



**Jugar en el  
realismo  
capitalista: estética  
y política de los  
videojuegos desde  
el pensamiento de  
Mark Fisher.**



### **Allan Barrantes Hernández**

Bachiller en Filosofía y en Ingeniería en Sistemas de Información por la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA). Además, tiene una licenciatura en Ingeniería Informática y Administración de Proyectos por la Universidad Estatal a Distancia (UNED). Actualmente se desempeña como ingeniero de software en una entidad privada.



## Resumen

Este artículo analiza una selección de videojuegos representativos de la octava generación de consolas (2012-2020), cuya temática se centra en escenarios distópicos. A partir de una revisión bibliográfica y de la noción del 'realismo capitalista' de Mark Fisher se examina la relación entre los elementos estéticos de estos juegos y el entorno sociopolítico contemporáneo. Para este propósito se consideran algunas perspectivas metodológicas que permiten comprender cómo los videojuegos, más allá de su dimensión lúdica, manifiestan un síntoma de las dinámicas del capitalismo tardío.

**Palabras clave:** videojuegos, distopías, estética, realismo capitalista, nostalgia.

## Introducción

En el epílogo de *La obra de arte en la era de su reproducibilidad técnica* (2012), Walter Benjamin expuso cómo el fascismo circunscribió lo estético en lo político, lo cual se constataba en el culto al *Führer* y la concepción de belleza en la guerra. Para el pensador alemán dicha alienación conducía a la humanidad a asumir su propia destrucción como goce estético. Frente a esto, el comunismo proponía una politización del arte como respuesta (cfr. Benjamin, 2012, pp. 59-62).

Las configuraciones actuales del entorno sociopolítico exigen ampliar el análisis de la relación de la estética y la política con la incorporación de nuevos elementos. Un referente esencial para esta discusión ha sido Mark Fisher, pues en su obra abordó ampliamente la posición de las manifestaciones artísticas en el capitalismo tardío, describiendo la atmósfera y las sensaciones generalizadas de este contexto.

El siguiente artículo pretende explicar estos conceptos desde una selección de videojuegos de la octava generación de consolas (2012-2020), cuya temática se centra en escenarios distópicos. Por ende, se plantea como objetivo comprender

la relación entre la estética de estos videojuegos y el entorno sociopolítico contemporáneo. Para esta interpretación me baso en ciertas perspectivas metodológicas para el análisis de videojuegos y en la noción del *realismo capitalista* de Mark Fisher.

Además, se efectúa metodológicamente una revisión bibliográfica de los textos *Realismo capitalista ¿No hay alternativa?* (2016) y *Fantasmas de mi vida* (2017), junto con otras fuentes que exploran algunos enfoques de las humanidades para el estudio de videojuegos. A partir de este marco teórico, se examinan diversos elementos de los videojuegos como los gráficos, las narrativas y las mecánicas, con el fin de explicar su vínculo con el realismo capitalista.

Este análisis se fundamenta en la concepción de los videojuegos como artefactos que trascienden el entretenimiento, siendo productos que se encuentran intrínsecamente relacionados con la realidad política. Analizarlos desde una perspectiva filosófica permite establecer una conexión con el contexto actual y comprender las implicaciones sistémicas del capitalismo tardío, muchas de cuales han sido naturalizadas, por lo que requieren ser cuestionadas.

## **Perspectivas metodológicas para el análisis de los videojuegos**

Una estética de los videojuegos puede definirse, de manera general, como el “conjunto de elementos formales, estilísticos, temáticos y relacionales, que caracterizan una determinada experiencia jugable” (Sánchez, 2012, p. 144). En este sentido, los videojuegos han sido abordados en las humanidades desde diversas categorías de análisis.

Aarseth (2007, pp. 6-7) propone tres dimensiones que incluyen la jugabilidad, la estructura y el mundo del juego. Mientras que la jugabilidad contempla acciones, estrategias y motivaciones de las personas jugadoras, a partir de las cuales es posible llevar a cabo un acercamiento sociológico, etnológico y psicológico, la estructura se compone de las reglas que se dan en la simulación, por lo que se puede analizar desde el diseño, la legalidad o las tecnologías utilizadas. Por último, la tercera categoría, el mundo de los juegos, examina el contenido de la ficción, el diseño de la topología, los niveles y las texturas. Las aproximaciones a este mundo de los juegos pueden provenir de disciplinas como



el arte, la estética, los estudios culturales o la economía.

Asimismo, se pueden considerar los estilos de jugabilidad (casuales, sigilosos o agresivos), el objetivo y tipo del juego, las comunidades de jugadores y un sin número de elementos que enriquecen el estudio.

Podríamos llevar más lejos el juego combinatorio y añadir el género del juego, la base teórica (lacaniana, de respuesta del jugador, feminista, semiótica, etc.) y la motivación (estética, ética, cultural, etc.) y presentar una variedad de modalidades y perspectivas analíticas combinadas (Aarseth, 2007, p. 11).

Adicionalmente, existen diversas formas de examinar un videojuego. Por un lado se podría estudiar el diseño, las reglas y las mecánicas a partir del testimonio de las personas desarrolladoras. Sin embargo, no siempre esto es posible, por lo que también se puede llegar a conocer un videojuego a través de la observación de quienes lo juegan, la lectura de sus críticas o informes. Finalmente, la experiencia directa de jugarlo permite comprobar de primera mano los elementos mencionados

con anterioridad (Aarseth, 2007, p. 7). Por último, para efectos de este artículo, los videojuegos se entienden como productos culturales complejos que no solamente facilitan experiencias lúdicas, sino que se vinculan con la política y reflejan su panorama actual.

### **La cancelación del futuro del realismo capitalista**

A partir de la tesis del *fin de la historia* de Francis Fukuyama, la noción de realismo capitalista se identifica con la sensación generalizada del fin de una temporalidad, donde se percibe al capitalismo como el único sistema viable. Esto conduce a la creencia de que no existe un horizonte político y cultural diferente. Tal marco ideológico define la vida contemporánea en general, y, por medio de una ontología empresarial, configura cada una de las facetas de la sociedad.

El realismo capitalista no puede limitarse al arte o al modo casi propagandístico en el que funciona la publicidad. Es algo más parecido a una atmósfera general que condiciona no solo la producción de cultura, sino también la regulación del

trabajo y la educación, y que actúa como una barrera invisible que impide el pensamiento y la acción genuinos (Fisher, 2016, p. 41).

De este modo, el liberalismo económico, el libre comercio y la desregulación del mercado se han convertido en elementos ineludibles de la economía y política de la sociedad, que, junto con fenómenos como la precarización del trabajo, la intensificación del consumismo y la mercantilización de la educación han llevado al aumento de las enfermedades mentales.

Frente a cualquier intento de contracultura, el capitalismo absorbe todo lo que se le resiste. Esto anula las formas de disidencia que terminan por mostrarse impotentes y desesperanzadas: “El capital es un parásito abstracto, un gigantesco vampiro, un hacedor de zombies; pero la carne fresca que convierte en trabajo muerto es la nuestra y los zombies que genera somos nosotros mismos” (Fisher, 2016, p. 39).

Esta cancelación del futuro se produce en un contexto de cambios políticos desarrollados durante los últimos treinta años: el programa neoliberal de Margaret Thatcher

que acabó con el consenso social de posguerra, el posfordismo, la globalización, la informática oblicua y la precarización laboral. Todos estos factores conformaron la manera en la cual se organizaba el trabajo y el tiempo libre, no solamente en la *anglósfera*, sino en gran parte del mundo bajo su influencia.

Por otro lado, Mark Fisher es conocido por sus aportes enfocados en la *cultura pop* y el arte, esferas que no están exentas del realismo capitalista y son un reflejo de las condiciones impuestas por el neoliberalismo.

A pesar de toda la retórica de la novedad y la innovación, el capitalismo neoliberal ha privado gradual pero sistemáticamente a los artistas de los recursos necesarios para producir lo nuevo. En el Reino Unido, el Estado de bienestar de posguerra y las subvenciones para el mantenimiento de la educación universitaria constituyeron una fuente indirecta de financiación para la mayoría de los experimentos de la cultura popular entre la década de 1960 y la de 1980 (Fisher, 2017, p. 40).



Entre algunos ejemplos destacados por Fisher, se mencionan películas como *Children of men*<sup>1</sup>, series de televisión, los discos de *Joy Division*, figuras como Kurt Cobain o Amy Whitehouse y una amplia gama de referencias culturales. En el caso de la música, el teórico británico señala que entre las décadas de los años sesenta, setenta y ochenta, se daba un fenómeno que ya no acontece en el presente.

El sentimiento de estar “tarde”, de vivir tras la fiebre del oro, es tan omnipresente como negado. Comparen el improductivo terreno del presente con la fecundidad de períodos previos y rápidamente serán acusados de “nostálgicos”. Pero la dependencia que los artistas actuales tienen de los estilos establecidos hace mucho tiempo sugiere que el momento presente sufre de una nostalgia formal (Fisher, 2017, pp. 32-33).

1 La película plasma esta tendencia neoliberal por privilegiar lo privado, por ello, los espacios públicos están abandonados entre basura y animales salvajes. Esto forma parte del doble discurso del neoliberalismo, ya que en la crisis económica de 2008 fue el Estado el que rescató al sistema financiero. La intervención del Estado, que tanto rechazan los ideólogos neoliberales, termina por introducir un equilibrio necesario para evitar bancarrotas y mayores desastres económicos (cfr. Fisher, 2016, pp. 22-23).

Por esta cuestión, el pasado ha sido condenado a repetirse una y otra vez, lo que conduce a una sensación de nostalgia y lleva a la búsqueda de la retromanía y del retorno a elementos culturales del siglo XX. Con base en el marco teórico anterior, se aplican dichos conceptos en una selección de los videojuegos con el fin de establecer un vínculo entre estos y el diagnóstico de Mark Fisher.

## La representación de las distopías en los videojuegos

En el universo de los videojuegos la representación de distopías está significativamente extendida. Muestra de ello son los escenarios sangrientos en *DOOM* (id Software, 1993), el yermo post-nuclear de *Fallout* (Interplay Productions, 1997), la infestación de zombis en *Resident Evil* (Capcom, 1998), la ciudad decadente de *Bioshock* (Irrational games, 2007), la epidemia de *cordyceps* en las urbes estadounidenses de *The Last Of Us* (Naughty Dog, 2013) o una versión alternativa de la Unión Soviética retrofuturista como ocurre en *Atomic Heart* (Mundfish, 2023).

Esta tendencia por visionar futuros alternativos se alinea con la conocida afirmación de que “es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo” (Fisher, 2016, p. 22). Esto lo ejemplifican los videojuegos, en los cuales, y en reiteradas ocasiones, el mundo encarna una intensificación de las mecánicas del capitalismo.

En la categoría de análisis *mundo del juego* en *The Last of Us*, los conflictos entre personas toman un papel predominante frente aquello que se suponía amenazaba con extinguir la humanidad. Inesperadamente, los chasqueadores<sup>2</sup> tienen un protagonismo menos relevante en la historia. Así, se hace latente una lucha por la supervivencia, enmarcada en la competición e individualismo, mientras que los sistemas de colaboración para afrontar la epidemia se vuelven excepcionales. Cuando se logran efectuar estos sistemas, se conforman organizaciones represivas que controlan autoritariamente a sus miembros.

El *diseño del juego* evidencia escenarios donde la naturaleza se ha vuelto a apropiarse de las ciudades. Se observa la maleza conviviendo con los vestigios de una civilización que estuvo en su mayor apogeo. Quien juega explora cada rincón en búsqueda de recursos y encuentra a su paso referencias culturales congeladas en el tiempo: música de los años ochenta, elepés, revistas de superhéroes y videojuegos *retro*. En una de las escenas del DLC,<sup>3</sup> *The Last of Us: Left Behind* (Naughty Dog, 2014), la joven protagonista y su amiga exploran un centro comercial abandonado, y dentro de este ambiente decadente ingresan a una tienda de juegos que apenas se encuentra iluminada por algunas luces de neón. Esta atmósfera nostálgica y postapocalíptica, reducida a máquinas de arcade inservibles, conduce a estas jóvenes al desear un pasado que no existió para ellas, pues nacieron en la distopía y estos aparatos que alguna vez ofrecieron diversión ahora no son más que desechos tecnológicos. En este punto surge una secuencia frente a un juego de peleas,

2 Es un tipo de infectados que atacan, por medio de geolocalización (al igual que los murciélagos) a los sobrevivientes de la pandemia dentro del juego.

3 Traducido como contenido descargable, consiste en adiciones al juego original que se venden por separado.



en donde la protagonista cierra los ojos e intenta imaginar un combate entre dos personajes del videojuego. Su nostalgia se asemeja a la del jugador milennial<sup>4</sup> quien, ahora usuario de consolas de mayor capacidad, anhela aquellos juegos de 32 bits que remiten a su infancia.

Discurre distinto en el videojuego *Bioshock*, pues su estética es una herencia del *steampunk*, así el mundo del juego muestra el colapso de una sociedad que seguía los principios del egoísmo racional de Ayn Rand. Su historia transcurre en una ciudad llamada *Rapture*, que es presentada por medio de un tróvelin que la muestra a través de una escotilla en el fondo del océano. Sus altos edificios, ya cubiertos por algas y vegetación mariana, están diseñados con una estética art decó, una mezcla de elementos que transmite una sensación de melancolía y abandono. Este lugar era un refugio para individualistas en el que se podían desenvolver sin ninguna restricción, lo cual desencadenó su caída. El *diseño de los escenarios* se remonta al uso de

referencias victorianas y, mediante la tecnología de las máquinas de vapor, se define un imaginario donde convergen “engranajes, turbinas, tuberías, hierros, aspas, chimeneas, relojes, medidores o termómetros, zeppelines, globos aerostáticos y un largo etcétera de artilugios, como elementos de composición y de inspiración de la estética retrofuturista” (Prieto Hames, 2016, p. 96).

Este retrofuturismo acompaña a quien juega en la exploración en primera persona de una ciudad colapsada, descubriendo paulatinamente la historia detrás de esta “utopía” reducida en caos. Las promesas otorgadas al avance de la tecnología quedan olvidadas por modificaciones genéticas incontrolables. Se obtienen recursos por medio de máquinas expendedoras, en las cuales, curiosamente, aún se utiliza dinero. En el juego se deben recolectar monedas para obtener nuevas habilidades. Además, la distribución de la ciudad submarina está provista de amplia cantidad de cámaras de vigilancia que registran cada movimiento. Resulta que *Rapture* colapsa, pero sus sistemas de mercado y vigilancia se mantienen en pie.

4 Una generación que creció en el apogeo de las consolas de videojuegos como el PlayStation, cohorte demográfica en la que este escritor se incluye.

## En búsqueda de la experiencia primigenia perdida

La vigente popularidad de los *remakes* es innegable en un mercado donde cada vez se producen más títulos que intentan recrear videojuegos de generaciones anteriores. Estos productos buscan mejorar en el apartado técnico de los juegos, a la vez que intentan mantener la “esencia del original”. Entre algunos de los más destacables, se encuentran *Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008), *Black Mesa* (Crowbar Collective, 2020) y *Resident Evil 2 Remake* (Capcom, 2019).

Este último forma parte de una colección de múltiples entregas que van desde 1996 hasta la fecha. Esta saga, que ha sido sujeta de *remakes* desde 2019, ha tenido la exigencia por parte de los consumidores y crítica especializada de una lealtad al material original y a la búsqueda de una experiencia primigenia. En el caso de *Resident Evil 2 Remake* es relevante acotar cómo ciertas críticas incluyen un aprecio al grado en el que se mantienen referencias al primer título. Por ejemplo, una entrada oficial

de IGN<sup>5</sup> menciona “Now THIS is how you remake a classic. Resident Evil 2 expertly reanimates the horrifying atmosphere and moments of extreme tension that made the original so revered” [Así es como se rehace un clásico. *Resident Evil 2* reanima de manera experta la atmósfera aterradora y los momentos de tensión extrema que hicieron que el original fuera tan venerado] (Hatfield, 2019).

Por otro lado, han surgido iniciativas para crear *demakes*, cuyo objetivo es transformar juegos recientes al apartado técnico de décadas pasadas. Con los *demakes* se pretende “desmejorar” los gráficos y las mecánicas. Estas recreaciones se caracterizan por gráficos en una menor cantidad de *bits* y una jugabilidad con movimientos limitados. Este tipo de formato usualmente es realizado por quienes desean experimentar cómo sería el videojuego si se hubiese desarrollado en años anteriores con tecnologías de esas épocas. Un ejemplo consiste en *Resident Evil 1 Demake* (PSCD Games, 2017), confeccionado para simular un juego de la consola

5 Sitio de internet especializado en videojuegos y entretenimiento.



SEGA, de manera que, a diferencia de su contraparte, el *demake* ofrece gráficos del estilo *pixel art* constituidos por figuras geométricas desde una perspectiva isométrica. La protagonista, Jill Valentine, recorre la mansión Spencer buscando resolver los puzles que le permiten continuar con su misión. Al tener las características de generaciones de consolas anteriores, el *diseño del juego* contiene pocos detalles de los escenarios y la capacidad de manejar al personaje jugable se reduce considerablemente.

### **Los videojuegos y el realismo capitalista**

Como se puede comprobar a partir de lo mencionado anteriormente, es posible vincular ciertos elementos de los videojuegos con el estancamiento temporal señalado desde el realismo capitalista. Dicha atmósfera de un “futuro cancelado” está asociada directamente con la manera en la cual se conforman las narraciones, estructuras y diseño de los videojuegos, por lo que las distopías son un elemento primordial para hacer observar que, más allá de futuros alternativos, se presenta una exacerbación

de las dinámicas vigentes en el capitalismo tardío.

Se acaba el mundo tal y como lo conocemos. Sin embargo, en estos nuevos mundos, las dinámicas de mercantilización, explotación, vigilancia, competencia e individualismo se recrudecen a pesar de la premisa de que estos mundos están distantes del nuestro. Es decir, si bien interrumpen el mundo conocido, reproducen ciertos aspectos, volviéndolos aún más violentos.

Mediante el recurso de elementos autorreferenciales en los títulos, la sensación de un pasado idílico es mercantilizada. La industria ha sabido explotar la nostalgia en búsqueda de beneficios económicos gracias a la reproducción hasta el hartazgo de *remakes*. Esto contribuye a que la cultura quede atrapada en su pasado y se dé una cuestión paradójica: se percibe que “mientras la vida social y la vida de las personas se acelera, la cultura se hace lenta” (Gómez, 2019, p. 67).

Ahora bien, ¿cómo se podría superar esta situación? Mark Fisher interpreta el concepto de *hauntología*, que surge del juego de palabras entre el término *ontology* [ontología] y *haunting* [embrujado], para referirse a una nostalgia por los

futuros perdidos que se distancia de la nostalgia abocada al pasado. A pesar de que esta cuestión merece ser tratada ampliamente, y ha de ser abordada en otro texto, pues excede el alcance de este artículo, es fundamental comprender que la transformación que el neoliberalismo llevó a cabo tuvo una incidencia en la imaginación del sujeto. Por lo tanto, una posible respuesta a la interrogante anterior sería plantear una alternativa que redirija la nostalgia por lo ausente hacia una voluntad que niegue las determinaciones impuestas por el realismo capitalista (cfr. Fernández, 2022, pp. 138–139).

### Conclusiones

Según los objetivos trazados inicialmente en el artículo, la identificación de ciertas categorías de análisis contribuyó a una aproximación epistemológica del objeto de estudio, en este caso, una selección de videojuegos según criterios estéticos y temporales. Asimismo, la adscripción al marco teórico de Mark Fisher con la noción de realismo capitalista permitió evaluar la capacidad de esta teoría para explicar fenómenos que acontecen en la actualidad. De esta manera

se pudo comprobar una correspondencia entre las categorías de análisis de los videojuegos con los planteamientos de Mark Fisher. Con ello fue posible explicar los fenómenos de la industria de los videojuegos vinculados con la evocación de la nostalgia mediante la inclusión de aspectos autorreferenciales, la representación de elementos de décadas pasadas, la incesante producción de *remakes* y la aparición de los *demakes*.

Este tipo de estudios podrían ampliarse de modo que se apliquen los conceptos previamente presentados en videojuegos con temáticas diferentes a las distopías, como el caso de *Cuphead* (Studio MDHR, 2017). En este videojuego se aprecian animaciones hechas a mano acompañadas de música jazz que persiguen la estética de los años treinta al estilo de películas de Mickey Mouse. Lo anterior permitiría probar los límites de las concepciones de Mark Fisher, las cuales no están exentas de una mirada crítica.

Por último, y frente a la posición en la cual nos deja el realismo capitalista, dadas las consecuencias políticas y culturales de la hegemonía del capitalismo tardío, es recomendable



indagar acerca de las *vías de escape* frente a esta falta de horizonte causada por el agotamiento de la cultura y a la imposibilidad de imaginar un futuro distinto.

## Bibliografía

- Benjamin, W. (2012). *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros textos*. Ediciones GOTOD.
- Capcom. (1998). *Resident Evil* [Videojuego].
- Capcom. (2019). *Resident Evil 2 Remake* [Videojuego].
- Crowbar Collective. (2020). *Black Mesa* [Videojuego].
- EA Redwood Shores. (2008). *Dead Space* [Videojuego]. Electronic Arts.
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista: ¿No hay alternativa?* Caja negra.
- Fisher, M. (2017). *Los fantasmas de mi vida*. Caja negra.
- Gómez, H. (2019). Los fantasmas de Mark Fisher: Joy Division como síntoma. De música y cultura contemporánea. *Revista SOMPEÑO*, 4(2).
- Hatfield, D. (2019). *Resident Evil 2 Remake review*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2019/01/22/resident-evil-2-review> Software. (1993). *DOOM* [Videojuego].
- Interplay Productions. (1997). *Fallout* [Videojuego].
- Irrational games. (2007). *BioShock* [Videojuego]. 2K Games.
- Mundfish. (2023). *Atomic Heart* [Videojuego]. Focus Entertainment & 4Divinity.
- Naughty Dog. (2013). *The Last of Us* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.
- Naughty Dog. (2014). *The Last of Us: Left Behind* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.
- PSCD Games. (2017). *Resident Evil 1 Demake* [Videojuego].
- Sánchez, L. (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Universidad Complutense de Madrid.
- Studio MDHR. (2017). *Cuphead*. Studio MDHR.