oportunidad de explorar los problemas, los temas y a los autores y autoras. En el futuro, si es de interés, saldrán *papers* académicos y trabajos más sesudos que se apresten a lo técnico. Pero esa no es la vocación de este texto.

Se ha renunciado al aparato de citas y referencias común en textos técnicos. Esto se hace en aras de la claridad, aunque se renuncie a cierta rigurosidad. La falta de referencias en el texto no es una falta de referencias en la elaboración del mismo. Para ilustrar las fuentes, aunque sea brevemente, al inicio de cada capítulo se incluye una nota bibliográfica con obras clave sobre sus autores o autoras. A partir de estas recomendaciones se puede profundizar más en otros temas, pero los que se señalan se consideran fundamentales para el pensamiento marxista y sus problemas teóricos y



prácticos. Sobre textos de referencia en videojuegos no hay esta recomendación porque, aunque el trabajo se nutre de autores y autoras como Espen Aarseth, Ian Bogost, Gonzalo Frasca, Marie-Laure Ryan, McKenzie Wark o Miguel Sicart, aquí se intentan tratar los videojuegos desde una perspectiva nueva —aunque no lo sea tanto—, y por eso y por el carácter ensayístico, a pesar de la importancia en el presente de los *game studies*, se ha preferido no abundar en referencias.

Los capítulos se suceden teniendo un autor o autora de referencia y un tema eje que se desarrolla a través de unos videojuegos con características concretas. En ocasiones habrá más de un nombre-guía o temas —por cuestiones de pluralidad o miscelánea—, pero, por lo general, se trata de introducir temas y géneros de forma clara. Esto no obsta a que en discusiones futuras todos los temas y autores y autoras intersecten sin problema, pero aquí se ha buscado cierto orden que mantenga la estructura. Quedan muchos textos fuera, y quedan muchos autores y autoras fuera. Hay quien dirá que esta lista está incompleta —y es cierto—, o que los autores y autoras señalados no son tan importantes —y es discutible—; pero no se ha pretendido tanto hacer una historia precisa como exponer un panorama general y una serie de discusiones que, aquí y ahora, por su importancia, tienen o pueden tener

el videojuego como base. La idea es plantear problemas desde el videojuego, no como medio excepcional, sino como un espacio problemático dentro de un sistema problemático. Por ejemplo, en el caso de las autoras marxistas, se ha preferido incluir el mayor número posible aunque se les dedique un menor espacio, pese a que se tiene presente que los temas que tratan son, probablemente, los de más actualidad. Nunca será suficiente, pero por algún sitio hay que empezar. Ahora toca a quien lee descubrir esas lecturas, aprender, discutir y, si la dicha es buena, luchar por una sociedad mejor.

Más allá de este punto todo es leer, jugar, pensar y discutir.

# Índice

INTRODUCCIÓN PARA UNA INTRODUCCIÓN	7
1. Marx juega a <i>Cities: Skylines</i>	13
2. Benjamin juega a videojuegos retro	43
3. Marx juega con Gramsci y Žižek a <i>Hearts of Iron IV</i>	65
4. Adorno juega a <i>Hollow Knight</i>	95
5. Kollontai, Fraser y Federici juegan a <i>Tomb Raider</i>	119
6. Wittig, Davis y hooks juegan a <i>Overwatch</i>	145
7. Lukács juega a <i>The Witcher III</i>	175
8. Bellamy-Foster, Fisher y Marcuse juegan en móvil	199
9. Luxemburgo no juega, se syndica	223
10. Lenin juega a <i>They came from a communist planet</i>	251

CONCLUSIONES 267

AGRADECIMIENTOS 273

ANTONIO FLORES LEDESMA (Villafranca de los Barros, Badajoz, 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*.