

IDEAS PARA UNA EMANCIPACIÓN DEL CONCEPTO DE JUEGO

La mirada lúdica a través de Miguel Sicart

Grado en Filosofía

Curso 2022-2023

Alumno: Alberto Arbelo Encinoso

Tutor: Carlos Marzán Trujillo

AGRADECIMIENTOS

A mi madre y a mi padre, por todo el cariño. Por enseñarme a jugar. A mis tías, que bien podrían caer bajo el apelativo de madres.

A Adrián y a Víctor, porque ustedes me enseñaron que no tiene sentido jugar sólo.

A Rebeca, por haber convertido el aula en una sala de juegos.

A Noelia, porque siempre tiene la razón.

Por último, a Carlos, por sus amables palabras y sus consejos.

ÍNDICE	3
1. Introducción	4
2. Antecedentes	6
2.1. Johan Huizinga y el <i>homo ludens</i>	6
2.2. Gadamer y el juego como actividad existencial	9
3. Estado actual	11
3.1. ¿Cómo se piensa el juego en la actualidad?	11
3.1.1. Juego y Academia: los <i>games studies</i>	12
3.2. <i>Play Matters</i> : mirando a la Luna	14
3.2.1 El juego sicartiano: teleología y ontología	16
4. Discusión y posicionamiento crítico	21
4.1. Introducción al concepto de “industria cultural”	21
4.2. El papel del juego en la industria cultural	24
5. Conclusiones y vías abiertas	30
6. Bibliografía	34

1. INTRODUCCIÓN

Pensar el juego importa. En este trabajo hemos agrupado una serie de propuestas que parten de esta premisa para desplegar la potencia filosófica de esta noción. Proponemos, en primer lugar, una breve genealogía del concepto de juego, cifrada en las aportaciones de Johan Huizinga y de Hans-Georg Gadamer. El primero ha sido considerado como el pionero en la investigación fenomenológica del juego, mientras que el segundo es un autor paradigmático en la concepción del juego como actividad primordialmente existencial. Este concepto no ocupa un lugar marginal en la filosofía, pero se ha dado por sentada la aportación de Huizinga como la aplicación más concienzuda del método fenomenológico y se ha pasado por alto la necesidad de actualizar sus postulados a las particularidades que presenta el juego en la actualidad.

Realizaremos una somera valoración de la situación actual de este concepto, los lugares tanto discursivos como materiales en los que se han concentrado nuestros esfuerzos por pensar el juego. Nuestra tesis es que toda acción lúdica, dentro del mundo contemporáneo, se ha convertido en sinónimo de *entretenimiento*. Acudiremos tanto a voces que han tomado este fenómeno desde el optimismo, así como a otras que han querido tomar cierta distancia crítica. Como ejemplo paradigmático de esta situación tenemos el ejemplo del *videojuego*, lugar que ha acaparado toda la atención del discurso académico sobre el juego. Las particularidades de esta expresión artística han encontrado su justificación teórica en los *games studies*. Nuestra postura será la de sostener la importancia de desterritorializar el juego del encorsetamiento tanto teórico como práctico en el que ha sido encerrado, afirmamos que el videojuego está lejos de ser la evolución natural de toda actividad lúdica. La emancipación del juego radica en volver a pensar críticamente el papel de esta actividad en nuestra sociedad, tarea para la que las aportaciones canónicas de la ludología no están preparadas al no poder integrar en ella el devenir de la sociedad contemporánea

Como ejemplo fundamental del estado de la cuestión y como autor cuya línea teórica comparto, acudiremos a Miguel Sicart. La tarea de su obra principal, *Play Matters*, será la de retornar sobre la necesidad de articular una fenomenología del juego, que cristaliza en una caracterización a partir de elementos esenciales y comunes a toda acción que pueda entenderse como juego. Tomando como principio hermenéutico el modelo gadameriano, Sicart vierte una mirada hacia esta actividad diferente de la canónica, representada en Huizinga. La razón por la que es Sicart el autor bajo cuya

mirada hemos vertebrado este texto, reside en su amplia concepción del juego y su relación con las particularidades del mundo tecnologizado de la contemporaneidad. Por razones evidentes, Gadamer no aborda en su teoría la cuestión de lo lúdico junto con el desarrollo técnico del mundo de lo digital. Para Sicart, pensar el juego hoy en día pasa por reflexionar acerca de su dimensión digital. El diseño digital de experiencias de juego no debe ser tomado desde una postura fetichista de lo tecnológico.

Para continuar pensando en las estrategias que podemos articular para una emancipación del juego, nos apoyaremos en la Teoría Crítica, más concretamente en el concepto de “industria cultural” que propusieron Adorno y Horkheimer en su *Dialéctica de la Ilustración* para tratar de localizar aún más profundamente de dónde viene el encorsetamiento de esta actividad. Nuestra tesis principal será que el videojuego debe ser pensado desde el horizonte de la industria cultural. Al igual que el cine y la fotografía distorsionaron nuestra relación con la imagen, consideramos que el videojuego ha distorsionado nuestra forma de entender el juego. Para ello, situaremos al juego frente a la dicotomía del trabajo, pero no teniendo al concepto de trabajo como principal enemigo, sino al concepto de *ocio*. Ya que Adorno y Horkheimer caracterizaron al ocio con respecto al trabajo, merece la pena detenerse en esta distinción momentáneamente, aunque sin perder de vista el objetivo de nuestra investigación, que será pensar el juego como antagonista del *entretenimiento*. Lo lúdico únicamente aparece como entretenimiento bajo ciertas condiciones materiales, pero está lejos de agotar todo su significado. Defender esta expansión del significado del juego como actividad autónoma y no como tarea al servicio de otras, será uno de los pilares esenciales en el desarrollo argumental de este trabajo. Abrir el concepto de juego será la tarea más fundamental de este trabajo, proponer entender este concepto desde horizontes que no sean únicamente el de la industria cultural. Siempre hemos jugado y siempre jugaremos, pero no nos basta con esta certeza para impedir que el juego se convierta en una actividad perversa. Esta argumentación se aleja tanto de los pesimismos más recalcitrantes del tradicionalismo así como del optimismo técnico más liberal para establecer la importancia de pensar críticamente el juego. En suma, intentaremos responder a la pregunta sobre qué significa jugar en esta era, dónde se encuentra hoy en día localizada la actividad lúdica y qué podemos hacer para recuperarla.

2. ANTECEDENTES

2.1 Johan Huizinga y el *homo ludens*

“Todo juego significa algo”. A partir de esta premisa, el filósofo e historiador neerlandés Johan Huizinga emprenderá la primera gran investigación sistemática sobre el juego en relación con la cultura en clave fenomenológica. En *Homo ludens* (1938), su obra más importante, emprende la labor de caracterizar toda cultura humana a partir de la actividad de *juego*. Canónicamente se ha establecido como el texto fundacional de la investigación académica, filosófica, antropológica e histórica más importante sobre el concepto de juego. Los primeros capítulos de este libro serán los más interesantes desde el punto de vista filosófico, ya que es donde caracteriza este concepto haciendo uso del método fenomenológico y es también la parte más abstracta de la obra. En capítulos posteriores abunda más en crónica antropológica y la descripción concreta de rituales o de elementos lúdicos en otras culturas o en la nuestra. Nuestro objetivo será dar cuenta de la relevancia que esta obra en la que cristaliza la investigación sobre el concepto de juego ha tenido para realizar un abordaje contemporáneo de dicho concepto.

El lenguaje fenomenológico, cuyas herramientas argumentativas proceden directamente de la filosofía, se revela en *Homo ludens* como un método especialmente fértil para esta investigación. Peter McDonald, en su lectura de Huizinga, ha descrito el modo en el que el autor neerlandés concibe la fenomenología: «[e]n su núcleo, *Homo Ludens* toma el juego como un fenómeno. Huizinga orienta toda la investigación acerca de la pregunta “qué es el juego en sí mismo”, una construcción que recuerda a la famosa apelación de Husserl a “regresar a las cosas en sí mismas” [“back to the things themselves”]»¹ Este enfoque resulta novedoso ante el panorama de investigaciones antropológicas centradas en la compilación, a modo de crónica, de elementos lúdicos de las culturas no-occidentales. Huizinga, aún sin distanciarse del todo de la mirada antropológica, se coloca mediante el lenguaje de la fenomenología del lado de la filosofía para expandir las fronteras del concepto de juego más allá de lo que nos puede revelar el lenguaje cotidiano. La fenomenología, en última instancia, es un proceso de toma de distancia con la polisemia en la que incurre este tipo de lenguaje a la vez que propone la articulación de uno más objetivo. Sin embargo, es necesaria también una revisión crítica del trabajo de Huizinga para aproximarnos al juego desde una profundidad mayor que la que se describe en las páginas de *Homo Ludens*.

¹ Peter McDonald, «Homo Ludens: A Renew Reading» (Traducción propia) *American Journal of Play* Vol. 11, nº 2 (2019) p.252

La originalidad, pues, del planteamiento de Huizinga y de la aproximación fenomenológica al juego radica en la desterritorialización de este concepto anclado en la filosofía de la subjetividad. Con este epíteto comprendemos lo que ha sido denominada como filosofía racionalista: desde el *cogito* cartesiano hasta el pensamiento kantiano, esta forma de hacer filosofía ha situado al sujeto como el único criterio posible para emprender cualquier tipo de juicio. Los coletazos finales del idealismo alemán, momento de especial auge de la filosofía de la subjetividad, Schiller y Kant, pensaron en el juego² como concepto redentor de la estética. El juicio estético se encontraba en peligro por su invalidez como juicio universal, por lo que la significación que le fue otorgada a este concepto nacía y moría en el seno de la subjetividad. No obstante, la investigación sobre el juego *en sí mismo* nos desvincula de la filosofía de la subjetividad y de la abducción del concepto de juego únicamente entendido como *estado de ánimo*. De ahí la necesidad de integrar el juego como mediador entre la subjetividad y el juicio estético, ya que el juego no se tiene que adscribir a una verdad objetiva, sino que sus juicios pueden empezar y acabar en el seno de la subjetividad.

La metodología fenomenológica, pues, estriba en una descripción del concepto de juego fundamentada en dos características concretas que toda acción así considerada debe manifestar: por un lado, que el juego es siempre una actividad *libre*, y por otro lado, que este se diferencia ontológicamente de la realidad cotidiana mediante sus *reglas*. Estas dos características del juego han conformado todo un canon y una línea de pensamiento. Especialmente la primera característica, la podemos encontrar como elemento constitutivo del juego tanto en el pensamiento lúdico, heredero directo de Huizinga, como en sus más acérrimos críticos, veremos el ejemplo de Miguel Sicart más adelante.

La segunda de estas características, la consideración del momento de juego como la huida dentro de un círculo mágico, es una de las tesis más controvertidas del autor. Para Huizinga, dentro de este círculo, se establecen una serie de reglas que nada tienen que ver con el mundo exterior. “El juego no es la vida “corriente” o la vida “propriadamente dicha”. Más bien, consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia.”³ Este encierro en sí mismo, deriva en otra

² En el diccionario de uso de la lengua alemana de los hermanos Grimm (*Deutsches Wörterbuch*, München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1991) aparece, bajo el término *Spiel*, toda una genealogía de este concepto en la literatura de este idioma. Entre ellos, se encuentran las aportaciones de Kant y de Schiller.

³ Johan Huizinga, *Homo ludens*. (Madrid: Alianza, 2004), p.21

subcaracterística del juego: que siempre se juega dentro de un determinado límite de tiempo y de espacio, y continúa Huizinga, “agota su curso y su sentido dentro de sí mismo.”⁴ La separación radical tan tajante entre el mundo corriente y las reglas del juego retiran un poder al concepto de juego que creemos no se puede corresponder con la realidad. Como veremos junto con Sicart, esta descripción del juego no logra arañar la potencialidad política, social y constitutiva de ontología que esta acción posee.

Cabe detenerse en la consideración acerca de las *reglas del juego*. Citando a Paul Valéry, se afirma que “frente a las reglas del juego no cabe ningún escepticismo”⁵. Aquí se introduce la famosa figura del *aguafiestas* —en holandés, *Spielverderber*, cuya traducción literal es “*estropeajuegos*”—, que no es nada más y nada menos que la figura clásica del tramposo, de aquel que niega las reglas del juego. Huizinga proyecta una especie de disciplina necesaria para abstraerse dentro de las reglas del juego, si bien es cierto que esta puede ser una forma infalible para infundir el orden que las reglas proyectan, no creemos que esta sea una característica formal del concepto de juego sino una deformación cultural concreta de la asimilación entre juego y competición. Lo veremos también más adelante junto con Sicart, visitando el apartado de *Play Matters* que versa sobre las reglas del juego. Incluso el propio Huizinga es consciente de este problema:

“Pero puede ocurrir que estos aguafiestas compongan, por su parte, un nuevo equipo con nuevas reglas del juego. Precisamente el proscrito, el revolucionario, el miembro de sociedad secreta, el hereje, suelen ser extraordinariamente activos para la formación de grupos y lo hacen, casi siempre, con un alto grado de elemento lúdico”⁶

Esta pequeña reivindicación de aquel que contradice las reglas del juego resulta muy original teniendo en cuenta las tendencias formalistas que Huizinga exhibe durante su obra. Para un autor tan preocupado en la *disciplina* del juego, esta pequeña muestra de retórica nos recuerda lo importante que es para él considerar al juego en todas sus facetas. La noción de juego a partir de un conjunto de reglas llevará también al autor a considerar la acción de jugar como la asimilación a un orden armónico. Esta tendencia al orden de las reglas del juego, alinea a este con lo bello de forma necesaria. Este autor, desde su enfoque formalista, considera que toda acción lúdica sigue un determinado ritmo y se acopla a un determinado patrón. Ejemplos paradigmáticos de esto pueden ser

⁴ J. Huizinga, *Homo ludens*. p.23

⁵ J. Huizinga, *Homo ludens*. p.25

⁶ J. Huizinga, *Homo ludens*. p.26

la danza o el baile ritual. Por lo tanto, la investigación sobre el juego cae en el terreno de la estética. Junto con Gadamer, y, más adelante con Sicart, regresaremos sobre esto y señalaremos las limitaciones de la estética que proyecta Huizinga.

2.2 Gadamer y el juego como actividad existencial

En línea con la crítica a la filosofía de la subjetividad se encuentra también el rescate que emprende Gadamer del concepto de juego. Llevando el método fenomenológico que observamos en Huizinga hasta límites insospechados por el autor neerlandés, Gadamer contribuye a la separación del concepto de juego de la idea de estética que promueve la filosofía de la subjetividad, para proponer una delimitación ontológica de la estética a partir de este concepto. En su obra principal, *Verdad y Método* (1960), más concretamente a partir del capítulo cuarto, titulado «El juego como hilo conductor de la explicación ontológica», es donde dedica el autor alemán más peso a la cuestión del *juego*, habiendo desarrollado en el capítulo anterior las bases desde la que desplegar la pregunta por la cuestión de la estética.

Gadamer tiene en cuenta como estado de la cuestión el *Homo Ludens*, las referencias a la obra de Huizinga se pueden encontrar además a lo largo de *Verdad y Método*. Sin embargo, aunque no de forma totalmente explícita, se aleja ligeramente de la perspectiva, y, sobre todo, del lenguaje fenomenológico de Huizinga, sustituyéndolo por un lenguaje más cercano al existencialismo hermenéutico-heideggeriano. La aproximación de Gadamer al problema del juego se conjuga con su preocupación por sacar a la experiencia estética de la reducción a mera subjetividad⁷. En este sentido, Gadamer y Huizinga comparten inquietudes, ya que ambos abordan la investigación acerca del juego desde la estética. No obstante, la conceptualización de estética que esgrime Huizinga dista mucho de la de Gadamer. El ludólogo neerlandés, al entender el juego a partir de su lejanía del reino de la moral también está proyectando una idea de la estética algo cándida. Ha encorsetado también el objeto de la estética dentro de la investigación sobre lo bello. En el capítulo “Filosofía de lo feo”, de la *Historia de la Fealdad* (2007) de Umberto Eco, encontramos una pequeña genealogía de propuestas que nos dirige hacia la tesis opuesta a la de Huizinga: la estética también debe contemplar aquellas creaciones artísticas humanas que no participan de la idea de belleza, que la contradicen o que la retuercen. La ingenuidad estética del pensamiento de

⁷ Hans-Georg Gadamer, *Verdad y Método* (Salamanca: Sígueme) p.145

Huizinga le conduce a una aproximación inocente y demasiado optimista de lo que significa jugar.

En Huizinga podemos percibir aún un remanente del concepto clásico de estética que implica que esta tome al arte o a las manifestaciones creativas humanas como su *objeto* de estudio. Estableciendo una separación tajante entre el *sujeto* —activo, agente perceptor— y el *objeto* —pasivo, modificado por el sujeto, no tiene agencia—. Para Gadamer, por otro lado, el juego no es el objeto de la estética, sino el ser mismo de la experiencia estética. Esto se relaciona también con la separación que hace Huizinga del momento de juego con respecto de la vida cotidiana. Considerado a través de la fenomenología crítica de Gadamer, la separación entre mundo y juego es un prejuicio heredado de la filosofía de la subjetividad. La expresión *libre* bajo el influjo del juego a la que Huizinga hace referencia remite a una parte de la psique humana individual y totalmente despegada de la realidad. Para el autor alemán, el juego es parte fundamental de nuestra relación con los demás y con el mundo, es una herramienta que nos acerca a la comprensión de nuestro entorno. A través del juego, el ser humano puede explorar nuevas posibilidades de comprensión y de acción.

A pesar de todo el interés filosófico que despliega la crítica sobre la hegemonía del juicio subjetivo en la estética, no es nuestro objetivo en este trabajo profundizar sobre la cuestión del juego como elemento existencial de la experiencia humana. Nuestro enfoque se alinea más con una revisión crítica de la categoría de *juego*. En este sentido, este trabajo se encuentra más cercano a los planteamientos de la Teoría Crítica. Sin embargo, la obra de Miguel Sicart, en la que profundizaremos más adelante, asimilará tanto la estructura ontológica gadameriana como el lenguaje existencial y hermenéutico que recorre *Verdad y Método*. Cabría pues caracterizar la tarea de Sicart como un retorno a la fenomenología del juego desde esta base hermenéutica. Pero antes de abordar directamente la obra principal de Sicart, *Play Matters* (2011), debemos situar los lugares discursivos en los que se ha establecido la reflexión acerca del juego en la contemporaneidad.

3. ESTADO ACTUAL

3.1 ¿Cómo se piensa al juego en la actualidad?

En 2013, la revista especializada en cultura videolúdica “*Kotaku*”, publicó un manifiesto firmado por Eric Zimmerman en el que se afirma que el siglo XXI quedará definido por *los juegos*. El contenido de este manifiesto resulta paradigmático del optimismo tecnológico con el que se suele abordar el fenómeno del videojuego. Para Zimmerman está claro, “el siglo lúdico es la era de los videojuegos.”⁸ ¿Es esto cierto? ¿La sobreproducción de videojuegos nos garantiza acercarnos más a una vida vivida de forma más lúdica? Podemos recordar el optimismo con el que se recibió la noticia que anunciaba que el producto cultural más caro de la Historia era nada más y nada menos que un videojuego.⁹ “*Grand Theft Auto V*” (2013), la producción de Rockstar Games, empresa conocida por sus enormes ambiciones técnicas, contó con un presupuesto de más de 265 millones de dólares. Es difícil pues, hablar de juegos en estos tiempos sin pensar automáticamente en el prefijo *video-* colocado antes de la palabra juego.¹⁰ Desde la aparición de las primeras consolas de sobremesa y la distribución doméstica de los primeros ordenadores personales, hasta la actualidad, donde el acceso al mundo digital es más inmediato que nunca gracias a los *smartphones*, se ha ido consolidando la industria del videojuego como lugar paradigmático de nuestro tiempo de juego.

El videojuego pasó muy rápidamente de ser considerado un mercado con un público de nicho, a la situación actual, que el investigador Jesper Juul ha calificado de *revolución casual*. Juul recuerda, en el primer capítulo de su *A Casual Revolution* (2012), cómo en casi todos los hogares estadounidenses se podía encontrar una Nintendo Wii.¹¹ No importaba el rango de edad o la situación económica. Su investigación llega a la conclusión de que gran parte de la población que no se siente

⁸ Enlace al manifiesto de Eric Zimmerman:

<https://kotaku.com/manifiesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>

⁹ Enlace a varias noticias que ofrecen datos y fuentes sobre los números de *Grand Theft Auto V*

<https://www.vidaextra.com/industria/gta-v-es-el-juego-mas-carro-de-la-historia> ,

https://as.com/meristation/2018/04/09/noticias/1523251440_174606.html ,

<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/gta-v-es-quinto-producto-entretenimiento-mas-carro-historia-114372>

¹⁰ En su charla TED (<https://www.youtube.com/watch?v=XyTgTaXjgic>), el famoso crítico de videojuegos español José Altozano, más conocido como *Dayoscript*, planteaba la necesidad del medio por desligarse del sufijo *-juego* para obtener cierta legitimidad artística. La línea de este trabajo se encuentra en las antípodas de este planteamiento.

¹¹ Jesper Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. (Massachusetts: MIT Press, 2012) pp. 1-2

identificada como *gamer*¹² ha disfrutado y ha participado alguna vez de la consumición de alguna forma de videojuego. Ya sea en sus inicios más primigenios, como puede ser el *Tetris* o el *Pac-man*, o a partir de esa *revolución casual* que podemos cifrar en el enorme éxito demográfico de la Wii, y, por supuesto, en el mercado de juegos móviles.

3.1.1 Juego y Academia: los *game studies*

Bajo el término *games studies* se han situado las investigaciones contemporáneas centradas en el *juego*. La cantidad de perspectivas, temáticas y abordajes que se despliegan desde la categoría de *games studies* es colosal, no pretendemos en este apartado realizar una taxonomía exhaustiva del contenido de los *games studies* ya que excede los límites de este trabajo, sino dar cuenta del contexto en el que surgen y entender su relación con el discurso imperante en la academia sobre el acto de jugar.

No es casual que el campo de los *games studies* se haya consolidado a finales de la última década del pasado siglo. A pesar de la desconfianza generalizada que la sociología o la psicología proyectaron sobre los videojuegos en sus inicios¹³, finalmente fue ganando peso el optimismo frente a esta nueva forma de expresión cultural.¹⁴ La consolidación, pues, de los *games studies*, debe su éxito a la expansión de la industria del videojuego. Si bien, siempre se ha jugado, la manera que tenemos de jugar en la actualidad pasa necesariamente por comprender a los videojuegos como el soporte material, económico y cultural más importante de la actividad lúdica.

A pesar de que no podemos hacer justicia a la amplitud que poseen los *games studies*, repasaremos algunos de sus momentos claves. Siguiendo el trabajo historiográfico del crítico de arte Diego Maté, situaremos el momento inicial de

¹² Este término ha sido designado por los consumidores de cultura videolúdica como un estandarte identitario. Tanto en redes sociales como en foros, la palabra *gamer* describe una mirada concreta hacia el videojuego. En su libro *Identidad gamer*, el investigador español Daniel Muriel ha llevado a cabo una descripción de esta categoría desde los estudios sociales y de género. En este trabajo nos gustaría contribuir a desligar la experiencia de jugar de la experiencia de *ser gamer*.

¹³ Desconfianza que sigue imponiéndose a día de hoy en los medios más generalistas. Desde luego, no otorgamos credibilidad a las noticias que de forma sensacionalista relacionan crímenes cuyas raíces sociales tienen una profundidad enorme con los gustos culturales de su perpetrador. Por otro lado, tampoco creemos que defender a capa y espada la libertad expresiva de la cultura pasa por asumir acriticamente su despliegue de ideología. A pesar de que el discurso mediático sobre la violencia en los videojuegos sea tan acuciante y su emergencia discursiva cada vez mayor, nos apena asumir que los límites de este trabajo exceden esta cuestión. Un artículo escrito para la revista online *Presura*, por Víctor Rodríguez, titulado *De la relación que se establece entre videojuegos y violencia*, da cuenta de una gran cantidad de elementos que entran en el debate y es una gran lectura introductoria para conocer las diferentes aristas que posee este problema.

¹⁴ Diego Maté. «Game studies: apuntes para un estado de la cuestión» *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, nº 98 (2020) pp.19-20

explosión de los *games studies* en torno a dos análisis concretos. El primero, *Cybertext* (1997) de Espen Aarseth, y el segundo, *Hamlet en la Holocubierta* (1999), de Janet Murray.¹⁵ A pesar de ser herederos evidentes de la expansión del videojuego, estos textos no toman como modelo únicamente la experiencia de jugar un videojuego, sino que el paradigma fundamental de su análisis es la relación entre el sujeto y el texto. En palabras de Maté: “[estas obras] se instalan en un terreno de indagaciones anfíbio que adopta como marco la teoría literaria y la informática y trabaja con objetos como el hipertexto o el fenómeno [...] de los textos escritos emplazados en soportes digitales.”¹⁶

A la luz de estas indagaciones aparece la emergencia teórica de establecer un clima de discusión sobre la relación entre las nuevas tecnologías y sus expresiones artísticas. En el año 2001, Aarseth fundó la revista *Games Studies*¹⁷. En la editorial de este primer número, citado por Maté, Aarseth define la tarea de la revista (y del nuevo campo de trabajo teórico que estaba surgiendo) “fomentar la creación y difusión de un campo de estudios que interroge al videojuego en su especificidad, sin apelar a matices de otras disciplinas”¹⁸ La industria cultural videolúdica ha llegado para quedarse, y sus producciones ya rivalizan en calidad con lo más puntero de Hollywood en términos técnicos. En cuanto a su calidad narrativa y poética, cada vez se pone menos en duda que los videojuegos *tienen cosas que decir*. El discurso académico en torno a lo lúdico ha quedado totalmente marcado por la imposición del videojuego en la vida cultural. Pero este trabajo no quiere reducir toda forma de juego a su manifestación material más legitimada por la industria. No creemos que cada vez más, conforme los videojuegos lleguen a más partes del mundo, vayamos a jugar más. Sostenemos que la expansión de los videojuegos conforma *una* mirada hacia el juego de entre muchas otras que pueden coexistir. Jugar a videojuegos se ha convertido en la forma legitimadora que la industria cultural ha encontrado para encerrar la actitud lúdica en una forma manejable de cultura. Sin embargo, las formas tradicionales de jugar, así como la proliferación de actitudes lúdicas en lugares no necesariamente contruidos para jugar, siguen siendo fundamentales en nuestra forma cotidiana de entender y de vivir el juego.

¹⁵ El trabajo de Aarseth no se encuentra desgraciadamente editado en el idioma español. Podemos encontrarlo editado por la John Hopkins University Press. Mientras que la obra de Murray fue publicada por la editorial Paidós en España en el año 1999.

¹⁶ D. Maté, «Game studies: apuntes para un estado de la cuestión». p.22

¹⁷ No confundir *games studies* con la revista homónima.

¹⁸ D. Maté, «Game studies: apuntes para un estado de la cuestión». p.22

3.2 *Play Matters*: mirar a la Luna

Al comienzo de *Play Matters*, Sicart pregunta directamente a la lectora qué es lo primero que respondemos cuando pensamos en el *juego* o el acto de *jugar*: «¿Videojuegos? ¿Actividades infantiles? ¿Lo contrario al trabajo?»¹⁹ Estas tres posibles respuestas son tres posibles aplicaciones de la actividad de juego al servicio de *otra cosa*. Está claro que el juego puede contribuir al desarrollo de la industria cultural así como servir al propósito más altruista de una pedagogía infantil. Sin embargo, la definición de juego que, junto con Sicart, pretendemos reivindicar, dista mucho de poder ser reducida y aprehendida por esos tres momentos partícipes de la idea de juego. Antes de comenzar propiamente el recorrido por las ideas de este texto, cabe detenerse en señalar la dimensión retórica del texto. Sebastian Deterding, en su reseña del libro, lo califica como un *manifiesto*.²⁰ Esta calificación no es banal, ya que resulta evidente, una vez hemos entrado en la argumentación de *Play Matters*, de que el texto se escribe con una voluntad de sacudir los cimientos del discurso hegemónico sobre el *juego*. La retórica que exhibe Sicart, nos interpela directamente como jugadoras —y no como *gamers*—. La tesis de este manifiesto es que hemos encerrado al juego en elementos que no hacen del todo justicia a la potencialidad que posee la idea de juego. De ahí la necesidad de retornar hacia la investigación fenomenológica: la de desgranar, una vez más, las características más esenciales y profundas de esta actividad. La fenomenología sicartiana, al contrario que la de Huizinga, no tiene como objetivo plantear una definición *pura* del concepto de juego, sino que asume la dificultad conceptual de la tarea y se propone caracterizar este concepto a partir de una mirada muy concreta que se sabe particular, enraizada en una tradición concreta. La definición universal de juego no es el objetivo de Sicart, sino articular una fenomenología que se sabe situada, retórica y con prejuicios. *Play Matters* es un texto que únicamente tiene una función en este mundo, la *retórica portátil* de esta obra es una herramienta auxiliar de la contemporaneidad y no pretende ser nada más que eso.

Como expresa Lucas Ramada en su tesis doctoral *Esto no va de libros* (2017)²¹, uno de los primeros problemas que debemos resolver si queremos desenredar el

¹⁹ Miguel Sicart, *Play Matters* (Massachusetts: MIT Press, 2014) p.1 [Todas las citas de esta obra son fruto de una traducción propia]

²⁰ Sebastian Deterding, «A Manifesto, With Footnotes. A Review of Miguel Sicart's "Play Matters"» *Game Studies*, Vol. 15, n°1 (2015) "https://gamestudies.org/1501/articles/deterding_s"

²¹ Lucas Ramada Prieto, «Esto no va de libros» (Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona, 2017) pp.240 y ss.

entuerto lingüístico en el que vamos a introducirnos remite a las dificultades que tenemos en el idioma español para referirnos a las cuestiones relacionadas con el juego. Esto nos da pie también a denunciar la necesidad de traducción y localización que requiere *Play Matters*, ya que desgraciadamente sólo podemos encontrarlo en inglés. La dificultad de su traducción se encuentra concretamente en la similitud léxica que tienen en español la palabra *juego* con el verbo *jugar*. En inglés, *to play* y *game* poseen connotaciones totalmente diferentes, y es lo que aprovecha Sicart para establecer una taxonomía del juego:

“[Sicart] diferencia entre las formas estructuradas que adquieren los juegos -games-, la actividad lúdica en sí y que puede desarrollarse tanto “con juegos” como “con juguetes” o “en parques”, etc. -play- y por último ese estado mental juguetón con el que podemos encarar cualquier actividad no necesariamente lúdica de nuestro día a día -playfulness-”²²

Toda acción lúdica pivota entre estos tres momentos de la acción; ya sea la cristalización material de elementos lúdicos en forma de *juegos*, la actividad de *jugar*, cuyo objeto no queda únicamente definido en los *juegos*, y la actitud general con la que afrontamos cualquier actividad (*playfulness*), es fundamental para entender la amplitud y la ambigüedad en la que Sicart se coloca para responder a la pregunta sobre qué significa jugar.

¿Por qué establecemos una diferencia entre la actividad lúdica (el jugar como verbo, como acción) y el conjunto de materialidades que comprenden los juegos? Esto no se debe leer como un paso atrás hacia la filosofía de la subjetividad. En la línea de Gadamer, Sicart piensa el juego como actividad existencial. El acto de jugar no se interpreta como una expresión del espíritu subjetivo humano, ni siquiera en términos psicológicos. La deliberada ambigüedad con la que Sicart resuelve el problema de lo lúdico es una declaración de intenciones, se desmarca de la filosofía de la subjetividad pero a la vez no se plantea la posibilidad de que el juego quede únicamente encerrado en las actividades materiales que nuestro horizonte de posibilidades histórico contempla como tal. Definir al juego desde su aperturidad será la gran motivación de Sicart y el corazón argumental de *Play Matters*. A este ejercicio fenomenológico se refiere Sicart cuando propone que la relación entre el discurso académico —centrado en los *game studies*— y el juego es similar a la imagen de aquel que al señalar a la Luna se queda mirando el dedo. Los juegos [*games*] son el dedo mientras que jugar [*to play*] es la Luna.

²² L. Ramada, «Esto no va de libros», p.243

La investigación sicartiana estriba en una fenomenología que conceptualiza al juego bajo dos características. Por un lado, el juego es siempre una actividad autotélica y además, en antagonismo con Huizinga, se encuentra enraizada en nuestro mundo. Antes de profundizar en esta segunda característica, cabe preguntarse por las diferencias entre el juego como *actividad libre* y el juego como acción *autotélica*. Aunque pueda parecer que ambas características refieren a lo mismo, el lenguaje que utiliza Sicart es lo suficientemente preciso como para poder establecer una diferencia cualitativa con el juego entendido a partir de la *libertad* que sostiene Huizinga.

3.2.1 El juego sicartiano: teleología y ontología

Una acción autotélica, tal y como la entiende Sicart, hace referencia a aquella “actividad con su propia meta y propósito, con una duración determinada así como con un lugar y unas condiciones concretas”²³ A pesar de que este entendimiento del juego sobrevuele todo el canon del pensamiento lúdico, la tradición que emprende Huizinga establece la *libertad* como rasgo formal del juego. Sicart encuentra urgente la necesidad de deshacerse de la noción metafísica de *libertad*. Este concepto remite a una lectura positiva de la acción lúdica. La idea de libertad como modelo de la experiencia lúdica en Huizinga parte de la idea de *desinterés* de la estética kantiana. El modelo de experiencia estética en este sentido debe dejar a un lado el interés particular y las intenciones personales del individuo para poder afrontar con honestidad la cuestión de la obra de arte. El juego sicartiano no es autotélico en el sentido en que mientras lo estamos experimentando se suprimen nuestras miradas particulares sobre el mundo. Toda acción lúdica es una negociación entre el juego, cuyo propósito no es otro que el desarrollo de sí mismo, y las intenciones particulares de cada jugador. Esta característica es esencial para entender la dimensión política del juego tal y como lo entiende Sicart. Continuando por este camino, nos encontramos directamente con la relación entre juego y ontología en *Play Matters*.

Mientras que para Huizinga, en el acto de jugar, las reglas del juego establecen una ontología radicalmente diferente de la de la vida cotidiana, para Sicart el juego siempre es reflejo y productor de ontología. No existe un mundo del juego y un mundo exterior a él, cuando se juega siempre se reproducen las características del mundo en el que se vive. Huizinga es muy tajante con su separación entre el mundo y el juego:

²³ M. Sicart, *Play Matters*. p.16

“aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por sí, una función moral ni se dan en él virtud o pecado.” Y continúa más adelante: “no podemos hacer coincidir, sin más, el juego con lo verdadero ni tampoco con lo bueno.”²⁴ Huizinga ha determinado que *jugar* es cosa seria, sin embargo, en tanto que encerrado en sí mismo, la seriedad con la que jugamos no tendría efectos en nuestra interpretación del mundo. Nosotros sostenemos una idea de jugar tanto enraizada en nuestra ontología como productora y creadora de ontologías nuevas. “El concepto “juego”, afirma Huizinga, permanece siempre, de extraña manera, aparte de todas las demás formas mentales en que podemos expresar la estructura de la vida espiritual y de la vida social.”²⁵ Para el autor, el juego siempre se da en una especie de *círculo mágico* en el que se suspende todo prejuicio, en el que las reglas del mundo de la cotidianidad dejan paso al mundo ideal de las reglas del juego. Nada más lejos de la realidad, el acto de jugar, lejos de abstraernos del mundo, nos acerca inevitablemente a él. “Jugar es ser en el mundo. Jugar es una forma de entender qué nos rodea y quiénes somos, es una forma de relacionarnos con los demás. Jugar es un modo humano.”²⁶ Mientras que para Huizinga, “lo lúdico [...] se resiste a todo análisis”²⁷. Lo lúdico²⁸ conforma el *asunto* para Sicart. Las manifestaciones materiales del juego requieren de nuestra atención porque precisamente son los lugares en los que más concentración de actividad lúdica hay, pero no porque haya una separación tajante entre los juegos tradicionales, que interpreta Huizinga, como los deportes, danza, bailes, mascaradas, torneos... y cualquier otra actividad humana donde pueda filtrarse el juego —cocinar, pasear, leer...—. Lo lúdico es lo verdaderamente importante, es, definitivamente, una forma de ser en el mundo [*being in the world*]. Actuar de forma lúdica no consiste en situarse en un lugar mental concreto sino en relacionarse con el mundo a través del juego. En palabras de Sicart:

“En lugar de derivar un entendimiento del juego a partir de un objeto o una actividad particular, como la guerra, los rituales o los juegos, considero el juego como una herramienta portátil para ser. No está sujeta a los objetos

²⁴ J. Huizinga. *Homo ludens*, p.19

²⁵ J. Huizinga. *Homo ludens*, p.19

²⁶ M. Sicart, *Play Matters*. p.1

²⁷ J. Huizinga, *Homo ludens*. p.20

²⁸ Existen dos formas de entender lo lúdico. Por un lado, podemos entenderlo como el estado mental en que nos inducimos para jugar, o como adjetivo que refiere a todo lo que tiene que ver con el juego. Nosotros manejamos su segunda acepción, ya que la primera queda reflejada en el concepto de *playfulness*, y, más concretamente en el canon de Huizinga nos remite demasiado a un estado únicamente mental que sólo se puede referir a sí mismo y cuyas referencias empiezan y acaban en la propia subjetividad.

sino expresada por la gente hacia la compleja red de interrelaciones que establecemos diariamente con las cosas.”²⁹

La intrínseca relación entre juego y mundo abre la posibilidad a pensar nuestra relación con esta actividad como algo más que la mera recreación en un entorno controlado. No es natural pues, que el juego sea únicamente divertido. No toda acción de jugar pasa necesariamente por someterse al imperio de la diversión. Sicart plantea que el juego sí que puede ser satisfactorio, pero teniendo en cuenta la ambigüedad de ese término. De este hilo se entiende que el juego, al tener relación con nuestro mundo, es muchas veces una actividad peligrosa.³⁰ Al igual que Nietzsche definió la tragedia mediante la tensión entre orden y caos, entre lo apolíneo y lo dionisiaco, el juego se sitúa siempre en esa dicotomía. Y esta estructura es extremadamente frágil, es su fragilidad la que permite que muchas veces se confunda el juego con otra acción no lúdica. Uno de los ejemplos más claros de conexión entre el juego y el mundo lo podemos encontrar en el análisis de *lo carnavalesco*. Mientras que Huizinga piensa el *carnaval* como una suspensión de las relaciones políticas cotidianas, Sicart, piensa, junto con Bakhtin, en lo *carnavalesco* como la tensión entre el poder autoritario de las instituciones y la libertad de expresión mediante el uso del humor y la sátira.

Otra de las diferencias clave con Huizinga es el tratamiento que da Sicart a las reglas. En el esquema de *Play Matters*, está claro que no hay juego sin reglas, sin embargo, la existencia de las reglas no es la esencia del juego. Las reglas deben ser tomadas siempre como instrumentos formales para el establecimiento de pautas de juego. “Una regla determina dónde jugamos, cuándo paramos de jugar, y cuándo podemos volver a entrar en el juego”.³¹ Huizinga traza una genealogía del concepto de juego que abarca lo ritualístico y lo sagrado. Para este autor, la celebración de un oficio religioso o la participación en rituales de naturaleza sagrada son indudables momentos de juego. No obstante, para Sicart, está claro que las reglas del juego no pueden ser confundidas con lo sagrado. “Las reglas no son sagradas”³², afirma Sicart. Muy al contrario, las reglas poseen la estructura de la negociación. En lugar de ser dadas —como ocurre con las ceremonias y rituales sagrados— las reglas parten siempre del consenso de los jugadores, nunca son impuestas. Incluso en los ejemplos más estrictos de esto, como puede ser el reglamento de un deporte, vemos cómo se negocian las reglas

²⁹ M. Sicart, *Play Matters*. p.2

³⁰ M. Sicart, *Play Matters*. p.3

³¹ M. Sicart, *Play Matters*. p.8

³² M. Sicart, *Play Matters*. p.8

en cada momento, cómo nunca se puede saber de forma inequívoca cuando determinada regla ha sido quebrantada.

Uno de los mejores ejemplos de todo esto es el juego de “*Metakettle*”. En el apartado de *Play Matters* dedicado a la *política*, Sicart describe este particular juego para establecer la paradoja existente entre la naturaleza autotélica del juego y su relación con el mundo. El *kettling* es una estrategia policial que se popularizó en el Reino Unido durante las protestas de finales del 2009 y el 2010. Consiste en rodear o acorralar a los manifestantes, a menudo utilizando barreras físicas como vallas o líneas de policía, con el fin de mantener el control y prevenir que la protesta se disperse o se vuelva violenta. La táctica de *kettling* busca restringir la movilidad de los manifestantes y limitar su capacidad de acción. Esto puede implicar mantener a las personas en un área durante un tiempo prolongado, a veces incluso horas, sin permitirles salir o dispersarse libremente. Además, se pueden usar tácticas como el uso de gas lacrimógeno, balas de goma o cañones de agua para disuadir a los manifestantes y mantener el control. En este contexto aparece el juego de “*Metakettle*”, sus reglas son las siguientes: Para comenzar el juego, debes gritar “*Metakettle*”. Luego, tienes la opción de formar tu propio equipo mencionando el nombre de un animal o unirse a un equipo existente enlazando tus brazos con los miembros de ese equipo. El objetivo es conseguir más personas para tu equipo rodeándolas por completo con los miembros que hayas reclutado. El juego continúa hasta que solo quede un equipo de animales, y la persona que lo haya formado es declarada ganadora. Repite el proceso varias veces hasta que las autoridades policiales decidan poner fin al juego.³³ Únicamente se puede jugar a este juego bajo el efecto de la táctica del *kettling*, de otra forma, al perder el contexto político, el juego pierde su significado. Su efecto político, por otro lado, únicamente funciona cuando lo ponemos en práctica, es decir, cuando jugamos. No se trata de una reflexión sobre la violencia policial ni sobre el monopolio de la violencia, sino una práctica política a través del juego.

La acción política a través del juego se beneficia de la naturaleza paradójica del juego. Dado que el juego es autotélico, se podría argumentar que el propósito de jugar *Metakettle* es “jugar *Metakettle*”, lo cual no es una actividad política. Sin embargo, es precisamente la naturaleza autotélica del juego lo que lo convierte en una acción política. Al igual que el carnaval, el juego tiene un estatus particular en

³³ M. Sicart, *Play Matters*. p.74

relación con la realidad que permite la acción política al mismo tiempo que es relativamente inmune a las acciones del poder.³⁴

³⁴ M. Sicart, *Play Matters*. p.75

4. DISCUSIÓN Y POSICIONAMIENTO

Con el juego sicartiano sobre la mesa, es decir, una vez habiendo emprendido el camino de la investigación fenomenológica sobre el concepto de juego. Podemos poner al servicio de la crítica a la industria cultural esta caracterización del juego en pos de sustraer la acción de jugar de sus lugares comunes. Nuestro objetivo es, pues, a partir de la caracterización del juego que hemos hecho, advertir de la situación material e histórica en la que se encuentra ahora mismo encerrada toda acción lúdica: la del juego como sinónimo de *entretenimiento* —precisada en el videojuego—. Lo cual nos conduce necesariamente a atender a la descripción del mundo contemporáneo que realizó la Teoría Crítica a partir de la noción de “industria cultural”. El juego, al igual que nuestra relación con las imágenes, ha quedado relegado a la dimensión de *ocio* de nuestras vidas. Nuestra tesis es alumbrar sobre la urgencia de entender el juego de una forma más poliédrica, llegando incluso a advertir sus capacidades emancipatorias. El juego como entretenimiento es sólo *una* forma de entender el juego, pero no por ello resulta la más importante. Redimir al juego a partir de la señalización de su clausura en el reino de la industria es una de las tareas principales para recuperar otras formas de jugar alejadas de la dinámica de consumo.

4.1 Introducción al concepto de “industria cultural”

A mediados del siglo pasado, Adorno y Horkheimer se embarcaron en una ambiciosa empresa filosófica que pretendía revisar las promesas del pensamiento ilustrado a la luz del devenir del proceso civilizatorio. Lejos de plantear los hechos históricos que marcaron los inicios del siglo XX como una negación del espíritu ilustrado, Adorno y Horkheimer entienden nuestro *Zeitgeist* como el desarrollo lógico del despliegue dialéctico de las premisas de la Ilustración. Esta tesis impregna el recorrido conceptual y argumental que vertebra la *Dialéctica de la Ilustración* (1947), libro escrito a cuatro manos por estos dos autores. El concepto de “industria cultural” aparece en esta obra como respuesta a todas aquellas propuestas que vertían optimismo demasiado cándido sobre el futuro creativo de Occidente tras el hueco que había dejado la desaparición de la esfera ritual religiosa y la desacralización del arte. Para Adorno y Horkheimer, el hueco había sido ocupado totalmente por esta nueva forma de entender, de interpretar y, sobre todo, de consumir la cultura. Las tesis a la que se enfrenta la *Dialéctica de la Ilustración* son aquellas que quisieron interpretar la situación estética de

principio de siglo como la explosión de un caos cultural.³⁵ Al contrario, nuestros autores supieron ver con un ojo crítico la tendencia a la estandarización y a la serialización de las técnicas artísticas, dando lugar a un sistema de productos que denominaron industria cultural.

En la actualidad, no han sido pocas las voces que se han alzado en contra de esta caracterización de la cultura y la han catalogado como un ejercicio de pedantería y esnobismo. Recientemente, el crítico cultural Pedro Vallín ha publicado un libro titulado *¡Me cago en Godard!* (2019), cuyo subtítulo es realmente escalofriante: “por qué deberías adorar el cine americano (y desconfiar del cine de autor) si eres culto y progre”. Vallín afirma que el cine de autor es producto de una sociedad burguesa y tanto su lenguaje cinematográfico como narrativo apelan al mantenimiento de la sociedad de clases. Su propuesta es dirigir nuestra mirada hacia los productos más palomiteros del cine estadounidense. La tesis de este autor es que es el cine más industrial el que realmente debería apelar a la clase trabajadora, ya que cuenta con una serie de elementos que lo hacen ser revolucionario.³⁶ Desde los finales felices como realización catártica del progreso hasta una reivindicación del cine como *artesanía* en detrimento del cine artístico que tanto promulgan sus *auteurs*. “El cine y la radio”, afirman Adorno y Horkheimer, a lo que nosotros añadimos, y el videojuego, “no necesitan ya darse como arte. La verdad de que no son sino negocio les sirve de ideología que debe legitimar la porquería que producen deliberadamente. Se autodefinen como industrias, y las cifras publicadas [...] eliminan toda duda respecto a la necesidad social de sus productos”³⁷ La recién estrenada secuela de “*Avatar*” (2022), dirigida y producida por James Cameron, ha vuelto a recordarnos cómo la industria cinematográfica se vale del discurso presupuestario para intentar vendernos sus productos. En el ámbito del videojuego, podemos traer a colación la noticia que comentamos en el apartado de *Estado actual*; que alzaba con orgullo el coste de producción de “*Grand Theft Auto V*”, el producto audiovisual más caro de la historia, como uno de los momentos clave de la legitimación del videojuego como medio cultural de importancia. No es necesario atender únicamente a las propuestas más gandilocuentes y desesperadas de la industria. Precisamente una de las mayores aportaciones del concepto de “industria cultural” es la desintegración de la

³⁵ Max Horkheimer y Theodor W. Adorno. *Dialéctica de la Ilustración* (Valladolid: Trotta, 1998) p.165

³⁶ El autor pretende pasar por suyas las tesis de Benjamin en “*La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*” pero despojándolas de todo su esqueleto crítico.

³⁷ M. Horkheimer y Th. W. Adorno. *Dialéctica de la Ilustración*, p.166

vieja distinción entre alta cultura y baja cultura. Tampoco se puede leer como el triunfo de la baja cultura, sino como la aparición de una relación completamente nueva con la cultura. Si bien autores, como Vallín, han querido interpretar esta desvinculación de la “industria cultural” del arte como la génesis de toda una nueva potencialidad creativa, creemos que sería falaz negar que la lógica que subyace a esta desvinculación no es otra que la del beneficio económico. No podemos leer el final feliz como catarsis revolucionaria sino como la supresión de lo discordante. La proliferación reciente de la estética de lo “*wholesome*”³⁸, no es sino un indicativo más del nihilismo capitalista. En el ámbito del videojuego, lo wholesome es una estética y presentación que ha obtenido un gran éxito en los últimos años. Uno de los ejemplos más recientes es “*Animal Crossing: New Horizons*” (2020), en el que el discurso colonial y antiecológico conviven con un ritmo de vida pausado, colorido y tierno. En este tipo de propuestas, la explotación mecánica se ejerce de la misma forma que en otro tipo de juegos, pero bajo la perversa promesa de no constituir ningún daño. Lo “*wholesome*” representa a la perfección lo injusto del análisis de Vallín sobre la cultura. La sesgada lectura de las bondades del cine estadounidense no puede conducir sino a una caricatura del panorama cultural.

Por otro lado, hay quienes han querido leer el avance productivo de las nuevas tecnologías como un cambio lo suficientemente considerable como para dejar de utilizar el término “industria cultural”. Siguiendo la estela de lo que plantea Rodrigo Duarte en su artículo “Industria cultural 2.0”, sigue siendo necesario pensar junto con los postulados de la Teoría Crítica clásica pero añadiendo en la argumentación los cambios en la distribución y producción de cultura. Para poner de manifiesto esta tesis, Duarte pivota entre el cuerpo argumentativo de la *Dialéctica de la Ilustración* y el análisis sociológico, filosófico, cultural y político de la contemporaneidad. Situar las particularidades de la industria cultural en la actualidad es esencial para conjugar este concepto con los videojuegos.

«En lo que concierne a la matriz tecnológica de la industria cultural global, es evidente que está marcada por el surgimiento y por los desarrollos en el campo del registro, de la generación y de la transmisión de sonido e imagen por medios digitales dado que ese sistema es mucho más flexible, permitiendo la compresión de informaciones tratadas como datos computacionales y economizando tanta

³⁸ Este artículo firmado por Matteo Lupetti es toda una declaración de guerra contra el fenómeno *wholesome*. Sitúa esta estética en la órbita del discurso reaccionario conservador y lo despoja de su aparente inocencia.

capacidad de transmisión, que se puede transmitir sonido e imagen de alta calidad incluso por medio de cables telefónicos.»³⁹

Es gracias a esta evolución de la técnica que ha permitido el desarrollo de toda una cultura lúdica centrada en torno a lo digital. El juguete, antes de la era de la ingeniería informática, era siempre un objeto material con el que interactuamos de forma unilateral. Mientras que el juguete contemporáneo, cifrado en los juegos digitales y videojuegos, han revolucionado nuestra forma de jugar —de la misma manera que la computación ha revolucionado el resto de esferas de nuestra sociedad—. Decía Adorno que “la radio, democrática, convierte a todos en oyentes para entregarlos autoritariamente a los programas, entre sí iguales, de las diversas emisoras”⁴⁰ Internet ha elevado a la máxima potencia los temores de Adorno. Duarte ha calificado esta era bajo el apelativo de “capilarización”, que refiere a la potencia que poseen los medios de comunicación computacionales para la difusión y la penetración de mensajes audiovisuales y textuales en todo el mundo.⁴¹ En definitiva, las herramientas de la Teoría Crítica están lejos de haber quedado obsoletas. La necesidad de seguir pensando el mundo de la cultura digital bajo el paradigma de la industria cultural ha quedado de manifiesto, ahora debemos caracterizar las particularidades de esta industria aplicada a la cultura lúdica de forma más pormenorizada.

4.2 Juego e industria cultural

Si la industria cultural se fundamenta en la necesidad de rellenar el hueco que deja el trabajo, es decir, en la industria que colma el tiempo de ocio, no podemos caracterizar entonces a la cultura como momento antagónico al trabajo. De forma negativa, la cultura se ha situado como momento de reposo de la jornada laboral, su definición ha dejado de ser positiva. Entendiendo el juego, como hemos visto anteriormente, encapsulado en el videojuego, como parte fundamental de la industria cultural contemporánea, ¿por qué nos resulta tan intuitivo pensar el juego como contraposición al trabajo? La clave de esta pregunta radica en, como vimos con Huizinga y Sicart, la naturaleza autotélica del juego. Mientras que el trabajo se presenta como una actividad cuyo fin último es la creación de valor, y por tanto, de contribución a la maquinaria del capital, resulta imposible considerarlo como fin en sí mismo. En

³⁹ Rodrigo Duarte. “Industria cultural 2.0” *Constelaciones: Revista de Teoría Crítica*. Vol. 1, nº3 (2011) p.107

⁴⁰ M. Horkheimer y Th. W. Adorno. *Dialéctica de la Ilustración*, p.167

⁴¹ R. Duarte. “Industria cultural 2.0”. p.108

otras organizaciones sociales no basadas en el flujo del capital, la barrera entre juego y trabajo resulta mucho más difusa. En el texto “*Por qué el trabajo de los cazadores-recolectores es un juego*”, el antropólogo Peter Gray realiza una crítica del trabajo asalariado atendiendo a las formas de organización de la actividad productiva en entornos no-capitalistas.

«En general, los cazadores-recolectores no tienen un concepto de trabajo. Cuando estos tienen tal concepto, aparentemente deriva de su contacto con forasteros. Es posible que para referirse a la labor de sus vecinos granjeros, mineros, o constructores de carreteras aprendan una palabra para «trabajo», pero no lo aplican a sus propias labores. Sus labores son simplemente una extensión del juego de los niños. Los niños juegan a cazar, recolectar, construir cabañas, hacer herramientas, preparar comidas, defenderse de predadores, dar a luz, cuidar de otros niños, curar, negociar, y así sucesivamente; y gradualmente, así como sus habilidades para el juego se incrementan, las actividades se convierten en productivas.»⁴²

De esta manera, juego y trabajo no son actividades opuestas, sino dos cristalizaciones políticas de la forma que tenemos de entender nuestra relación con la actividad productiva. Mediante el concepto de *labor*, Gray rescata toda aquella parte que no resulta desagradable del trabajo, que es necesaria, útil e incluso puede llegar a ser placentera, y afirma que, bajo unas circunstancias determinadas, esa labor tiene la potencialidad de ser entendida como juego. Como afirma Bob Black en su manifiesto a favor de la abolición del trabajo: *El juego es voluntario*. “Lo que en determinadas circunstancias podría ser un juego se convierte en trabajo si es obligatorio: cae por su propio peso.”⁴³ Black también se detiene a considerar la organización de las actividades que llevan a cabo las sociedades cazadoras-recolectoras: “Su «labor» tal y como la veríamos nosotros, era un trabajo cualificado que ponía a contribución sus capacidades físicas e intelectuales, pues [...] el trabajo no cualificado a gran escala es imposible salvo en la sociedad industrial.”⁴⁴

Si, como vemos, el trabajo ha hecho que juguemos *menos*, ¿por qué parece que cada vez más estamos avanzando hacia una sociedad más *gamificada*? Ya no hablamos únicamente del crecimiento del videojuego como principal entretenimiento, sino de la infiltración del discurso de la *diversión* y el juego en la filosofía laboral de las empresas.

⁴² Peter Gray. «Por qué el trabajo de los cazadores-recolectores es un juego». Ediciones Extáticas. 30 de abril de 2021. <https://edicionesextaticas.noblogs.org/post/general/por-que-el-trabajo-de-los-cazadores-recolectores-es-juego/>

⁴³ Bob Black. *La abolición del trabajo*. (Logroño: Ed. Pepitas de Calabaza), p.14

⁴⁴ B. Black. *La abolición del trabajo*. p.25

Entender el juego bajo el paradigma de la “industria cultural” pasa por entenderlo como una parte fundamental del mundo productivo. Trabajo y juego, en nuestro mundo, no expresa una flagrante contradicción, sino una perversa unión de fuerzas anteriormente enemistadas. Como expresa Sicart: “en nuestra cultura, *playful* [juguetón] se ha convertido en una palabra que designa positividad. El autor de la biografía de Steve Jobs, publicada en 2011, utiliza *playful* como halago hacia la filosofía de diseño de las interfaces de Apple en contraste con los ordenadores brutalistas que usaban las corporaciones”⁴⁵ Esta descripción de la instrumentalización del juego abre la puerta a pensar en el fenómeno de la *gamificación* del trabajo. Lejos de ser una forma de poner el juego al servicio de la emancipación o la liberación laboral, la gamificación se ha consolidado como uno de los procesos más sencillos para mantener la productividad. Pensemos, por ejemplo, en el diseño de los espacios de trabajo de Google, famosos por su poca ortodoxia empresarial, presentando parques de juegos en medio de sus oficinas. Otro ejemplo de esto es el “BBVA Game” que fue un programa de gamificación implementado por el banco BBVA en España. Fue lanzado en 2011 y tenía como objetivo principal promover la educación financiera entre los jóvenes y fomentar el uso responsable de los servicios bancarios. El programa “BBVA Game” se diseñó como un juego en línea que combinaba elementos educativos y de entretenimiento. Los participantes tenían la oportunidad de crear avatares y formar parte de una comunidad virtual donde podían interactuar con otros usuarios. A través del juego, los participantes podían aprender sobre conceptos financieros básicos, como el ahorro, el presupuesto, los préstamos y la inversión. A pesar de compartir el esfuerzo retórico de Black y Gray por devolver al juego su potencia emancipatoria, está claro que para liberarse del trabajo no basta únicamente con *jugar*, ya que la forma contemporánea que ha adoptado el juego ha sido la forma del ocio. Se trata de encontrar ese elemento emancipatorio que el juego tiene por sí mismo, tal y como apuntaba Sicart en su fenomenología del juego. El despliegue del juego como ocio no permite el desarrollo total del concepto de juego en su totalidad, al quedar relegado al servicio de *otra cosa*, su dimensión autotélica y la más importante, queda sedimentada bajo el ciego movimiento de la maquinaria productiva.

Ríos de tinta han corrido (y corren a diario) sobre la *utilidad* práctica de los videojuegos. Esta utilidad suele estar de alguna forma asociada siempre a la productividad, o la mejora de los ritmos de producción o a la mejoría humana desde una

⁴⁵ M. Sicart, *Play Matters*, p.2

antropología fordista. En este artículo⁴⁶ de la revista *Público* se afirma que “los juegos de disparos aumentan los reflejos”. El interés del medio por buscar legitimidad ha pasado por la necesidad de señalar sus virtudes psicomotrices. Esto, lejos de ser una cualidad real de cualquier juego, es un intento desesperado por otorgarle utilidad a un artefacto que, en otras circunstancias, sería únicamente leído como *cultura*. Por otro lado, y de forma mucho más perversa, podemos observar en este artículo⁴⁷ de la BBC de qué forma se ha implementado el videojuego para entrenar soldados. El mundo virtual se ha convertido en un espacio moralmente irreprochable —como decía Huizinga— en el que el fin siempre justifica los medios. Articular una ética de lo digital se ha vuelto uno de los mayores retos de la contemporaneidad.

Las tesis que Adorno y Horkheimer aplicaron a la industria cinematográfica se pueden también aplicar de forma categórica al desarrollo tecnológico del videojuego. Un ejemplo de esto es el tratamiento que la industria otorga a su principal centro distributivo: la consola. Las consolas de nueva generación, la *Playstation 5* y la *Xbox One Series X* fueron presentadas hace ya algunos años durante la feria anual del entretenimiento electrónico (E3) celebrada en Los Ángeles. Una de sus líneas discursivas claves fueron la cantidad de *teraflops*⁴⁸ que dichas consolas serían capaces de trabajar. Durante unos días, el grueso de usuarios de ambas consolas lucharon por reconocer cuál de las dos opciones tenía más *teraflops*. No era relevante saber qué consola iba a albergar los *mejores juegos*, los más *interesantes*, el discurso giraba únicamente en torno a la cantidad de *teraflops* que manejaban. Finalmente, la cuestión de los *teraflops* fue tomada como un *meme* en Internet debido al desconocimiento generalizado de la manera en la que funcionan técnicamente las consolas. Como afirman Adorno y Horkheimer: “los interesados en la industria cultural gustan explicarla en términos tecnológicos”⁴⁹. La estación industrial por antonomasia para disfrutar del videojuego ha sido erigida mediáticamente como la consola. A pesar de que se pueda jugar a videojuegos tanto en móviles o tablets como en ordenadores personales, la consola ha sido el lugar privilegiado por la industria videolúdica. El desarrollo técnico tanto de las consolas como de las estaciones de programación, edición y diseño de videojuegos, ha abocado a la industria a una carrera tecnológica mucho más destructiva

⁴⁶ Enlace a la noticia: <https://www.publico.es/ciencias/videojuegos-disparos-aumentan-reflejos.html>

⁴⁷ Enlace al artículo: https://www.bbc.com/mundo/internacional/2010/03/100317_juegos_militares_rg

⁴⁸ Enlace a una noticia que explica en qué consisten los *teraflops*:
<https://www.senpai.com.mx/noticias/videojuegos/que-son-teraflops-importancia-ps5-xbox-series-x-videojuegos/>

⁴⁹ M. Horkheimer y T. Adorno. *Dialéctica de la Ilustración*, p.166

que a la que ha sido sometida el cine o la música. El paso del cine mudo al cine sonoro dejó *obsoletas* muchas de las técnicas que antes se consideraban claves para hacer cine únicamente mudo. Sin embargo, la mirada que vertemos hacia el pasado cinematográficamente hablando, de forma colectiva, es de admiración y, a veces, disfrute. Para el ritmo al que se mueve la industria del videojuego, las producciones de hace apenas cinco años han quedado ya obsoletas y desfasadas. La búsqueda desenfadada de realismo y la carrera por lograr la optimización técnica han desestimado rápidamente muchas formas de *jugar*.

Hemos desvelado que el videojuego, lejos de ser una mera forma de expresión humana natural también está enraizada y contaminada de la ideología imperante de consumo de cultura. Nuestro objetivo en este texto siempre ha sido presentar al juego de forma fenomenológica como propedéutica a una crítica del videojuego como producto de la industria cultural por antonomasia. Recordemos que el juego únicamente es sinónimo de ocio en los términos en los que hemos definido la contemporaneidad, esto es, bajo el imperio de la industria cultural. Sin embargo, a modo de conclusión, nos gustaría proponer también la posibilidad de extraer al juego de su encierro dentro de la industria cultural. Creemos que lo lúdico puede constituir también un elemento crítico. Lo único que vemos con posibilidad de redención en el videojuego es precisamente *que se juegan*. A pesar de todos los intentos de la industria cultural por establecer un sistema de producción cultural basado en la apatía y la inacción, los videojuegos siguen necesitando de un sujeto que los juegue. Es aquí donde ciframos el potencial emancipatorio del juego, que para ser desplegado con totalidad necesita a su vez de emanciparse de la industria cultural. En el último capítulo de *Play Matters*, Sicart expone la necesidad de pensar el juego desde el horizonte tecnológico pero no desde el optimismo técnico sino desde la relación simbiótica entre ser humano-tecnología. Queda claro que, tras el telón de la industria cultural, es posible establecer nuevas formas de ser en el mundo que comprendan el diseño digital. “Los ordenadores”, afirma Sicart, “pueden ayudar al juego a conquistar el mundo”⁵⁰ Para ello, la tecnología es la que debe estar al servicio de lo lúdico y no al revés. Y continúa:

«Estos dispositivos de cálculo son más que ayudas. Abren el mundo para la interpretación y el mundo es más rico a través de la computación. Pero para disfrutar de esa riqueza, para tomarla y hacerla humana, necesitamos expresarnos a

⁵⁰ M. Sicart, *Play Matters*, p.99

través de ella. La computación solo puede ser humana cuando la aceptamos como lo que es: no una tecnología, sino una modalidad de ser, una forma de expresión.»⁵¹

⁵¹ M. Sicart, *Play Matters*, p.99.

5. CONCLUSIÓN Y VÍAS ABIERTAS

La parte final de “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”⁵² y la dimensión dialéctica que abre, ha sido parte fundamental del discurso estético y político del siglo XX. Benjamin sostiene, en una lapidaria frase final cuyo despliegue teórico nunca llegó por parte del autor a materializarse, que mientras el fascismo propugna una “estetización de la política”, el comunismo le responde con “la politización del arte”. Si entendemos esto como una propuesta retórica y no tanto como un cándido análisis de la industria cultural, podemos considerar vigente la tarea benjaminiana de la politización del arte. Podemos achacarle a Benjamin haber subestimado a su enemigo (o no haber pensado a fondo el momento y el lugar en los que se elaboró el texto), y que lejos de haberse puesto en marcha un movimiento social proletario en pos de la crítica estética, acabamos sumidos en las dinámicas más paralizantes de la industria cultural. Sin embargo, el potencial revolucionario y crítico de las palabras de Benjamin tampoco puede ser tomado a la ligera. No podemos saber con exactitud a qué se refería con “politización del arte” pero sí podemos identificar a nuestro enemigo —es decir, a la estetización de la política— y es lo que hemos intentado hacer en este texto pero aplicado al concepto de juego.

En su ensayo *Contra la cinefilia* (2020), Vicente Monroy cuenta una anécdota aplicada al cine que puede ser interesante para acercarnos a una posible vía de emancipación del arte. En uno de los fragmentos finales del ensayo, Monroy narra la siguiente situación:

“En el verano de 2011 me reunía con un grupo de amigos con los que organizaba sesiones de cine [...] En una ocasión, propuse una sesión de *Sleep*, la película de 1964 de Andy Warhol, más de cinco horas de imágenes de John Giorno durmiendo. [...] Para mi sorpresa, resultó ser una experiencia bastante agradable. No tanto por lo que ocurría en la película como por la manera en la que permitía que mantuviéramos cierto ritmo de actividad frente a la pantalla. [...] Poco a poco, fueron las imágenes las que se integraron en nuestro mundo, y no al revés.”⁵³

Esta anécdota, aplicada en este caso al cine, guarda una potencia política crítica que no podemos pasar por alto. La reapropiación de las imágenes, la integración del arte en nuestras vidas, la recuperación de una función social de la estética que no la sacraliza ni la pone al servicio del productivismo. Como hemos visto, Sicart propone algo similar

⁵² Walter Benjamin. «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica». En *Iluminaciones* (ed. Jordi Ibáñez, 195-224. Madrid: Trotta) 2018, p.221

⁵³ Vicente Monroy, *Contra la cinefilia* (Madrid: Clave Intelectual) 2020, pp.130-131

en la simbiosis entre tecnología y juego. Hemos querido, en primer lugar, desplegar la posibilidad de pensar lo lúdico con las herramientas de la filosofía más tradicionales para ponerlas luego al servicio de la crítica. La revisión filosófica o conceptual del juego ha sido clave para proponer una redención de este concepto siguiendo la fenomenología sicartiana. Sin embargo, hemos advertido también el peligro que supone la “industria cultural” para evitar caer en el optimismo al que nos desemboca el discurso tecnológico hegemónico. A modo de conclusión, proponemos la necesidad de seguir pensando el concepto de juego en toda su complejidad, no como una actividad inofensiva sino desde nuestra relación existencial con la actividad lúdica. El discurso del juego, por otro lado, ha quedado sepultado por el videojuego. Advertimos también la necesidad de seguir considerando al juego como algo más que mero entretenimiento. La actitud lúdica siempre ha cobrado una importancia vital en nuestra forma de relacionarnos con el mundo. Es precisamente bajo la industria cultural dónde el juego ha sido entendido como mero pasatiempo, cuando menos hemos desarrollado esta actividad. El juego no puede perecer, ya que sigue siendo una actividad esencial en la vida humana, pero considerarlo únicamente desde las garras de la industria cultural le ha despojado de toda su potencia crítica. Como Monroy, proponemos apropiarnos de los juegos —juguetes, videojuegos, juegos digitales...— y ponerlos al servicio de otra cosa que no sea únicamente su consumo. El juego entendido como producto no puede extender toda la fuerza que sus características innatas poseen; la dimensión autotélica de lo lúdico queda reducida a mero simulacro, ya que se encuentra bajo el yugo del binomio ocio/trabajo, que no es sino reparación y optimización de la producción. En el mundo del trabajo, las actividades cuyo fin no es más que la autorrealización de la propia actividad se han visto mermadas. El cuidado del hogar, por ejemplo, se ha visto engullido por la dinámica y los ritmos del trabajo; recorrer la ciudad ya no se hace por el mero placer de recorrerla sino como medio para llegar a algún lugar... La idea de juego nos remite a una actividad sin recompensa más allá que la satisfacción de jugar en sí misma. Creemos que la agencia que permite el juego no puede ser erradicada del todo por la ideología liberal del trabajo, y por ello encontramos en ella cierto potencial crítico que la interpretación meramente pasiva de las imágenes no puede alcanzar.

Haber puesto de manifiesto esta potencia crítica del juego abre la vía a pensar también en el videojuego bajo estos criterios. Como hemos visto, más que como *juegos*, parece que hemos pensado nuestra relación con el videojuego a partir de la categoría de producto de mercado. Con la Teoría Crítica vimos la imposibilidad de compatibilizar el

producto con el arte, ya que ambas remiten a dos miradas antagónicas de la estética. Sin embargo, es posible pensar en el videojuego más como juego que como producto. Antonio Aguilera, siguiendo la reflexión de Benjamin en torno a la idea de pobra de experiencias que emerge en la modernidad tardía, reflexiona sobre cómo podría servir la tecnología —a lo que nosotros añadimos los juegos— para corregir ese empobrecimiento. La fotografía, el cine, la música o las redes podrían atender “a la carne, a la piel, a las huellas de la tortura de los cuerpos y los rostros”⁵⁴. Para nuestro presente, la tarea de la politización del arte se hace cada vez más necesaria. Una re-politización de la vida, un impulso ilustrado que podría servir para combatir las experiencias empobrecidas de quienes están cada vez más enredados en las fantasmagorías que genera el capitalismo. Esto que hemos indicado abre la línea a repensar nuestra relación con el videojuego en estos términos. Se ha escrito mucho sobre la necesidad de legitimar la cultura videolúdica como arte cuando este discurso escondía una valoración del videojuego cifrada en los términos de la industria cultural. En realidad de lo que se trata es de señalar cada momento en el que el *juego* se filtra a través de los píxeles digitales que colman nuestras pantallas. Dejamos abierta la posibilidad para futuros trabajos a pensar más profundamente en el videojuego en sí mismo, en su potencialidad crítica, en las posibilidades de lo digital para la creación de mundos alternativos al nuestro que merecen ser jugados en lugar de leídos, vistos o escuchados. Concluimos con esta idea de Sicart que abre la puerta a desarrollar esto que he indicado: «[Los juegos digitales] nos brindan un mundo expandido con el que podemos jugar, que podemos hacer nuestro mientras delegamos y nos apropiamos de las máquinas. El juego siempre ha hecho eso, pero solo el juego en la era de los ordenadores tiene la oportunidad de conectarnos con otro mundo completamente diferente además del mundo en el que jugamos.»⁵⁵ A pesar de la severidad con la que hemos tratado la praxis del videojuego, sostenemos que puede ser un terreno fértil para jugar y para reflexionar siempre y cuando su consideración no sea únicamente bajo el discurso de la economía cultural. Queda abierta la vía a pensar en estos artefactos culturales a partir de la idea de *juguete*.

⁵⁴ Antonio Aguilera. *Paisajes benjaminianos* (Barcelona: Ediciones del Subsuelo, 2021) p.307

⁵⁵ M. Sicart, *Play Matters*, p.100

BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO, Theodor. y Max Horkheimer. *Dialéctica de la ilustración*. Valladolid: Trotta, 1998
- AGUILERA, Antonio. *Paisajes benjaminianos*. Barcelona: Ediciones del Subsuelo, 2021
- BENJAMIN, Walter. «La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica». En *Iluminaciones*, ed. Jordi Ibáñez, 195-224. Madrid: Trotta, 2018
- BLACK, Bob. *La abolición del trabajo*. Logroño: Pepitas de Calabaza, 2013
- DETERDING, Sebastian. «A Manifesto, With Footnotes. A Review of Miguel Sicart's "Play Matters"» *Game Studies*, Vol. 15, nº 1 (2015)
https://gamestudies.org/1501/articles/deterding_s
- DUARTE, Rodrigo. «Industria cultural 2.0» *Constelaciones: Revista de Teoría Crítica*, Vol. I, nº3 (2011), 90-117
- ECO, Umberto. *Historia de la fealdad*. Madrid: Lumen, 2007
- GADAMER, Hans-Georg. *Verdad y método*. Salamanca: Sígueme, 1977
- GRAY, Peter. «Por qué el trabajo de los cazadores-recolectores es un juego». Ediciones Extáticas. 30 de abril de 2021.
<https://edicionesextaticas.noblogs.org/post/general/por-que-el-trabajo-de-los-cazadores-recolectores-es-juego/>
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Madrid: Alianza, 2004
- JUUL, Jesper. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Massachusetts: MIT Press, 2012
- MATÉ, Diego. «Game studies: apuntes para un estado de la cuestión» *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, nº 98 (2020), 19-35
- MCDONALD, Peter. «Homo Ludens: A Renew Reading» *American Journal of Play* Vol. 11, nº 2 (2019), 247-267
- MONROY, Vicente. *Contra la cinefilia*. Madrid: Clave Intelectual, 2020
- NGUYEN, C. Thi «Philosophy of games» *Philosophy compass* Vol. 12, nº8 (2017)
- RAMADA PRIETO, Lucas. «Esto no va de libros». Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona, 2017. <http://hdl.handle.net/10803/460770>
- SICART, Miguel. *Play Matters*. Massachusetts: MIT Press, 2014