

Homo Ludens: Videojuegos para entender el presente

Johan Huizinga (1872 – 1945) resaltó en su texto *Homo Ludens* (1938) la importancia del juego para el desarrollo del ser humano, como una actividad esencial para la concepción del mundo. El juego es una acción que se desarrolla dentro de un espacio y tiempo que atiende a unas normas específicas que pretenden ser reflejo de las tareas del día a día, y como tal, ha ido evolucionando según las culturas que los envuelve. De prácticas manuales, con la llegada de la tecnología dichos divertimentos han evolucionado a un espacio virtual que es sino representación del mundo que nos rodea.

Así en la interesante propuesta expositiva que plantea el CaixaForum de Madrid, los visitantes pueden profundizar de forma interactiva, la relación que se teje entre el ser humano y el mundo videolúdico, desde una visión antropológica del juego, y entendiendo los videojuegos como una expresión artística contemporánea más extendida y de importante calado en la cultura de masas.

La exposición tiene como objetivo mediante dinámicas de observación y relación con el usuario en los espacios de la muestra, crear una oportunidad para pensar en los aspectos claves de nuestras vidas y de nuestra sociedad. Para ello, el recorrido de la exposición se dividirá en seis salas tematizadas, dedicadas cada una de ellas a diferentes ámbitos en los que el ser humano, de manera consciente o inconsciente, se relaciona con el videojuego. La galería utilizará para ello más de 40 piezas, entre videojuegos y obras de arte, los cuales destacan por su papel central como fenómeno cultural, estético y artístico. Así el espacio participativo convierte la propia exhibición en una experiencia de juego colectiva, consiguiendo poner de manifiesto cómo los videojuegos trascienden más allá de lo puramente lúdico, alejándose de su

perfil industrial, y constatándolo como un medio cultural y creativo de vital importancia por el cual podemos comprender mejor nuestro presente.

El evento a modo de recorrido, comienza mostrando cómo las mecánicas de los juegos ancestrales aún perviven en este sector tecnológico de vanguardia, adaptandolas a los mandos de los modernos videojuegos. A partir de esa idea, se analizan los elementos y obras más importantes de la industria y cómo estos se han convertido en una gran influencia no solo en el ámbito doméstico sino también dentro del trabajo y otras formas de consumo. *Youtubers*, *MMORPG*, *Demo*, *AFK*, *NooB*, *Grinding*... son términos que a golpe de *like* o *retuit* se imponen en el vocabulario común actual, que hemos ido naturalizando e interiorizando por la influencia de la red y las nuevas tecnologías, creando así un imaginario tecno-social que se expande cada día y que mantiene en su epicentro al videojuego. En definitiva, se demuestra que hay tiempo para observar al videojuego desde una perspectiva de creación artística, donde su lenguaje desborda los límites de los géneros y los formatos tradicionales, siendo parte fundamental del arte contemporáneo, la cultura de masas y el modo en que la sociedad actual entiende el ocio.