



Fundación "la Caixa"



**CaixaForum Madrid**

Del 20 de julio al 31 de octubre de 2021



La exposición *Homo Ludens* analiza el fenómeno de los videojuegos como industria, como medio de comunicación y como arte en la sociedad actual

## CaixaForum Madrid se convierte en una gran pista de juego colectivo

- La exposición *Homo Ludens. Videojuegos para entender el presente*, comisariada por Luca Carrubba y diseñada por el estudio Domestic Data Streamers, propone una mirada antropológica a los videojuegos, un fenómeno cultural, estético y artístico esencial en la cultura de masas contemporánea.
- La muestra analiza los videojuegos como industria, medio cultural y propuesta creativa a partir de ejemplos concretos de videojuegos y obras de arte contemporáneo. Incluye obras de artistas como Bill Viola, Daniel Canogar y Mónica Rikić, y ofrece un recorrido interactivo e innovador, en el cual el espectador es el protagonista de una experiencia gamificada y participativa.
- La tesis de la exposición constata la existencia de un mundo en el que vida y juego están cada vez más relacionados. De hecho, en la actualidad, jugamos sin darnos cuenta cuando viajamos, aprendemos o incluso nos enamoramos.
- La muestra, que se estrena en CaixaForum Madrid y después viajará a otros centros, reúne 58 piezas de 36 creadores, entre videojuegos, fotografías, esculturas, vídeos e instalaciones y permanecerá abierta hasta el 31 de octubre de 2021.

---

***Homo ludens. Videojuegos para entender el presente.*** Fechas: Del 20 de julio a partir de las 16 horas al 31 de octubre de 2021. **Organización y producción:** Fundación "la Caixa". **Comisariado:** Luca Carrubba, director de ArsGames. **Lugar:** CaixaForum Madrid (Paseo del Prado, 36).



**Madrid, 20 de julio de 2021.** La directora general adjunta de la Fundación "la Caixa", **Elisa Durán**; la directora de CaixaForum Madrid, **Isabel Fuentes**, y el comisario **Luca Carrubba** han presentado hoy en CaixaForum Madrid la exposición *Homo ludens. Videojuegos para entender el presente*, una **reflexión sobre el papel central del juego en nuestra cultura a partir del fenómeno de los videojuegos**. Producida y organizada por la Fundación "la Caixa", la exposición suma 58 piezas de 36 creadores, entre videojuegos y obras de arte, y ofrece una visión plural y crítica de los videojuegos, que se analiza no solo como producto industrial, sino también como fenómeno cultural, estético y artístico. La exposición está comisariada por **Luca Carrubba**, director de la asociación ArsGames, dedicada a la investigación y difusión cultural de los videojuegos, y cuenta con el estudio **Domestic Data Streamers** para el diseño de la museografía y la experiencia interactiva.

La muestra forma parte de la apuesta de la Fundación "la Caixa" por una línea de programación de exposiciones en torno a **manifestaciones artísticas de la contemporaneidad, la digitalización y el presente y futuro de las tecnologías al servicio del arte, el humanismo y la sociedad**. Actualmente, en CaixaForum Barcelona se puede ver una exposición del colectivo internacional **teamLab**, padres de la tecnología inmersiva, con dos grandes instalaciones que invitan a la co-creación colectiva con un formato innovador y con gran éxito de público. En el mismo centro, los visitantes pueden acceder a la experiencia **Symphony** que, de la mano de Gustavo Dudamel y de tecnología de realidad virtual, invita al público a entrar en una orquesta y el corazón mismo de la música clásica. La exposición *Homo Ludens* se inaugura en **CaixaForum Madrid** y, después, protagonizará una larga **itinerancia hasta el año 2025** que la llevará a Barcelona, Sevilla, Valencia, Palma, Tarragona, Zaragoza, Lleida y Girona.

Actualmente se calcula que más de 2.500 millones de personas son aficionadas a los videojuegos. El recorrido de la exposición analiza cómo los videojuegos están presentes en muchos ámbitos de nuestra sociedad y aborda el papel del **juego como práctica reguladora de la actividad humana** a lo largo de la historia. Más que una historia de los videojuegos, la muestra ofrece una visión sociológica, que une cultura y tecnología, e industria y arte. El contenido de la exposición incluye videojuegos y obras de arte contemporáneo de artistas como **Bill Viola, Daniel Canogar, Hamilton Mestizo, Matteo Bittanti, Monica Rikic y Robert Yang**, entre otros. En la muestra, aparecen temáticas como las mecánicas universales del juego, la industria millonaria del videojuego, su



influencia en otras disciplinas como el arte y la ciencia, y la identidad en un mundo donde convive lo real con lo virtual, entre otras cuestiones.

La muestra ofrece un **recorrido interactivo y participativo** en el cual el espectador actúa como un *gamer*, aunque sin jugar en ningún momento con los videojuegos que se exponen. El espectador elige el itinerario que prefiere hacer, como en un videojuego, a partir de una plaza central que funciona como antesala y espacio distribuidor de la exposición. Al inicio de la exposición, cada visitante recibirá un dispositivo -el **Coin**-, un objeto con el que podrá contestar a una serie de preguntas a lo largo del recorrido. A través de las respuestas a estas preguntas, el sistema configurará un avatar para cada visitante que le identificará con un perfil de gamer: desde el más escéptico, al más devoto hacia los videojuegos. En la gran pantalla instalada en la última sala de la exposición se proyecta una comunidad de avatares que representan, a tiempo real, los perfiles acumulados de todos los visitantes de la exposición.

De esta manera, la exposición aporta una nueva perspectiva en torno al concepto de jugador -huyendo del estereotipo del *gamer*- y muestra un mundo videoludificado en el que vida y juego se funden y en el que todos somos, lo creamos o no, jugadores.

### Recorrido de la exposición

---

La exposición se inicia en una sala que da la bienvenida al visitante y en la que se puede ver un mural de pantallas que muestra personas de todas las edades, de frente, jugando a videojuegos. En un mostrador, los visitantes reciben el **Coin**, que les permitirá interactuar (jugar) con la exposición. Un primer juego de preguntas y respuestas sirve para que los visitantes aprendan cómo funciona el sistema de interacción, y permite recoger la información necesaria para poder perfilar los visitantes y comprender cuál es su relación - o la relación que creen tener - con los videojuegos.

Seguidamente, se accede al **lobby central**, un espacio luminoso, desde el cual **el visitante puede acceder a cinco salas que abordan distintas temáticas**. En la entrada y salida de cada una de las cinco salas, el visitante podrá responder a algunos de los dilemas que plantean los videojuegos. Esta plaza central de la exposición está concebida como un distribuidor que permite a los visitantes no solo ver, sino también vivir la exposición como si fuera un videojuego.



## Recolección, guerra, configuración, habilidad y simulación

---

En esta sala, se introduce el primero de los ámbitos de la exposición: **Jugamos desde siempre**, en el que se explican cinco de las principales mecánicas universales de juego, que simulan actividades humanas: **recolección, guerra, configuración, habilidad y simulación**. Aquí se exponen juegos tradicionales (Puzzle, Canicas, Ajedrez, Casa de Muñecas y Mancala) al lado de conocidos videojuegos retro (Tetris, Street Fighter, X-Com, The Sims y Pac-Man).

En la sala **Jugamos con dinero**, se analiza la capacidad que ha tenido la industria del videojuego de generar un público masivo --con 2.500 millones de personas, un tercio de la población mundial-- y un modelo económico estable. En este ámbito se incluye un espacio sobre aquello que vemos de los videojuegos, donde se habla de los juegos que han ampliado el público del género a nivel exponencial, como los juegos *free-to-play* y del fenómeno de los e-Sports. En el siguiente espacio, se habla sobre la cara oculta de la industria, aquello que no es tan evidente, con obras que tratan aspectos como las prácticas de explotación laboral, las políticas de obsolescencia programada y las adicciones. En este ámbito, por ejemplo, se exponen obras de los artistas **Hamilton Mestizo** y **Matteo Bittanti** y se proyecta el documental **Gold Farmers**, de **Ge Jin**, que muestra las condiciones laborales de un ignorado sector de la industria del videojuego que desdibuja los límites entre el juego y el trabajo, el consumo y la producción, el mundo virtual y la vida real.

El espacio **Jugamos creando** trata sobre los videojuegos como herramienta de progreso y explora su potencial como medio de creación artística, social y científica. Se explica cómo el videojuego replantea prácticas artísticas con el llamado *game art* y cómo ha influenciado el videoarte, impulsa experimentos de diseño urbano colaborativo o establece ejemplos de computación humana aplicada a la ciencia. Se muestra el videojuego como medio para obras de arte contemporáneo como las piezas de videoarte *Don Federico* y *Sola*, de **Agustina Isidori**, la escultura audiovisual interactiva *La máquina que juega sola*, de **Mónica Rikić**, o *Game Over*, de **Daniel Canogar**. Se analizan también modelos de computación humana con ejemplos de cómo los videojuegos se emplean cada día más para la búsqueda de tratamientos a enfermedades como el cáncer, el alzhéimer e, incluso, la COVID-19. Las mecánicas propias de los videojuegos se han usado también para el diseño urbanístico colaborativo, con ejemplos como la reforma del barrio Royal Seaport, en Estocolmo, a partir de **Cities Skylines**. El proyecto *Block by Block* de la agencia Habitat de la Organización



de las Naciones Unidas aplicado para la mejora de espacios urbanos en diferentes contextos sociales, y el programa **Craftea**, de ArsGames, implica a niños y niñas en propuestas para mejorar el espacio público.

El espacio **Jugamos con la identidad** analiza cómo la vida en línea nos influye a nivel individual y colectivo, dentro y fuera de la pantalla. El mundo digital permite dar vida a versiones alternativas o idealizadas de uno mismo y se convierte en un entorno donde es posible establecer nuevas relaciones sociales y conectar con movimientos sociales y políticos. Por ejemplo, **RuneScape**, uno de los juegos multijugador en línea más longevos, ofrece cada año la posibilidad de participar en una marcha virtual para convertir su mundo fantástico en un escenario que se suma a la celebración mundial del Día del Orgullo LGBTIQ+. Activistas del movimiento **Black Lives Matter** han modificado el videojuego **Fallout 4**, que permite vestir al propio avatar con camisetas y consignas del movimiento.

La sala **Jugamos con los márgenes** expone proyectos que rompen con las reglas tradicionales de los videojuegos y ofrece alternativas al modelo establecido del género. Por ejemplo, el videojuego **The Night Journey**, creado por el célebre artista de videoarte **Bill Viola** propone la historia del itinerario de un individuo hacia la iluminación marcado por la lentitud; o **Tearoom**, de **Robert Yang**, permite revivir la represión a la comunidad homosexual desde la perspectiva de un joven que busca relaciones casuales intentando evitar a la policía.

---

## Todos jugamos

---

La sala **Jugamos sin darnos cuenta** evidencia cómo el videojuego está presente en muchos ámbitos de nuestra vida cotidiana y, por lo tanto, se podría llegar a afirmar que, de un modo u otro, todo el mundo juega. El lenguaje, la estética y las mecánicas de los videojuegos están presentes en ámbitos tradicionalmente alejados del juego. Aplicaciones utilizan métodos de gamificación (o ludificación), por ejemplo. En esta sala se muestra **Gaming Life**, un interactivo creado por Luca Carrubba y Domestic Data Streamers y el documental **Game Worlds: La videoludificación de lo real** realizado con el asesoramiento directo del sociólogo especialista en videojuegos, Daniel Muriel.

Por último, en la **Pantalla final** los visitantes se encuentran con un con un espacio diáfano con una gran proyección con la que pueden interactuar. Por fin,



después de haber respondido a las preguntas que plantean las diferentes salas, podrán conocer a su avatar y descubrir qué perfil de jugador tienen en este mundo videoludificado.

La proyección no solo muestra el perfil individual de cada visitante, sino que, además, muestra una comunidad de avatares que representan, a tiempo real, el acumulado de todos los visitantes de la exposición.

### Actividades innovadoras: desde un *hackatón* al misterio de una pieza desaparecida

---

De forma paralela a la exposición CaixaForum plantea un nutrido programa de actividades titulado **JUEGO; COMUNIDAD; IDENTIDAD** a caballo entre lo físico y lo virtual, coordinadas por el experto **Borja Vaz**. Como novedad, estas actividades apostarán por nuevos formatos como una Game Jam; una *hackatón* de un día de duración donde se invitará a los participantes a crear contenidos a partir del videojuego Dreams™, el título de PlayStation®4 que ofrece multitud de posibilidades de edición, y con el que PlayStation® Talents ha desarrollado talleres y actividades en entornos culturales similares. También propondrán **juegos de rol**, así como **talleres** para acercar el mundo profesional del desarrollo de videojuegos al público de CaixaForum. En estos talleres temáticos, el público podrá conocer de primera mano la experiencia de los ponentes en la industria, la naturaleza de su proceso creativo y recibir consejos sobre cómo afrontar la producción de videojuegos. También habrá una **sesión con influencers** dirigida a establecer un diálogo sobre la experiencia de ser un creador de contenido en España desde un amplio espectro de perspectivas. Además, **Jon Uriarte** y **Roc Herms**, referentes del sector, liderarán una **sesión sobre avatares** y el **fenómeno de las identidades digitales** en entornos virtuales y en el mundo de los videojuegos. Por último, tendrá lugar una actividad que invitará a los presentes a cruzar fronteras entre el mundo físico y virtual para **desvelar un misterio**: el de una pieza perdida en extrañas circunstancias en el centro. Además, el domingo 29 de agosto CaixaForum Madrid celebrará el **Día del Gamer** con una jornada especial con visitas guiadas gratuitas por educadores.

### Planificación de la visita

---

Con el objetivo de facilitar el acceso a los visitantes y mejorar su experiencia, el centro les recomienda planificar su visita previamente a través de la reserva o la adquisición de entradas mediante la página web. Desde la página de



CaixaForum Madrid, los visitantes podrán conocer la disponibilidad de entradas por franja horaria y canalizar su petición. De este modo, se garantizarán el acceso a la sala, actualmente con capacidad limitada debido a las medidas de seguridad.

La exposición ofrecerá un servicio de educadores para el público. Así, de lunes a domingos un educador o educadora atenderá en la sala cualquier inquietud o comentario de los visitantes sobre la muestra en distintos horarios que van a figurar en la página web del centro.

---

## ACTIVIDADES EN TORNO A LA EXPOSICIÓN

---

### CONFERENCIA A CARGO DEL COMISARIO: HOMO LUDENS

Martes 20 de julio, 19 h

**Luca Carrubba**, comisario de "Homo Ludens", y Maria Fabuel, directora creativa, introducirán la exposición y su conceptualización. La muestra propone un recorrido por más de cuarenta piezas entre videojuegos y obras de arte, y ofrece una visión antropológica del juego, en la que los videojuegos son la expresión contemporánea más extendida.

**Luca Carrubba** es Doctor en Bellas Artes, sociólogo de la comunicación y especialista en tecnología interactiva. A lo largo de su carrera ha colaborado con diferentes instituciones como Centro de Cultura Internacional Tabakalera, Centro de Cultura Digital de México o Idartes Bogotá, entre otras. Ha publicado numerosos artículos y ensayos, y ha sido profesor en universidades nacionales e internacionales como la escuela de diseño ELISAVA o la Pontificia Universidad Javeriana. Carrubba también es codirector de Arsgames, una organización internacional que trabaja en el cruce entre arte, ciencia, tecnología y participación ciudadana con videojuegos, marca bajo la cual a día de hoy desarrolla todos sus proyectos.

**Maria Fabuel** es licenciada en Diseño Industrial y máster en Diseño de Comunicación. Tras unos años trabajando como diseñadora industrial en Italia, pasó al mundo de la comunicación, desarrollándose como directora creativa en las agencias de publicidad CHINA y SCPF. Actualmente lleva la dirección creativa y estratégica en Domestic Data Streamers, tratando de mostrar el lado más humano y emocional de la información y los datos a través del diseño, la tecnología y las experiencias. También es profesora en el Master de Arte y Creación de la Escola de la Dona y en diferentes Masters y Programas de Elisava.





### VISITA COMENTADA: HOMO LUDENS

DEL 22 DE JULIO AL 31 DE OCTUBRE DE 2021

La visita está dirigida por un/a educador/a que, a partir del diálogo con los participantes, presenta los temas claves de la exposición, los contextualiza y resuelve las posibles dudas o preguntas que puedan surgir.

Horarios:

Julio y agosto

De jueves a domingo, a las 18.30 h

Septiembre y octubre

De lunes a jueves, a las 18 h

### VISITA EN FAMILIA: DIÁLOGO INTERGENERACIONAL

A partir del mes de septiembre

Se trata de una nueva visita pensada para toda la familia que contará con un nuevo formato, y con más detalles a partir del mes de septiembre.

### DÍA DEL GAMER: 29 DE AGOSTO

CaixaForum Madrid se unirá a la celebración del Día Mundial del Videojuego, que se celebra el 29 de agosto, con visitas guiadas gratuitas a la exposición durante toda la jornada.

### VIDEOJUEGO Y COMUNIDAD

Jueves 16 de septiembre

La sesión de influencers estará enfocada a establecer un diálogo sobre la experiencia de ser un creador de contenido en España desde un amplio espectro de perspectivas y para todos los públicos. Este encuentro contará con diferentes candidatos, seleccionados por su tono discursivo, el ejercicio de su actividad y su conocimiento de la industria, del medio audiovisual y de las redes sociales.

- **Dayoscript** (590.000 suscriptores en Youtube)
- **Loulogio** (836.000 suscriptores en Youtube).
- **Maya Pixelskaya** (52.500 seguidores en Instagram y 37.700 en Twitter).

La sesión cubrirá sus comienzos en las plataformas, la visión de sus respectivas comunidades, lo que creen que aportan al discurso colectivo, la creación de sus marcas personales, lo que creen que aportan a la discusión general, su relación con las



empresas que producen las obras que les nutren de contenido, su influencia en los públicos más jóvenes, el impacto que tiene su trabajo en la sociedad en su conjunto, cómo ven la profesionalización de su trabajo y su sostenibilidad en el tiempo, la presión de los algoritmos cambiantes de las plataformas digitales, cómo se sienten tratados por los medios de comunicación y su función a la hora de atraer la atención hacia obras de desarrolladores menos conocidos.

## TALLER EL CAMINO DORADO: LA PRAXIS DE ESCRIBIR VIDEOJUEGOS Y LAS MECÁNICAS DE JUEGO

Sábado 18 de septiembre y domingo 19 de septiembre

Estos dos talleres temáticos están dirigidos al gran público y se centrarán en dos ejes distintos: el mundo del diseño jugable y el del diseño narrativo. Ambos estarán capitaneados por referentes de la industria en España, **Tatiana Delgado** y Ángel Luis **Sucasas**. En estos talleres, el público podrá conocer de primera mano la experiencia de los ponentes en la industria, la naturaleza de su proceso creativo y recibir consejos certeros sobre cómo afrontar la producción en estas disciplinas. Los talleres están dirigidos a un grupo amplio de personas: desde estudiantes de los grados de desarrollo de videojuegos a profesionales de otras disciplinas que quieran entender el complejo, pero boyante mundo de los videojuegos, en plena expansión en España y que se está definiendo como una de las industrias estratégicas del futuro al aunar humanismo artístico con la vanguardia tecnológica.

## JUGAMOS

Sábado 25 de septiembre

Uno de los principales activos de las sesiones lúdicas es el fomento de la imaginación. En esta actividad, se propondrá un **juego de rol**, una actividad dinámica que trata de aunar a un grupo de personas a participar en una misma ficción, con unos personajes concretos que tienen que superar unos desafíos en una historia detallada por el director de la partida. Los juegos de rol parten de un libro de reglas y suelen componerse de mapas, fichas de personajes y dados de veinte caras para introducir elementos matemáticos de probabilidad y estadística en el resultado de las acciones. Las temáticas pueden ser muy variadas: fantasía, ciencia ficción, detectivescas, horror, históricas... La comunidad de jugadores de rol es muy activa y muy apasionada, con un entusiasmo fehaciente por introducir a nuevos públicos al a veces complejo mundo de los juegos de rol. Muchos representantes del mundo de la cultura y de la producción audiovisual mantienen una relación comprometida con el rol: Álex de la Iglesia, Sergio Peris-Mencheta, Nacho Vigalondo y Juan Diego Botto, entre otros.

## INTELIGENCIA ARTIFICIAL E IDENTIDAD DIGITAL

Martes 5 de octubre

**Jon Uriarte** y **Roc Herms**, referentes indiscutibles del sector, y la artista **Mónica Rikić** liderarán una sesión sobre el fenómeno de las identidades virtuales en mundos de ficción, más conocidos como MMORPG (massive multiplayer online role playing games,



en sus siglas en inglés). Éstos resultan fascinantes por la enorme versatilidad que ofrecen a los jugadores a la hora de presentarse en el mundo virtual a través de un avatar sobre cuya apariencia y expresividad tienen un control absoluto, produciéndose todo tipo de fenómenos interesantes en los que se reinventan para interactuar con el mundo de ficción y otros jugadores de diferentes maneras. Cuestiones como el género, el lenguaje (a través de chat), las diferentes etnias, la vestimenta, las acciones y gestos para transmitir estados de ánimo sin palabras e incluso el rol que juegan dentro de las partidas componen una identidad nueva que puede evolucionar a lo largo de años. Desde el punto de vista sociológico, también se producen todo tipo de eventos que han sido estudiados con interés por académicos e investigadores de todas las disciplinas.

### GAME JAM: DREAMS

Domingo 24 de octubre, de 10 a 20 h

Esta hackatón citará al público a lo largo de una jornada para diseñar y crear un videojuego en un entorno colaborativo gracias a las posibilidades que ofrece **Dreams**, una potente herramienta de edición que permite la creación de contenidos audiovisuales e interactivos. Dreams se ha utilizado en numerosas ocasiones en talleres y actividades similares en entornos culturales como el museo Thyssen-Bornemisza.

La jornada discurrirá de 10h a 20 h de la mano de Gamera Nest, el estudio de desarrollo que colabora de manera habitual con **PlayStation® Talents**. Este programa, pionero en el mundo, apoya a la industria del videojuego, apostando por proyectos a nivel nacional a los que dota de herramientas de desarrollo y comunicación para darles visibilidad.

### COMUNIDAD, JUEGO E IDENTIDAD

Jueves 28 de octubre,

Uno de los eventos más reflexivos en torno a los temas de la exposición se dará en una **mesa redonda** donde participarán **Antonio José Planells de la Maza**, diseñador narrativo de THQ Nordic y profesor contratado doctor de la universidad Tecnocampus, y **Eurídice Cabañes**, fundadora de ArsGames y filósofa. En la última década, el mundo del videojuego se ha visto sacudido por las fuertes tensiones internas de la sociedad occidental. Se ha convertido en uno de los primeros campos de batalla de las guerras culturales, y se ha abierto a nuevos públicos y nuevas formas de narrar con piezas valientes y comprometidas con sus creadores. Al mismo tiempo, el videojuego es un medio global con una producción muy deslocalizada, por lo que llegan voces de todos los rincones del mundo, provocando un intercambio cultural que no se da en otros medios más consolidados. Para tratar de desentrañar todas estas tensiones para el público interesado, la mesa redonda buscará ofrecer las claves de lo que está sucediendo en el medio y lo que se puede anticipar en los próximos años, donde la preponderancia del videojuego irá a más, expandiéndose incluso a otros canales de comunicación.



## TEXTOS DE SALA

---

### Introducción

---

El juego es una actividad constante en la vida. En *Homo ludens*, obra esencial para el estudio de lo lúdico, el antropólogo neerlandés Johan Huizinga nos recuerda que la dimensión lúdica es central para entender los procesos de construcción de mundo y de socialización, ya que nos acompaña desde los primeros aprendizajes.

Los videojuegos son la representación más contemporánea de esta dimensión y un tipo de producto polifacético, complejo y popular al mismo tiempo. Esta exposición explora los múltiples territorios en los que el videojuego ha intervenido y los que ha impulsado estableciendo vínculos con disciplinas y áreas del conocimiento a primera vista distantes.

Por ello, aquí se ofrece una nueva perspectiva en torno al concepto de jugador y se muestra un mundo videoludificado en el que vida y juego convergen cada día más y en el que todos los que lo habitamos somos, de un modo u otro, jugadores.

Las obras y los juegos que componen esta muestra trascienden el ámbito estricto del acto de jugar y exponen el fenómeno en tanto que industria, medio cultural y propuesta creativa a través de la cual es posible entender nuestro presente.

### Lobby

---

#### Jugamos desde siempre

Desde su origen, los juegos han planteado dramatizaciones sobre actividades fundamentales para la humanidad, como la siembra y la recolección agrícola, la guerra o la construcción. Todo juego responde a mecánicas universales que se inspiran en estas actividades y que proporcionan formas de jugar que han estado presentes en todas las civilizaciones humanas.

Mirando a sus raíces antropológicas, los primeros juegos digitales se pueden interpretar como una transposición al nuevo medio de estas mecánicas.



Puestos en diálogo con una colección de juguetes tradicionales, los videojuegos muestran claramente su continuidad con la tradición lúdica del pasado.

## **Jugamos con dinero**

---

### **La cara visible**

El mercado internacional de los videojuegos supera la facturación conjunta de la industria del cine y de la música, un dato que nos da una idea clara de su relevancia como motor económico. Entre sus fenómenos recientes, los e-sport representan la expresión más articulada de un sector en continuo crecimiento económico y que desdibuja fronteras establecidas del siglo XX como la separación entre juego y trabajo o entre atleta y espectador.

En un proceso de continua innovación tecnológica, el videojuego muestra la capacidad de generar un producto de consumo masivo en un mercado global. Esta es la cara visible de una industria que ofrece un espectáculo capaz de atraer, gestionar y retener la atención de millones de jugadores en el planeta.

### **La cara oculta**

La industria del videojuego manifiesta aspectos ambivalentes en su forma de producir y gobernar los procesos creativos que dan vida a los productos. Entre los mecanismos económicos subyacentes a su funcionamiento, es posible evidenciar fórmulas especialmente adictivas cooptadas del juego de azar y de apuestas, así como prácticas de explotación laboral y políticas de obsolescencia programada. El resultado es un complejo entramado de trabajo inmaterial y producción industrial global que relata la cara oculta de la industria.

## **Jugamos creando**

---

Los videojuegos se han convertido en poderosos instrumentos de creación, investigación y diseño. Hoy en día se asiste a una explosión de los usos emergentes del videojuego que desbordan amplios campos del conocimiento humano. Lo lúdico se diversifica para funcionar como estrategia de creación en ámbitos inesperados.

Con ello se replantean prácticas artísticas como el videoarte, además de propiciar experimentos de diseño urbano colaborativo o de establecer métodos para la computación humana aplicada a la ciencia. El videojuego del siglo XXI



es protagonista de un escenario renovado donde converge el arte, la ciencia y la tecnología.

### **Jugamos con la identidad**

---

La vida en línea representa hoy en día un aspecto importante para millones de personas en el planeta. Participar, jugar y crear en mundos virtuales es una actividad social cotidiana que ya ha superado la dicotomía entre lo virtual y lo real.

Los mundos digitales se presentan como lugares abiertos y libres de juicio donde se da vida a versiones alternativas o idealizadas de uno mismo. Espacios donde todo es posible, incluso establecer amistades, amores, o donde luchar juntos por un mundo mejor. Es en esta relación entre el adentro y el afuera de los mundos virtuales que se están conformando nuevas identidades y nuevos tipos de relaciones sociales dentro y fuera de las pantallas.

### **Jugamos con los márgenes**

---

Paralelamente a las producciones millonarias, hoy en día los videojuegos representan un lenguaje complejo y a la vez al alcance de todas las personas. La posibilidad de crear videojuegos sin la necesidad de inversión económica gracias a la democratización de los medios digitales ha hecho posible la emergencia de una nueva generación de creadores capaz de romper con las reglas establecidas.

Esta creación, que toma vida al margen de la industria, demuestra un carácter artesanal que se postula como alternativa a la homogeneidad del diseño lúdico. Por ello se convierte en un manifiesto político idealmente dirigido a una nueva ciudadanía de jugadores.

### **Jugamos sin darnos cuenta**

---

Paralelamente a las producciones millonarias, hoy en día los videojuegos representan un lenguaje complejo y a la vez al alcance de todas las personas. La posibilidad de crear videojuegos sin la necesidad de inversión económica gracias a la democratización de los medios digitales ha hecho posible la emergencia de una nueva generación de creadores capaz de romper con las reglas establecidas.



# Homo ludens.

## Videojuegos para entender el presente

Del 20 de julio al 31 de octubre de 2021

### **CaixaForum Madrid**

Paseo del Prado, 36  
28014 Madrid  
Tel. 913 307 300

### **Horario**

De lunes a domingo, de 10 a 20 h

### **Servicio de Información de la Fundación "la Caixa"**

Tel. 900 223 040  
De lunes a domingo, de 9 a 20 h

---

### **Área de Comunicación de la Fundación "la Caixa"**

Cristina Font: 608 582 301 / [cristina.font@fundacionlacaixa.org](mailto:cristina.font@fundacionlacaixa.org)

Sala de Prensa: <https://prensa.fundacionlacaixa.org/es/>

 @ FundlaCaixa @CaixaForum #HomoLudensCaixaForum