

Dra. Lara Sánchez Coterón [Madrid-España]

## El videojuego como paradigma de creación procedural: ventajas e inconvenientes

Videogames as paradigm of procedural creation: advantages and disadvantages.

### RESUMEN

El presente trabajo expone la corriente del *proceduralismo* como teoría predominante en el ámbito del diseño y el estudio de los juegos digitales. Persigue desentrañar las ventajas, limitaciones e implicaciones estéticas y políticas de esta línea de pensamiento, que se plantea, por parte de Ian Bogost y otros teóricos, como sistema ontológico de creación estrictamente propio del videojuego. El artículo intenta aportar otras visiones menos centradas en el objeto diseñado. Opciones holísticas que tienen en cuenta el factor humano indispensable del jugador. Considera por lo tanto otras corrientes provenientes del mundo de los estudios de juegos, como el movimiento *New Games*, y lo contrasta con líneas de pensamiento procedentes de la esfera de la teoría estética y la historia del arte como el *arte relacional*, la *estética modal* y la *estética dialógica*. A partir de estos puntos de vista, el trabajo reflexiona sobre los marcos de creación estéticos y políticos que la corriente mayoritaria del *proceduralismo* está generando, y propone, por un lado, un acercamiento menos formalista y más humanista en el análisis de los videojuegos. Un análisis centrado en la experiencia que generan las reglas y menos fundamentado en ellas. Por otro lado, teniendo en cuenta que el videojuego está convirtiéndose en un nuevo paradigma de creación artística relevante, el artículo aspira a inspirar nuevos procesos de creación de autoría distribuida, en los que las relaciones entre el diseñador de juegos, el juego y el jugador abarquen los procesos de concepción, desarrollo y experiencia de juego de un modo menos vertical.

### ABSTRACT

The following paper presents *proceduralism* as the current predominant theory in the field of game design and game studies. It seeks to unravel the advantages, limitations, as well as aesthetic and political implications of this school of thought, posed by Ian Bogost and other theorists, as ontological system of creation, strictly specific from digital games. The article attempts to provide insights beyond the designed object. Holistic options which take into account the player as an essential human factor. It proposes, therefore, other theories from the realm of game studies, like the *New Games* movement, and it also contrasts *proceduralism* with schools of thought from the field of aesthetic theory and art history, such as *relational art*, *modal aesthetics* and *dialogical aesthetics*. From these points of view, the work reflects on the aesthetic and political frameworks that *proceduralism* is generating, and proposes, on the one hand, a more humanistic approach in the analysis of digital games, setting aside the formalistic approach. An analysis based on the experience generated by the rules, and not so focused on them. On the other hand, considering that games are becoming an important new paradigm for artistic creation, the article aims to inspire new bottom-up creative actions, in which the relationship between the game designer, the game and the player can cover the processes of design, development and the game experience itself.

### PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Diseño de juegos, *proceduralismo*, juegos digitales, *arte relacional*, *arte dialógico*, *experiencia estética*, diseñador de juegos, jugador. // *Game design*, *proceduralism*, *digital games*, *relational art*, *dialogical art*, *aesthetic experience*, *game designer*, *player*.

Dra. Lara Sánchez Coterón, ESNE-Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología. Departamento Diseño y Desarrollo Videojuegos.