

¿Quién se atreve a liberar al juego de hoy?

“El objetivo del juego”, declaraban los situacionistas en su *Contribución a una definición situacionista de juego* en 1958, “debe desencadenar, como poco, las condiciones idóneas para una vida directa”. Ya en los sesenta, los situacionistas consideraron el juego como un factor decisivo que eliminaría competiciones y jerarquías, introduciría pasión y deseos, y resaltaría las subjetividades de las personas. Décadas después, esa invasión absoluta que los situacionistas esperaban ha tenido lugar, siquiera parcialmente, aunque en formas imprevistas, con el juego haciéndose presente en un gran número de parcelas de nuestras vidas y siendo utilizado como herramienta, plataforma, medio. Pero si la expansión del juego está fuera de toda duda, su libertad es mucho más cuestionable. En la actualidad, el acto de jugar puede quedar constreñido a una diversidad de formas politizadas y comercializadas que se consideran de influencia para nuestra cultura. Pero, ¿posee el juego, de por sí, capacidad para modificar estructuras y provocar cambios en nuestra era contemporánea? Y, si así fuera, ¿quiénes son los que hacen posible, con su contribución, a que la “misión” del juego se cumpla?

Un primer tema a definir es el de la relación del acto de jugar con los juegos. ¿Son la misma cosa? Y, si no lo son, ¿en qué se diferencian? En realidad, hoy en día todo el mundo habla de juegos, pero no de jugar. Por lo general, podemos asumir que el concepto de acto de jugar precede al de los juegos, constituye su condición previa; es el ‘instinto’ de jugar lo que, según Johan Huizinga, inspira la creación de formas. Así, el acto de jugar sería la idea, el concepto, la base anárquica y espontánea, la actividad basada en la fantasía, mientras que los juegos serían aquellas expresiones y formas lúdicas regidas por normas, que exigen disciplina y requieren una limitación espacio-temporal. En la era digital, los juegos - en su configuración de videojuegos - se han alejado, más aun, del acto de jugar. Al contrario que el acto de jugar, los juegos pueden describirse, analizarse; convertirse en producto, en objeto de consumo; copiarse, obtener copyright y adoptar la condición de objeto de control.

¿Qué efecto tiene lo anterior sobre el acto de jugar? ¿En qué forma altera su naturaleza y significado para el jugador?

Por una parte, el acto de jugar se ha convertido hoy en una plataforma de utilidad para varias disciplinas. En efecto, los juegos no se limitan a ser una

forma de entretenimiento, sino también una importante herramienta de fines educativos, sociales y académicos. La aparición de un ingente bagaje teórico sobre el juego y la fundación de departamentos de diseño de los mismos han inyectado dosis desconocidas de seriedad, importancia y valor. Por otro lado, la creciente relevancia del ámbito de juegos comerciales y, muy en particular, el éxito de los entornos de juegos 3D online, han traído consigo cambios que resulta imposible soslayar.

En la actualidad, los jugadores se mueven entre la esfera virtual y la real. Si, como Edward Castronova afirma, "el mundo real puede ser un lugar terriblemente vacío" y los mundos sintéticos ofrecen experiencias y oportunidades que la existencia real es incapaz de proporcionarnos, no debemos sorprendernos que una gran cantidad de jugadores pasen en la actualidad la mayor parte de su tiempo en el mundo virtual. "La realidad continúa siendo realidad, cargada de sensaciones pero sin filtrar, cruda, y sin posibilidades ya de monopolizar toda nuestra atención. Los jugadores ya no se limitan a jugar, sino que su presencia y su trabajo en los universos virtuales de hoy contribuye, en gran medida, al crecimiento continuo de la economía virtual. La economía del juego se ha vuelto productiva, y los jugadores contemporáneos pertenecen a la generación de los prosumidores, es decir, productores a la vez que consumidores. El dinero circulante en los mundos virtuales en forma de productos y, más aun, el tiempo invertido dentro del ámbito virtual, han convertido el 'tiempo de ocio' en inseparable del 'tiempo de trabajo'.

Más aun, en ese contexto que acabamos de describir del acto de jugar utilizado como herramienta, su explotación resulta inevitable. Se ha permitido que los juegos se conviertan en instrumentos de propaganda nacionalista y política. Su uso con fines educativos y de reclutamiento es susceptible de influenciar actitudes y comportamientos y de hacer que naciones e ideologías ganen batallas de comunicación a priori perdidas.

"No hay ni un lugar donde esconderse fuera del espacio del juego", afirma Wark. Pero, ¿nos encontramos de verdad atrapados dentro de un juego total o es también, al final, el propio acto de jugar el que está atrapado? El dominio del juego sobre el acto de jugar es, hoy, una evidencia, y juntos, los dos términos se han convertido en factor de polémica.

¿Es posible revertir la situación que acabamos de describir? ¿Será posible encontrar el camino de regreso desde los juegos al acto de jugar, permitiendo a

este recuperar sus intensos rasgos y ejercer un papel diferente en nuestras vidas?

A lo que parece, no hay más que una vía: si queremos superar las formas rígidas y cristalizadas tendremos que romper reglas. Se trata de jugar bajo las reglas o de jugar con las reglas. Aquellos que sean capaces de jugar con las actuales formas de juego, de apropiárselas, de ver a través de ellas y de darles la vuelta, podrán reconquistar la libertad.

El simposio y la exposición Homo Ludens Ludens camina en esa dirección, invitando a pensadores, investigadores y artistas a mostrar diferentes puntos de vista sobre el tema, a revelar los lados oscuros del acto de jugar en la actualidad y a subrayar los claros e intensos aspectos que aportan cambios y renuevan el juego y la propia vida.

Siguiendo a los célebres predecesores del Dadaísmo, del Surrealismo, de Fluxus y del Situationismo, los artistas y pensadores pueden hoy regresar al juego y utilizarlo como forma para desafiar estereotipos, para ofrecer nuevas formas de lectura y comprensión, para romper fronteras. En su fusión con los nuevos media, con el activismo, con la filosofía, con la política y con las ciencias sociales, el arte asume el rol del animador, del hacker, del jugador/habitante del momento presente.

Con ello, mediante las obras y charlas ofrecidas en el contexto de Homo Ludens Ludens, los participantes han mostrado el carácter interdisciplinario inherente al acto de jugar y su útil aplicación a las más diversas prácticas; han criticado su uso con fines nacionalistas; han hablado de la nueva era del "ludocapitalismo" que Julian Dibbell describe; han introducido, por la vía del juego, métodos y tácticas para los cambios sociales; han propuesto una nueva fusión del acto de jugar con nuestras vidas cotidianas y, naturalmente, han celebrado el goce del juego auténtico y puro.

¿Podrá la conciencia fortalecerse hoy para el juego y dentro del juego? En una ocasión, al referirse al Dadaísmo, Vaneigem escribió que el juego se liberó desde el arte. ¿Será posible que veamos eso de nuevo hoy, en su aspecto más fructífero y prometedor? Debería serlo con la ayuda de los artistas, investigadores, teóricos y de los propios jugadores que apuntan a esa dirección.

--

REFERENCIAS

1. Caillois, Roger. *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, Urbana and Chigago, 2001
2. Castronova, Edward. *Exodus to the Virtual World: How online fun is changing reality*. Palgrave Macmillan, Nueva York. 2007
3. Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. The Beacon Press, Boston, 1955
4. Shaviro, Steven, *Money for Nothing: Virtual Worlds and Virtual Economies*. 2007. Último acceso el 12 de febrero de 2007, <http://www.shaviro.com/Othertexts/MMOs.pdf>
5. Vaneigem, Raoul. *The Revolution of Everyday Life*, Último acceso el 20 de febrero de 2008 <http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/214>
<http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/212>