

Juan J. Vargas-Iglesias

Paula Velasco Padial

En su quinto número, *LifePlay*, *Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*, encara las dimensiones de un encuentro, el de videojuego y filosofía, que no podía postergarse por más tiempo. Un encuentro que por otra parte dista mucho de contar con la atención merecida, por cuanto las inquietudes epistemológicas de quienes profesan uno y otro ámbito raramente se entrecruzan. A esto debe sumarse en la singularidad española una clara relación inversa entre el ascenso industrial del primero y el declive institucional de la segunda, particular descenso a los infiernos característico de un país desgraciadamente marcado en lo político por cíclicos retornos al Antiguo Régimen.

Cualquier intento de relación entre un medio y el enfoque filosófico debería ir aparejado a un intensivo reconocimiento de la ontología de ambos. No carece de importancia que los aspectos fundantes de la filosofía moderna descansen en una constante de desracionalización de los esfuerzos logicistas de la filosofía clásica y escolástica; proceso de vaciado que alcanza al post-estructuralismo y a la filosofía posmoderna en una tendencia imparable al sepultamiento de la metafísica, y con ella de la *ratio*, entendida como fundamento de toda óptica en los términos del principio de razón suficiente de Leibniz. En tal contexto el videojuego viene a figurarse como un efecto superestructural de las relaciones de producción propias de las actuales formas del capitalismo, y a asumir la apariencia de un dispositivo emblemático de la sociedad del rendimiento en la medida en que las prácticas de la gamificación, en su denuedo por el control científico de cada parcela de la vida, imponen una diversidad de estructuras que remiten a la razón totalitaria última del mercado.

Así las cosas, cabe plantearse si en un modelo económico-social que confunde interesadamente *liberación* con *liberalización*, es posible una revolución que no sea virtual; y con revolución nos referimos no a un efecto, sino a una capacidad: la de las estructuras sociales para replantearse a sí mismas, y para vencer las inercias de un *statu quo* que ha alcanzado una autonomía perniciosa para el bienestar colectivo. En este sentido el videojuego, en tanto estructura que (como concluimos en el nº 2 de *LifePlay* dedicado a la dimensión mítica del medio) dispone de una ontología que literaliza la tendencia humana al despliegue mítico-ritual, no carece de papel. En él los mecanismos para la reflexión son de distinta natu-

raleza respecto a los medios tradicionales, como revelan los hallazgos formales de la última escena *indie*, hasta el punto en que la misma noción de arte ha sufrido un revés ontológico de una magnitud que probablemente no se experimentaba desde los albores del Modernismo.

El videojuego plantea nuevos desafíos para el pensamiento estético, que parten de su propia esencia y trasladan su influencia a otros modelos de creación y representación. Su ontología permite retomar los viejos debates, como aquellos erigidos en torno a la propia imagen en tanto que apariencia, al tiempo que nos ofrecen una nueva vía de reflexión acerca de nuestra relación con la tecnología.

La experiencia de juego nos proporciona una nueva manera de atender y entender la propia experiencia estética, que merece ser repensada a la luz que arrojan las constantes innovaciones en este ámbito. Fenómenos como la inmersión, tan característica de la realidad virtual, aseguran una vivencia única y digna de ser analizada. De otra parte, y aunque la relación del videojuego con la industria del entretenimiento siga ejerciendo como un lastre para aquellos que buscan una ventana al Absoluto en sus indagaciones estéticas, la propia relación de este medio con la cultura popular supone un elemento de interés filosófico.

Asimismo, el videojuego abre la puerta a una nueva manera de pensar la recepción de la obra. El público ya no atiende, pasivo, a la experiencia que otro ha diseñado para él, sino que tiene que participar de ella para poder acceder al objeto estético. Hablamos, por lo tanto, del *homo ludens*, de la persona que juega en oposición a la persona que produce. El propio concepto de juego es recurrente en el pensamiento estético, tal y como demuestra la lectura de autores como Schiller o Gadamer.

La relación del videojuego con la filosofía no se limita a la inclusión de ideas propias del pensamiento en la narración, sino que deriva en la constitución del juego como un lenguaje a partir del que es posible construir la reflexión filosófica. No se trata de buscar reminiscencias o citas directas de los grandes pensadores en el guion del juego, sino de hacer filosofía desde la programación hasta la recepción como creación del mismo.

Enumeramos a continuación las distintas secciones que componen este número. Con ellas confiamos en haber alcanzado el objetivo de sondear la cuestión relacional de filosofía y videojuego en una suficiente diversidad de enfoques, sin olvidar en ningún momento que

un monográfico dedicado a una temática de tan vasto alcance no puede aspirar más que a los límites de una vocación introductoria.

En la sección INTERVENCIÓN tres participantes de la revista (Paula Velasco Padial, Mario Barranco Navea y Juan J. Vargas-Iglesias) debaten abiertamente sobre diversos aspectos relacionados con el tema central del monográfico.

En la sección DOSSIER se incluyen cuatro investigaciones: “Escritura binaria, felicidad y juego en la filosofía de Leibniz. El origen teleológico del código binario en Leibniz”, donde Carlos Araya-Moreno, de la Universidad de Valladolid, establece los lineamientos de un predominio de los principios lógicos presentes en los sistemas filosóficos occidentales con relación al actual modelo relacional de escritura binaria, felicidad y juego en los ámbitos ético-formales del digital; “La estética japonesa del fallo. El ‘mono no aware’ y los fallos ficcionales en los videojuegos”, donde Enrique Galván Jerez, de la Universidad Complutense de Madrid, analiza la categoría inmanentista del *mono no aware* en la experiencia estética de seis videojuegos japoneses; “Juégalo otra vez. Posibilidades creativas de la repetición en la estética de los videojuegos”, donde Alejandro Lozano, de la Universidad de Salamanca, aborda el fenómeno de la repetición en el videojuego desde una perspectiva reactiva con respecto al jugador, en sus distintas facetas emotivas, narrativas y/o morales; por último, “La estética videolúgica desde la práctica artística”, donde Ruth García Martín, de ARSGames España, reflexiona sobre las conexiones entre videojuego y arte contemporáneo en las formas del denominado *Game Art*.

En la sección ANÁLISIS, el investigador Mario Barranco Navea, de la Universidad de Sevilla, dispone en “*The Fourth Wall: La mecáfora*” la premisa de un modelo aproximativo sobre los efectos de la dimensión performativa del videojuego en la noción misma de metáfora y con ella en la propia naturaleza del medio, alcanzando una definición que recontextualiza los límites formales de lo cinematográfico y lo videolúdico desde el símil común del “tren cinémico”.

Por último, la sección RESEÑAS cuenta con una reseña crítica del libro “Maestros del terror interactivo” de Carlos Ramírez Moreno (Síntesis, 2015), a cargo de Carlos Gómez Gurpegui, de la Universidad de Sevilla.

Confiamos en que los contenidos del presente número supongan una aproximación introductoria suficiente de los aspectos del vi-

deojuego que, desde el acercamiento filosófico, guardan relación con su condición de dispositivo de expresión-simulación definitivo de la era posmoderna, preludio estructural de la transmediación y la gamificación cuya influencia no puede escapar a los interrogantes más urgentes de la contemporaneidad.

De cara al siguiente número, ya se ha realizado el *call for papers*, cuya edición corre a cargo de Mario Barranco Navea, investigador de la Facultad de Antropología de la Universidad de Sevilla. Esta próxima entrega se plantea bajo el eje temático: “Antropología del videojuego: hacia una aproximación etnográfica y compleja del medio”; los artículos aceptados que no entronquen con esta denominación encontrarán en la sección MISCELÁNEA su lugar de publicación.