



# EL ÁGORA VIDEOLÚDICA

**RUTH GARCÍA MARTÍN**

Doctora en Artes y Humanidades y profesora en la Universidad de Castilla-La Mancha y en la Universidad Isabel I. Especialista en videojuegos como medio expresivo-artístico, objeto cultural y herramienta educativa. (@rutxigarcia)

En nuestra sociedad, el videojuego es un elemento central en la subjetivación y en la alfabetización artística y estética. La utilización aquí de la palabra alfabetización no es baladí: hace referencia a la comprensión del arte como un saber y a la concepción del juego como forma de adquirir o llegar al conocimiento (artístico) como propugna Gadamer (1993 (1960)).

El medio videolúdico es una forma particular de entender, dar significado y representar nuestro mundo. Y es en la inmersión voluntaria dentro un mundo ludoficcional donde se encuentra el elemento formador, educativo, del medio

videolúdico como espacio cultural liminoide en el sentido formulado por Víctor Turner (1974).

Los videojuegos son ventanas al mundo que conectan el espacio físico con el virtual y en el que se iteran diversos dominios sociales con diversos regímenes espaciales que moldean nuestra comprensión de constructos sociales y políticos. El ejemplo paradigmático lo encontramos en los juegos multijugador o en línea tipo *Among Us* (InnerSloth, 2020) o *Animal Crossing New Horizons* (Nintendo, 2020) y en los cuales se dan formas combinadas de juego en las que lo lúdico y la vida real se fusionan. Desde esta óptica, los videojuegos son plataformas de comunicación y expresión en la que los jugadores son a la vez observadores de la actuación y agentes actuantes.

Es en esta forma combinada de juego en la que el espacio lúdico-virtual se transforma en un espacio público donde interpretamos, nos apropiamos y regulamos las leyes o reglas insertas en el software y establecemos colaborativamente las condiciones de victoria/éxito. Junto al entendimiento y decodificación de las reglas es necesario una decodificación y familiarización del entorno social creado alrededor del juego.

Siguiendo con el ejemplo de *Animal Crossing New Horizons*, la lógica interna del juego nos impele a través de diferentes funciones y mecánicas a la socialización y convergencia con otras personas de cualquier parte del mundo: bien a través de la visita de la isla de una usuaria o usuario, bien a través de la visita en sueños de dicha isla. La diferencia radica en que en la visita “física” sí es posible la interacción, mientras que en la visita onírica no, en este caso es una visita “virtual” que sirve para admirar el talento de otros usuarios con las herramientas que provee el juego o para coger ideas para nuestra propia isla.

Pese al hincapié en el apartado creativo y estético-visual, la lógica subyacente de socialización y subjetivación sigue conteniendo un fuerte carácter neoliberal en el que nuestra isla es un escaparate más, una imagen, de nuestra pericia o habilidades para vendernos y conseguir relacionarnos o posicionarnos como “élite” dentro de la comunidad. Nosotras mismas publicamos imágenes en las redes sociales de nuestros logros terraformando y/o decorando la isla y nuestro avatar en ella según las preferencias estéticas propias y publicamos los códigos de la isla para que vengan a visitarnos y compartir dichos logros o para comerciar

con los nabos, otra de las funciones netamente neoliberales del juego. Este intercambio físico-virtual dentro del espacio lúdico amplía nuestro acceso a (nuevos) recursos y nos amplía la visibilidad de nuestra imagen-marca.

Nuestros logros privados se diseminan en el espacio público. En nuestro doble papel de observadora/actuante somos capaces, deberíamos de ser capaces, de reconocer cómo se nos coloca en prácticas concretas del discurso y la imagen que proyectamos (cómo nos vemos) dentro de él. En nuestro ámbito de socialización inmediata hacemos lo que consideramos que funciona/funcionaría a escala global. Si bien ontológicamente la significación lúdica se encuentra en cómo jugamos, la dimensión interpretativa se ve condicionada por los modos culturales, que reflejan ideológicamente los valores predominantes, que prescriben cómo hay que jugar en un momento determinado. Los videojuegos son parte del ágora donde negociamos cada vez mayor frecuencia parte de nuestra ciudadanía: qué es lo normativo y cuál es la posición de las identidades periféricas y/o marginales o cómo se establecen las relaciones de poder en los procesos de identificación social.

En ese actuar en el espacio lúdico como si el comportamiento personal tuviera un valor universal, en el sentido kantiano, tenemos la posibilidad de la excepción al poder jugar subvirtiéndolo el modo de juego esperado al probar direcciones alternativas o directamente ir a la contra. Aplicar un juego crítico como el practicado por Dadá o Los Situacionistas, por citar a alguno de los más conocidos, nos ayuda a deconstruir y reconstruir las narraciones hegemónicas naturalizadas presentes en el medio. La frugalidad en *Animal Crossing* implica nuestro aislamiento consciente y la conciencia de la más que probable desaparición de la comunidad y el espacio público-videolúdico creados alrededor y mediante este título.

Con este auto-ascetismo se pone en juego nuestra experiencia estética pero también se ve implicado nuestro posicionamiento político-social ante el uso del videojuego como una herramienta tecnopolítica del actual estadio capitalista y su intento de extracción y compraventa de datos de cualquier aspecto de nuestra vida, por llevar un paso más allá la discusión.

Podemos entender el espacio lúdico como una ampliación o reconfiguración de las teorías de la producción del espacio propugnadas por Lefebvre (2013 (1974)) y

Soja (2010 (1989)). En este sentido, y como venimos defendiendo a lo largo de este texto, el liminoide espacio ludoficcional se experimenta como un nuevo espacio dónde negociar el sentido y la representación. Un videojuego no puede reducirse al puro entretenimiento, hace afirmaciones sobre el mundo mediante la confluencia del juego, lo ficcional y las prácticas socio-espaciales que se ponen en práctica.

**Bibliografía:**

Gadamer, H. G. (1993), *Verdad y método*, (5ª edición), Salamanca: Ediciones Sígueme.

Lefebvre, H. (2013), *La producción del espacio*, Madrid: Capitán Swing.

InnerSloth (2020). *Among Us*.

Nintendo (2020). *Animal Crossing New Horizons*.

Soja, E. W. (2010), *La perspectiva postmoderna de un geógrafo radical* (ESPACIOS CRÍTICOS), Barcelona: Icaria Editorial.

Turner, V. W. (1974), "Liminal to Liminoid", en *Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology*, Rice University Studies, 60(3), 53-92.

