

¡Bien has cavado, viejo topo! Una lectura marxista del *Minecraft*

Ignacio Aragües



Exponer la premisa del *Minecraft* no es difícil. Suele serlo mucho más explicarle al no iniciado qué es lo que el juego tiene para ofrecer; en qué consiste verdaderamente la experiencia de *jugar al Minecraft*. Al ingresar por primera vez en su mundo pixelado y solitario, uno no tarda en preguntarse qué está haciendo, para qué, y sin embargo, entretanto, *hace cosas*, llevado por un virtual impulso de supervivencia y descubrimiento.

Al cabo de unas cuantas horas, el jugador no vencido por la perplejidad habrá vivido aventuras, experimentado decenas de muertes posibles, construido

estructuras ciclópeas, fabricados objetos de creciente complejidad, tendido kilómetros de líneas férreas, buscado y hallado y perdido extraños recursos; habrá encontrado, en fin, muchas cosas que hacer, y disfrutado de esa experiencia ineludible que es el *Minecraft*. Seguramente sabrá, para entonces, que no hay forma de ganar, ni matando a un dragón, ni encontrando el ingrediente definitivo, ni completando un último proyecto faraónico. Sabrá que la única forma de -más o menos- terminar el juego es abandonarlo.

Es interesante observar que en el *Minecraft* no hay objetivos, más allá de la supervivencia, y que el placer de jugar no se deriva de cumplir *quests* determinadas, sino del sentido que el propio jugador le dé a la experiencia. También el hecho de que, como ya ha observado Ezequiel Vila en un artículo publicado en esta misma revista, llegado cierto punto sobrevenga el malestar de entender que no hay nada más que hacer, o bien de que hay infinitas cosas que pueden hacerse, pero ningún objetivo último detrás de todas las tareas autoimpuestas. Enseguida se me ocurre comparar *Minecraft* con *The Sims*, un juego de dinámica muy diferente pero que me ha producido una comparable sensación de futilidad. Inevitablemente, pienso también que este sistema de creación de sentido no se diferencia en esencia del que rige a lo que llamamos *la vida real*, y eso lo vuelve todavía más interesante.

Mi propósito es investigar de dónde proviene el placer de jugar al *Minecraft*, y creo que en gran medida este está relacionado con la realización de las tareas autoimpuestas del jugador. Tomando en cuenta las dos dimensiones que, según Sebastian Domsch (2013), definen a los videojuegos, esto es narrativa y agentividad, el *Minecraft* se encuentra en una intersección especial en tanto provee una agentividad muy poderosa, pero deja la narrativa mayormente a cargo del jugador. A partir de los objetivos, siempre parciales, que este establece y “descubre” para sí mismo, se va desplegando en cada oportunidad una historia única e impredecible.

Es verdad que en el *creative mode*, que provee inmortalidad e infinitos recursos, esta narrativa queda acorralada y el juego se reduce prácticamente a una versión virtual de los Legos. Dejaré de lado esta modalidad, ya que me parece más intrigante la confluencia entre dos aspectos -construcción y supervivencia- que involucran las versiones *survivor* y *hardcore*. Creo que en esa intersección se encuentra una de las claves del placer y la sensación de libertad que genera el *Minecraft*.

Por otra parte, el encuentro entre narrativa y agentividad produce una sensación inmersiva propia de los juegos de rol, y también de buena parte de los videojuegos; esto es, la identificación entre jugador y personaje, la posibilidad de momentáneamente *ser otro*. Por esta razón, puede resultar llamativo que los videojuegos no se traten siempre de mundos fantásticos, de acción y aventuras extraordinarias, sino que algunos ofrezcan experiencias cercanas de a las de la vida real, simulaciones de incluso algunos de sus aspectos más detestados, como el *trabajo*. Pienso otra vez en *The Sims*, y en algunos juegos de “administración”, pero el *Minecraft* constituye una simulación del trabajo manual, lo que lo hace aún más enigmático. ¿Quién querría jugar a trabajar? ¿Quién querría jugar a ser un minero, o un albañil?

Podría observarse, para empezar a responder estas preguntas, que el mundo del *Minecraft*, aun con sus precipicios, ríos de lava y monstruos nocturnos, es mucho menos hostil que el nuestro. Para empezar, la muerte dista de ser una auténtica amenaza. El trabajo y el ocio están regulados no por un imperativo vital, sino por la voluntad del jugador, que por otro lado puede manejar sus horarios, abandonar todo, volver a empezar cuantas veces quiera. En este universo, entonces, el trabajo aparece, igual que en los juegos infantiles y en ciertas propuestas utópicas, no como una carga, sino como una expresión de libertad y un ejercicio de autoafirmación.

Quiero explorar cómo el placer (o, al menos, uno de los placeres) de jugar al *Minecraft* surge de ese encuentro con profundos deseos y fantasías –y también, por ende, temores y frustraciones– engendrados por la sociedad capitalista contemporánea. Es en función de este objetivo que considero imprescindible recurrir a la teoría marxista. Mi hipótesis, provisoria, es que el *Minecraft* nos ofrece experimentar un mundo en que la alienación no existe como tal, y comparable, en ese aspecto, a una utopía socialista.

El placer de sobrevivir

En su libro *Emergency: This Book Will Save Your Life* (2009), Neil Strauss da cuenta de los tres años que pasó inmerso en el mundo del survivalismo estadounidense. Para cuando se embarcó en esa aventura, ya era un autor famoso gracias a su best-séller *The Game*, que narraba sus experiencias en



otro universo subterráneo: el de la comunidad de *pickup artists* (“artistas del levante”), de la que Strauss mismo, antes periodista encubierto y sexualmente frustrado, terminó por convertirse en referente. Ambos libros, en apariencia distintos, partieron sin embargo de investigaciones motivadas por un mismo sentimiento original: la inseguridad del autor y su deseo, expresado con insistencia, de convertirse por fin en un “hombre de verdad”.

En *Emergency*, Strauss recuerda que la paranoia empezó a acosarlo después de los atentados terroristas de 2001 en Nueva York. A la impresión de que una catástrofe podía terminar de un momento al otro con el mundo tal como lo conocemos, se sumaba la ansiedad de suponerse inadecuado para sobrevivir o para proteger a sus seres queridos ante un evento semejante. Si se producía un apocalipsis, un escritor *sólo* sería capaz de escribir sobre él. Una destreza reconocida por la comunidad resultaría totalmente inútil si la comunidad desaparecía.

Al momento de publicar *Emergency*, sin embargo, Strauss ya podía vanagloriarse de haberse convertido en un “hombre de verdad”, capaz de matar a una persona con sus manos, encender un fuego en el bosque, forzar cerraduras y

construir refugios, entre otras cosas¹.

La ansiedad que lo llevó a adquirir todos estos conocimientos y habilidades parece ser, de hecho, un fenómeno muy extendido. El tema de su libro no es otro que el descubrimiento de toda una subcultura de especialistas en supervivencia, llamados también survivalistas, preparacionistas o *preppers*. La razón de ser del survivalismo está en la angustiante sensación de que el apocalipsis podría producirse de un momento al otro, y encontrarnos desprevenidos. Sin embargo, y por paradójico que pueda resultar, esta sensación es muy antigua, al menos tanto como la literatura, y presumiblemente tanto como la religión. Lo que sí ha cambiado es que, a diferencia de los milenaristas de antaño, como por ejemplo Jesús de Nazaret, que predicaban la necesidad de prepararse espiritualmente para el evento apocalíptico, el movimiento survivalista se enfoca en alcanzar la autosuficiencia física y material².

Existe la percepción de que tal autosuficiencia ha sido mermada por la sociedad capitalista moderna, y de que, ante una catástrofe, primarán las capacidades individuales sobre la posibilidad de organizarse colectivamente. Aunque este planteo parezca propio de la cultura que supo producir *Walden*, *Self-Reliance*, *McGyver* y las películas de zombies³, los movimientos preparacionistas están muy extendidos en todo el primer mundo, y tienen, por ejemplo, una fuerte presencia en Suecia, el país de origen del *Minecraft*⁴.

Podemos encontrar una versión más filosóficamente elaborada de esta corriente en la ética DIY (Do It Yourself) que ha llegado a proponerse incluso como un movimiento contracultural⁵, sin las connotaciones apocalípticas del

¹ El recorrido de este dudoso personaje se completa con una posible redención en el más reciente de sus libros, *The Truth: An Uncomfortable Book About Relationships*, en el que revisa y reformula profundamente la noción de "hombre de verdad".

² La más estadounidense de las religiones, el mormonismo, aconseja a sus fieles almacenar comida y recursos suficientes para sobrevivir un año. Véase: [mormonwiki](#)

³ El género zombi suele funcionar como reflexión sobre el survivalismo. La parodia del movimiento inspira, por ejemplo, *The Zombie Survival Guide*, de Max Brooks.

⁴ *El reciente documental The Swedish Theory of Love*, dirigido por el italiano-sueco Erik Gandini, explora la forma en que la noción (y hasta el imperativo) de la autosuficiencia ha llegado a permear la sociedad escandinava desde que un manifiesto de 1972 del gobierno sueco se propusiera como máxima aspiración fundar una "sociedad de individuos", cada uno de ellos independiente de los demás.

⁵ Véase por ejemplo: <http://www.permanentculturenow.com/introduction-to-diy-counterculture/>

survivalismo, pero con el mismo énfasis en la recuperación de una presunta libertad coartada por el sistema consumista. Desde esta perspectiva, cada objeto de consumo se nos aparece como algo ya dado, ajeno a nosotros y a nuestras posibilidades (no sabríamos cómo crear algo así por nuestros propios medios) y por lo tanto, en cierta medida, como algo que nos domina.

La fantasía catastrofista es, a fin de cuentas, sólo una forma de desnudar esta impotencia (que puede adoptar, como en el caso de Strauss, la forma contundente de la emasculación), la cual termina por derivar casi siempre en un deseo primitivista. Es lógico suponer (aunque son evidentes los problemas de esta suposición) que, si el capitalismo coarta nuestra libertad, podemos recuperarla simplemente volviendo hacia atrás, a un tiempo más sencillo y más puro.

El *Minecraft*, de hecho, no nos proporciona meramente el placer de sobrevivir. Su mundo, aunque podría ser post-apocalíptico, y es definitivamente hostil, nos remite más bien a una existencia edénica, a una Edad de Oro en que los recursos son ilimitados y la muerte (excepto en el modo *hardcore*) es una contingencia reversible. Salvo las materias primas, nada en este mundo está dado de antemano, y si el jugador quiere hacerse con un objeto más complejo deberá crearlo paso a paso. Lo que hay en el juego es autosuficiencia, abundancia y un sentimiento de conexión con el mundo que rodea al jugador. El placer de jugarlo bien puede prescindir de la muerte y de los monstruos, pero estos factores sin lugar a dudas refuerzan el placer de la independencia.

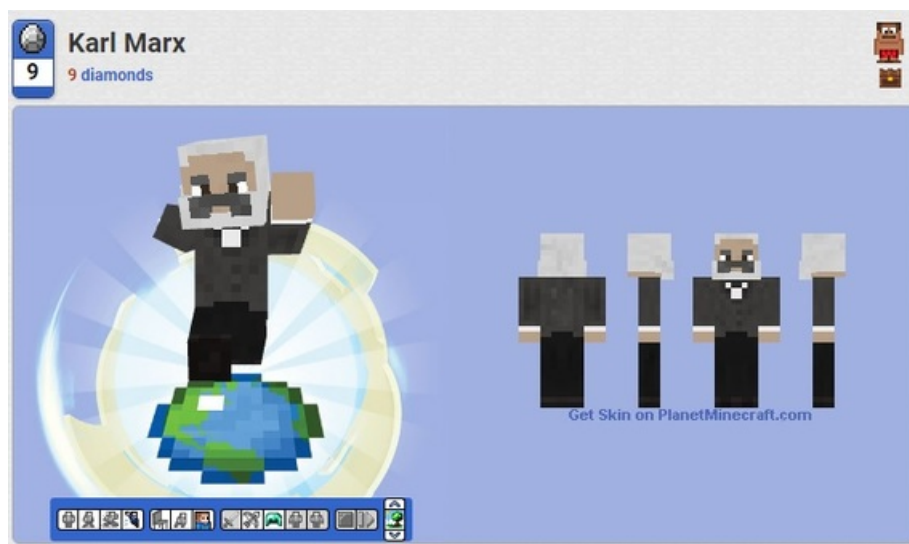
Otro elemento muy prescindible, en el mundo del *Minecraft*, es la comunidad. Es algo complaciente, en el marco de una fantasía de autosuficiencia que, por lo general, resulta mucho más contradictoria. Por ejemplo, no deja de ser paradójico que los survivalistas sean una comunidad, que comparte conocimientos y experiencias a través de grupos, páginas web y canales de YouTube. Incluso la autosuficiencia parece una construcción colectiva, como si la premisa fuera *prepararse en conjunto para sobrevivir en soledad*.

La reciente película de Matt Ross, *Captain Fantastic*, se centra en la historia de un matrimonio que, inspirado en principios muy cercanos a los del movimiento DIY, corta todos los lazos posibles con la civilización y se retira al bosque para educar a sus hijos según altísimos estándares físicos y mentales, inculcándoles una filosofía excéntrica basada en la autosuficiencia. Estos ni-

ños, sin embargo, carecen de los rudimentos más básicos para desenvolverse en una sociedad moderna. La paradoja, que vemos reiterarse a lo largo del film, es que, si el hombre sólo puede alcanzar su máximo potencial alejándose de la comunidad, al hacerlo pierde también una de sus capacidades básicas, que es precisamente la de formar comunidades funcionales, y realizarse gracias a ellas.

En este caso, creo que el Minecraft, gracias a su condición de universo cerrado y determinado por un conjunto de reglas, logra esquivar este tipo de contradicciones y eso le permite ofrecer una fantasía survivalista absoluta. Pero explicar a qué apela esta fantasía, y por qué encuentra tantas expresiones en el mundo actual, requiere una estructura teórica que podemos encontrar en el marxismo y, más precisamente, en el concepto de alienación.

La teoría marxista de la alienación



El término *Entfremdung* (en español: alienación o enajenación) ya había sido elaborado por Hegel y Feuerbach, pero en los *Manuscritos económico-filosóficos de 1844* el joven Marx lo retoma para dar nombre a un concepto propio y novedoso. Ciertamente, este concepto no permaneció intacto a lo

largo de la obra marxiana, y algunos teóricos sostienen que fue superado por los desarrollos posteriores (Wendling, 2009), pero no es el objetivo de este trabajo dar cuenta de tales problemas. Nos centraremos en la alienación como característica de la sociedad capitalista, y como una que es necesario abolir para que el hombre alcance todo su potencial. Como expresa Marx en los *Manuscritos*:

El obrero es más pobre cuanto más riqueza produce, cuanto más crece su producción en potencia y en volumen. El trabajador se convierte en una mercancía tanto más barata cuantas más mercancías produce. La desvalorización del mundo humano crece en razón directa de la valorización del mundo de las cosas. (...) el objeto que el trabajo produce, su producto, se enfrenta a él como un ser extraño, como un poder independiente del productor. El producto del trabajo es el trabajo que se ha fijado en un objeto, que se ha hecho cosa; el producto es la objetivación del trabajo. La realización del trabajo es su objetivación. Esta realización del trabajo aparece en el estadio de la Economía Política como desrealización del trabajador, la objetivación como pérdida del objeto y servidumbre a él, la apropiación como extrañamiento, como enajenación (Marx, 2016)

De manera que la enajenación, aunque haya llegado a su máxima extensión bajo el capitalismo, realmente lo antecede, y es una consecuencia directa de la división del trabajo. Desde el momento en que los seres humanos empiezan a especializarse, hay productos que les son ajenos: es decir, aquellos que son producidos por otros miembros de la comunidad. Lo que sí es característico del capitalismo es la enajenación del propio trabajo. En el sistema de producción artesanal, más rudimentario, el trabajador controlaba todo el proceso que llevaba de la materia prima a un producto final que, además, le pertenecía enteramente. Con el advenimiento de la máquina y la fábrica, el asalariado se encuentra en una situación muy distinta. Su participación en la producción es fragmentaria, de manera que deja de sentir al objeto fabricado como propio - y de hecho, ese objeto no le pertenece, sino que es apropiado por quien controla los medios de producción.

Este “perder de vista” el proceso productivo deviene en una angustiante separación de los objetos, que -como ya mencioné- es el sentimiento fundamental contra el cual reacciona la ética DIY. En la escena que abre *Emergency*, Strauss se dispone a matar a una cabra y, revisitando el lugar común, comprueba la dificultad de hacerlo frente a la facilidad de comprar, cocinar y comer un trozo de carne. Como ha escrito el filósofo utilitarista Peter Singer,

Nuestro consumo en la tienda o en el restaurante es la culminación de un largo proceso que, a excepción de su producto final, se oculta delicadamente ante nuestros ojos. Solemos comprar la carne y las aves envueltas en pulcras bolsas de plástico, donde apenas hay sangre. No hay razón para asociar estas porciones con un animal vivo que respira, camina y sufre. (Singer, 1999, 135)

Personalmente, me ha sido notoriamente más difícil matar animales en el *Minecraft*, cuando empecé a jugarlo, que comer milanesas en la vida real. Estas consideraciones éticas son material para otro artículo, pero me sirven para ilustrar aquí los extremos dramáticos a los que puede llegar la alienación, y lo efectiva que puede ser la desalienación que opera en el *Minecraft*. Al recuperar ese *paso a paso* del proceso productivo, el juego genera una sensación de plenitud, a la que se suma lo ilimitado de las posibilidades combinatorias. Es algo que por cierto está presente en otros juegos, como los Legos, y videojuegos (entre ellos los RPGs que incorporan sistemas de *crafting*), pero en ninguno, que yo sepa, al extremo que lo lleva el *Minecraft*.

Con todo, es necesario volver sobre la concepción marxista, y señalar que la alienación no está exclusivamente ligada a esa pérdida del *paso a paso*, sino con la concepción del producto como algo ajeno y superior al sujeto. En una sociedad socialista, ciertamente no será restituido ese *paso a paso*, y aspirar a ello constituye en realidad una esperanza reaccionaria.

Como ya se delineaba en el fragmento de Marx antes citado, la traumática separación del producto deriva asimismo en una cosificación del propio trabajador; algo que el pensador de Tréveris definirá como “alienación del trabajo”:

la relación del trabajador con su propia actividad como con una actividad extraña, que no le pertenece, la acción como pasión, la

fuerza como impotencia, la generación como castración, la propia energía física y espiritual del trabajador, su vida personal (pues qué es la vida sino actividad) como una actividad que no le pertenece, independiente de él, dirigida contra él. (Marx, 2016)

Esta alienación económica de base repercute en todos los aspectos de la vida humana, generando también alienaciones consecuentes de tipo político, social y religioso (Wendling, 2009). Como resultado, el ser humano está alienado también de sus iguales, lo que lo hace perder de vista que su única posibilidad de liberarse del capitalismo existe en su asociación con ellos.

Señalé antes que en el origen del survivalismo está ese temor a la comunidad: temor de que esta abandone al individuo, o de que directamente se convierta en el enemigo, en el caso de un evento catastrófico. La ilusión de autosuficiencia intenta reparar esta angustia con la idea de que se puede ser individualmente superior a la comunidad, concentrar todas sus funciones en el propio cuerpo y la propia mente. De esta forma, se responde a la alienación con una alienación todavía más radical, y se busca la libertad perdida en el recobro de la relación uno a uno con el trabajo.

Si esta fantasía está naturalmente condenada al fracaso, el *Minecraft* ofrece un microuniverso en el que es perfectamente realizable. Esto es así gracias a tres elementos que fundamentalmente diferencian el mundo del juego del nuestro, y que son: a) la existencia de recursos ilimitados, b) el hecho de que los conocimientos necesarios para operar con los recursos son limitados y rápidamente accesibles, c) el tiempo necesario para producir riqueza es mucho menor. Estos tres factores tornan irrelevantes al comercio y a la especialización y, en consecuencia, a la comunidad. Si a esto sumamos el hecho de que no hay métodos de coerción efectivos (pues la muerte es apenas un tropiezo), y que no existen razones para apropiarse del trabajo ajeno (algo que requeriría más esfuerzo que ejercer un trabajo propio), podemos concluir que en el mundo minecraftiano está bloqueada la realización de todos los vínculos que llevarían al desarrollo del capitalismo.

El problema de las fantasías survivalistas es que, aunque están inspiradas en un deseo de emanciparse del capitalismo, cometen el error de pensar esta emancipación como retroceso histórico. Una forma de revertir la alienación sería, efectivamente, regresar a un estadio precapitalista, pero ello negaría los

beneficios que aporta la vida comunitaria e impediría, en definitiva, la realización del hombre en su totalidad. Una vez más, se trata de contradicciones de las que está exento el *Minecraft*, ¿pero en qué medida?

Podemos ahora volver a contemplar ese *taedium vitae* que a menudo llega a generar el juego. Para Vila, esta sensación se vincula con el carácter inconcluyente del juego, y también con la soledad de la que está preso el jugador, y que le impide algún tipo de realización ulterior. En tal caso, podríamos concluir que es precisamente porque el juego propone una experiencia precapitalista, y no una postcapitalista, que nos parece interminable y tedioso.

Una conclusión más pesimista sería que en el *Minecraft*, como en todas las utopías realizadas –el socialismo, el Paraíso cristiano, el amor conquistado, la felicidad– lleva la satisfacción a un grado monótono e insoportable. A un “hombre de verdad”, desarrollado al máximo en todo su potencial, en todos los aspectos posibles, no le quedarían más que tareas autoasignadas después de realizar esa única *quest* imperiosa que es ponerle fin al capitalismo. Tal vez se daría cuenta, entonces, de que la única forma de más o menos terminar el juego es abandonarlo.

Bibliografía

Domsch, S. (2013) *Storyplaying. Agency and Narrative in Video Games*, De Gruyter, Berlín.

Marx, K. (2016). *Manuscritos económicos y filosóficos. Primer manuscrito*. [online] Disponible [aquí](#). Acceso 15 Sep. 2016.

Singer, Peter (1999). *Liberación animal*, Trotta, Madrid.

Strauss, N. (2009). *Emergency: This Book Will Save Your Life*, HarperCollins, New York.

Vila, E. (2013). *Minecraft: una interpretación. Ideas sobre la experiencia de juego*, Revista Luthor, Nro. 14, Vol III. Disponible [aquí](#)

Wendling, A. (2009). *Karl Marx on Technology and Alienation*, Palgrave Macmillan, Londres.