

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

3

Septiembre 2014

El estatuto artístico del videojuego

José Luis Molina González (ed.)

Aula de Videojuegos
Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

ISSN: 2340-5570

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

3

Septiembre 2014

El estatuto artístico del videojuego

Aula de Videojuegos
Facultad de Comunicación
Universidad de Sevilla

LifePlay. Revista Académica Internacional sobre Videojuegos

Aula de Videojuegos. Facultad de Comunicación. Universidad de Sevilla.

Calle Américo Vespucio s/n. Sevilla. 41092. Tel: 954 55 96 57 - publicaciones@lifeplay.es

EDITOR TEMÁTICO

JOSÉ LUIS MOLINA GONZÁLEZ. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes.

COMITÉ EDITORIAL

LUIS NAVARRETE. Univ. de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. FRANCISCO SIERRA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular de Univ. y miembro del Dpto. de Periodismo de la Facultad de Comunicación. JOSÉ LUIS MOLINA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Pintura de la Facultad de Bellas Artes. VIRGINIA GUARINOS. Univ. de Sevilla (España). Profesora Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. MANUEL GARRIDO. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. INMACULADA GORDILLO. Univ. de Sevilla (España). Profesora Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. MAR RAMÍREZ. Univ. de Sevilla (España). Profesora Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. ANTONIO PINEDA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. MÓNICA BARRIENTOS. Univ. de Sevilla (España). Profesora Ayudante Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. FRANCISCO JAVIER GÓMEZ. Univ. de Granada (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Información y Comunicación de la Facultad de Comunicación y Documentación. JOSÉ PATRICIO PÉREZ. Univ. de Málaga (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias de la Comunicación. JUAN JOSÉ VARGAS. Univ. de Sevilla (España). Profesor Asociado del Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación. DAVID ACOSTA. Agencia *Innn* (España). CEO en la Agencia *Innn* y coordinador del Área de Formación del Aula de Videojuegos de la Facultad de Comunicación. CARLOS RAMÍREZ. Máster en Guión y PR manager en Firefly Studios. ISAAC LÓPEZ. *Canal Sur TV* (España). Periodista y Profesor Asociado del Dpto. de Periodismo II de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

COMITÉ CIENTÍFICO

CARLOS A. SCOLARI. Universitat Pompeu Fabra (España). LEV MANOVICH. The European Graduate School (Suiza). GONZALO FRASCA. Universidad ORT (Uruguay). M^a E. DEL MORAL. Univ. de Oviedo (España). Catedrática EU de TIC aplicadas a la Educación en la Facultad de Formación del Profesorado y Educación. FLAVIO ESCRIBANO. Responsable de Investigación en Gamificación en Compartia Idi y miembro fundador de ARSGAMES (España). ELISEO COLÓN. Escuela de Comunicación (Puerto Rico). Catedrático, investigador, profesor de Semiótica y director de la Escuela de Comunicación de Puerto Rico. ANTONIO GIL. Univ. de Santiago de Compostela (España). Profesor Titular del Dpto. de Literatura Española, Teoría de la Literatura y Lingüística General. SANTOS MIGUEL. Universitat Pompeu Fabra (España). Co-director académico del "Postgrado en Web 2.0, Redes Sociales y Video en Internet" y Profesor de programación en el "Máster en Artes Digitales". MARINA RAMOS. Univ. de Sevilla. (España). Profesora Titular de Univ. del Dpto. de Comunicación Audiovisual Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. JUAN REY. Univ. de Sevilla (España). Profesor Titular del Dpto. de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación. OLIVER PÉREZ LATORRE. Universitat Pompeu Fabra (España). Profesor de C.A.V., Publicidad y RR. PP., e Ingeniería Informática. Imparte clases en los Másteres de Estudios Avanzados en Comunicación y Artes Digitales. FRANCISCO REVUELTA. Univ. de Extremadura (Cáceres) (España). Profesor Ayudante Doctor del Dpto. de Ciencias de la Educación en la Facultad de Formación del Profesorado. CLARA FERNÁNDEZ VARA. Massachusetts Institute of Technology (Estados Unidos). Investigadora visitante del laboratorio *The Trope Tank*, Dpto. de Comparative Media Studies. JUAN A. ÁLVAREZ GARCÍA. Univ. de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor del Dpto. de Lenguajes y Sistemas Informáticos. VÍCTOR NAVARRO REMESAL. Centre d'Ensenyament Superior A. Giménez (España). Profesor del Dpto. de Ciencias de la Comunicación. RUTH S. CONTRERAS ESPINOSA. Universitat de Vic (España). Facultat d'Empresa i Comunicació. Coordinadora Grup de Recerca Interaccions Digitals.

DISEÑO

Luis Navarrete Cardero. Francisco Javier Gómez Pérez. David Acosta Riego.

La dirección de la revista no se hace responsable de las opiniones, imágenes, datos y artículos publicados, recayendo las responsabilidades que de los mismos se pudieran derivar sobre sus autores, que han trabajado en ellos libremente. En caso de autoría múltiple se hará responsable el autor o autora remitente. El copyright es conjunto de los autores y la Revista *LifePlay*, teniendo esta última los derechos de distribución y divulgación. Los artículos pueden ser reproducidos total o parcialmente siempre que se cite claramente su procedencia y el servicio sea gratuito. En servicios de pago deberán pedir expresamente permiso y abonar los derechos correspondientes a la revista y a los autores.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

3

Septiembre 2014

EDITORIAL

El estatuto artístico del videojuego [págs. 5-6].

José Luis Molina González

INTERVENCIÓN

Videojuegos, estética e innovación [págs. 9-13].

Luis Navarrete-Cardero

Carlos Ramírez Moreno

Juan J. Vargas-Iglesias

José Luis Molina González

DOSSIER

El videojuego como paradigma de
creación procedural: ventajas e inconvenientes [págs. 17-32].

Lara Sánchez Coterón

MISCELÁNEA

Videojuegos y Televisión. Influencias en el tratamiento
audiovisual de contenidos deportivos [págs. 35-55].

Joaquín Marín Montín

RESEÑA

Escritos sobre *Post-Arte*. Para una fenomenología de
la muerte del Arte en la cultura [págs. 59-63].

Monica Barrientos-Bueno

ANÁLISIS

Kiwaka. (Landka©) [págs. 67-70].

Carlos Ramírez Moreno

PRÓXIMO NÚMERO

Call for Papers. LifePlay n^o4

Videojuegos y Tiempo [págs. 73-76].

Normas de publicación. Chequeo para autores [págs 77-78].

Normas de envío de trabajos [pág. 79].

S U M A R I O

ISSN: 2340-5570

José Luis Molina González

En su tercer número, *LifePlay*, Revista Académica Internacional sobre Videojuegos, plantea un análisis complejo pero necesario sobre las relaciones entre el arte y los videojuegos. Su innegable y forzosa vinculación debido a su presentación como producto audiovisual, proyecta un discurso muy desarrollado que ha llegado incluso a su inclusión dentro de contextos de alta repercusión cultural como es el caso de la exposición [The Art of Videogames](#) (2012) en el Smithsonian American Art Museum. Además, otros centros de reconocido prestigio dentro del arte contemporáneo como del [MoMA](#) de Nueva York, han adquirido varios videojuegos como parte de su colección. Sin duda, las relaciones existentes entre objeto (juego) y usuario (jugador), posibilitan, como nunca antes a ocurrido, un nivel de interactividad sin precedentes. En este sentido, la transferencia de emociones entre creador y espectador llegan a ser mucho más profundas de lo que nunca han sido. Éste ha sido un elemento buscado desde las primeras vanguardias del siglo XX, cuando los cuadros y esculturas comienzan a fragmentarse para convertirse en híbridos desconocidos que buscan el suelo, el techo y las paredes para así transformarse en instalaciones que compartan, al menos, el propio espacio del espectador. Como bien apunta María Luján Oulton en su charla [“El arte en juego”](#), los videojuegos permiten explorar prácticamente todos los aspectos tratados por el arte a nivel histórico y posiblemente algunos más, ya que se pueden abordar un gran espectro de relaciones de la comunicación humana. Desde aspectos puramente estéticos y visuales, pasando por elementos psicológicos, sociales y políticos, hasta llegar a profundizar en la propia ontología del lenguaje.

No obstante, la asimilación de videojuegos y arte no ha sido bien acogida por todos. De este modo, críticos como [Roger Ebert](#) han manifestado su desacuerdo con algunas declaraciones como la siguiente: “Que yo sepa, nadie dentro o fuera de la industria ha sido capaz de nombrarme un juego digno de comparación con los grandes dramaturgos, poetas, cineastas, novelistas y compositores. Que un juego puede aspirar a una importancia artística como una experiencia visual, lo acepto. Pero para la mayoría de los jugadores, los videojuegos representan una pérdida de esas preciosas horas que tenemos disponibles para hacernos más cultos, civilizados y empáticos”. Con estas palabras podemos observar como la polémica esta servida y merecerá, posiblemente, más de una revisión por parte de nuestra revista.

El número que hoy nos ocupa, dispone de un buen número de apartados, que tratan aspectos heterogéneos pero siempre con algún tipo de contacto con el eje central de nuestra reflexión entre arte y videojuegos.

En primer lugar contaremos con una nueva entrega de la sección INTERVENCIÓN, donde cuatro miembros del Aula de Videojuegos de la Universidad de Sevilla (Luis Navarrete Cardero, Carlos Ramírez Moreno, Juan J. Vargas-Iglesias y quien suscribe estas líneas) debatirán sobre las relaciones entre videojuegos y estética y su capacidad de innovación en dicho campo.

A continuación, en la sección DOSSIER, contamos con el artículo de la Dra. Lara Sánchez Coterón, quien presenta la corriente del *proceduralismo* como teoría predominante en el ámbito del diseño y el estudio de los juegos digitales.

Un aporte significativo para conocer las alianzas que el videojuego mantiene con otros medios audiovisuales y sus influencias se presenta en el apartado MISCELÁNEA, donde el profesor Joaquín Marín Montín realiza un análisis sobre Videojuegos y Televisión, haciendo hincapié, en este caso, en el tratamiento que ambos medios realizan de los contenidos deportivos.

La sección RESEÑAS cuenta, en esta ocasión, con el análisis que realiza la profesora Mónica Barrientos-Bueno sobre una serie de ensayos del libro *“Escritos sobre Post-Arte. Para una fenomenología de la muerte del en la cultura”*, del autor Manuel Ruiz Zamora, que parece encajar perfectamente con el debate planteado en la revista sobre la posición del arte en las sociedades líquidas de nuestro tiempo.

Por último, en la sección de ANÁLISIS, el investigador Carlos Ramírez Moreno, revisa el videojuego *Kiwaka*, de la compañía portuguesa Landka, planteando importantes reflexiones sobre la convivencia entre los aspectos lúdicos, de diseño y educativos,..., y las dificultades que se presentan para su desarrollo en perfecta comunión.

Desde LifePlay esperamos que los contenidos del presente número sirvan como un primer acercamiento de nuestra revista a las relaciones existentes entre Videojuegos y Arte, como siempre, desde la pluralidad ideológica de quienes participan en la misma.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

3

Septiembre 2014

Videojuegos, estética e innovación

Luis Navarrete-Cardero

Carlos Ramírez Moreno

Juan J. Vargas-Iglesias

José Luis Molina González

I
N
T
E
R
V
E
N
C
I
O
N

ISSN: 2340-5570

(comienzo de la intervención)

José Luis Molina: La estética es una rama de la filosofía que ha ido evolucionando. Sus primeras relaciones estaban vinculadas al concepto de belleza, y ese ha sido un concepto que ha ido cambiando y por ello se habla ya en el siglo XX incluso de la estética de lo feo. En videojuegos, no se que pensáis, pero creo que también existe algo de eso, ya que muchos de los videojuegos contemporáneos, especialmente los de mainstream y grandes sagas, tienen ese aspecto dual. Por un lado muestran la belleza tradicional, es decir, de paisajes, puestas de sol, etc...

Luis Navarrete: Cuando dices Belleza, ¿te refieres a una representación realista, mimética, de la realidad?

JLM: Si, esa búsqueda de una concomitancia con la naturaleza...

LN: O sea, ¿la belleza en el videojuego radicaría en aquel que mejor imitase la realidad?

Juan J. Vargas: O incluso, aquel que de forma más sublime la imitara...

JLM: Esa es la segunda parte que yo veo, es decir, el concepto de lo sublime que presenta esa atracción por lo feo, lo imposible e incluso lo que nos produce temor. En ese sentido hablaríamos de la atracción visual que nos puede producir un meteorito cayendo sobre la tierra. Esa atracción indiscutible hacia ciertos elementos peligrosos. En este sentido, el mainstream creo que se nutre mucho de esos dos planteamientos estéticos,...

LN: ¿Y los videojuegos de carácter no realista? Los videojuegos de apariencia abstracta también pueden alcanzar la belleza, evidentemente, y no aspiran a confundirse con la realidad.

JLM: Sin duda, lo que pasa es quizá en ese tipo de videojuegos, el concepto de lo sublime queda más oculto. Si hablamos de videojuegos como Journey, podríamos decir que hablamos puramente de una experiencia estética. De hecho algunos autores dicen que Journey no es un videojuego en el sentido estricto de la palabra, sino que se trata más de una experiencia estética. Yo creo que esto sería importante planteárnoslo, es decir, si una experiencia estética interactiva es un juego o por el contrario el videojuego debe

tener una finalidad concreta de ganar una serie de puntos, logros específicos, etc..

JJV: Estoy pensando en hasta qué punto se puede hablar de videojuego como arte, una pregunta que puede parecer obvia, especialmente en un momento en que todo el mundo ya entiende este medio como arte... pero no creo que debamos quedarnos en la pregunta sobre si el videojuego es arte o no, porque como bien dices el de arte es un concepto permutable, sino más bien de por qué ahora, de repente, el videojuego se entiende como arte. De repente cobra un estatuto que no tenía en los noventa, por ejemplo. Empieza a interesar a la academia, y lo hace porque se convierte en un medio industrialmente interesante, a través de la hegemonía del lenguaje digital. Recuerdo que Adorno y Horkheimer decían algo muy interesante en "La industria cultural", sobre que en el capitalismo tardío (lo que ellos llamaban el capitalismo tardío, aunque estamos hablando de los años 40) se negaba la condición artística del objeto cultural para potenciar su condición comercial. En el videojuego en gran medida ocurre esto. Es el caso de Hideo Kojima, que se afana en negar la condición artística del videojuego y asignarlo a la esfera del mero negocio, cuando precisamente él bebe mucho de tradiciones cinematográficas, tanto que incluso ha sido muy criticado por ello. Y de repente se habla mucho del videojuego como arte, según me da la impresión, porque hacerlo resulta rentable. ¿Hasta qué punto, en la estructura capitalista financiera, que es la que coordina nuestra sociedad, puede hablarse de videojuego como arte, y hasta qué punto el hecho de que ahora se interprete como arte puede estar teñido e intereses comerciales?

LN: Me recuerda a esa polémica, esa distinción me recuerda a la vivida por el cine desde sus orígenes, es decir, si prima más el componente estético o su naturaleza industrial. Con el videojuego creo que responde a una estrategia puramente comercial. Ni siquiera creo que a la gente de la industria del videojuego le preocupe el estatuto del medio como tal. Por ejemplo, Destiny, 380 millones de euros, se estrenó hace tres días y creo que lo que menos les preocupa a sus creadores es que sea o no considerado arte, sino que les preocupa la recuperación de la inversión. Por lo tanto, creo que ese componente industrial pesa más que el valor estético. En mi opinión, en la cadena del proceso de creación de un juego,

el dilema sobre el estatuto artístico está en la recepción del mismo y, en consecuencia, preocupa a la crítica no al creador. Creo que son muy pocos los creadores preocupados porque su obra se considere arte.

JJV: ¿Incluso los juegos Indie?

LN: El concepto de indie en el marco del videojuego debe tomarse con cierta precaución. Para mí, independiente, significa justamente eso, una serie de creadores que viven al margen de la industria pero cuyo objetivo principal es sumarse cuanto antes a su corriente principal. No me imagino a ningún creador independiente cuya aspiración sea mantenerse en el marco del arte y al margen de la industria. Hoy hablaba con un alumno de doctorado y me comentaba como la desarrolladora de *Bioshock*, Irrational Games, ha cerrado y Ken Levine ha montado un estudio en un lugar apartado, no sé si en la India, donde desea desarrollar juegos pequeños e independientes. Pero claro, esa posición puede sostenerse porque es la iniciativa de alguien que ha pertenecido a la industria y ha ganado mucho dinero. Es decir, es el dinero el que le permite realmente ser independiente... Es una contradicción.

JLM: En esto que dices, los desarrolladores Indie, es posible que aspiren a entrar en la industria, pero como no pueden emular los productos de las grandes compañías, debido al número de personal y el capital tecnológico, tienen que recurrir a la innovación estética para hacer que sus trabajos adquieran notoriedad y llamar la atención entre el gran número de títulos publicados anualmente. Limbo puede ser un claro ejemplo de esto, una pequeña compañía que mediante la estética trasciende dentro del mundo de los videojuegos...

JJV: De hecho, diría que si hay una representación figurativa de los aspectos que se combinan en el videojuego es el laberinto. El laberinto es al mismo tiempo un problema (hay que resolverlo, representa una problemática) y una estética (porque a fin de cuentas es una figura que sólo puede llamarse a sí misma laberinto cuando es de una forma concreta). Es estético en tanto juego y juego en tanto estético. Sólo se puede jugar como entidad estética y sólo se puede entender estéticamente como juego. Hay un abrazo ontológicamente indefinible, una cosa

depende de la otra inextricablemente. Me fascina el caso de Robert Rauschenberg, que en 1966, en el contexto de una serie de *performances* que combinaban la ingeniería y el arte (*Nine Evenings*), realizó un espectáculo consistente en un partido de tenis protagonizado por una tenista profesional y un artista visual, en el que los golpes marcaban un ritmo musical a través de sensores de contacto y movimiento conectados a las raquetas. Curiosamente, seis años después, aparece *Pong* (primero el ping-pong de la Magnavox Odyssey de Ralph H. Baer, y tres años después, en 1975, la Atari Pong de Nolan Bushnell). Y *Pong* es básicamente eso. En *Opening Score*, que es como se llamaba aquella *performance*, lo que hay es una batalla, pero lo importante no es el deporte en sí, sino la estética derivada, la estética de lo indeterminado. En *Pong* pasa exactamente lo mismo. Me llama la atención que apenas medien seis años entre esa *performance* de Rauschenberg y el concepto de *Pong* de Baer o Bushnell. No digo que haya una relación causal, sólo que hay una sensibilidad del arte como algo indeterminado, emergente, que está muy presente en esos años y que hace nacer en el videojuego desde la crisis del humanismo que sobreviene con el fin de la Segunda Guerra Mundial. Me parece algo nuclear que las condiciones de origen del videojuego tengan tanto que ver con esta visión del arte desde la indeterminación.

Carlos Ramírez: A mí lo que me llama la atención a nivel visual del videojuego es cómo ha ido abandonando poco a poco la iconicidad de los primeros años para perseguir el fotorrealismo, como si se tratase del cine. Ha sido como una inversión de la historia de la pintura, con la explosión del arte abstracto a principios del siglo veinte, y aquí parece que, por simples limitaciones técnicas, se empieza representando objetos a base de gráficos hipersencillos, que lo que hacen al fin y al cabo es estimular la imaginación del jugador, ¿no? El jugador tiene que imaginarse que ese recuadro simula un tanque o que ese cuadradito aún más pequeño simula la bala del tanque. Y es curioso cómo toda esa evolución ha llegado hasta nuestros días, hasta lo que es el fotorrealismo absoluto, la alta definición, la captura de imágenes de actores, la perfección de las expresiones faciales, el doblaje... y cómo a raíz de esa corriente que tú [José

Luis] comentas del desarrollo *indie*, pues por pura de necesidad de nuevo, por falta de recursos, se vuelve a esa búsqueda de la iconicidad, de los gráficos sencillos, del artista que realiza los gráficos, programa, compone la música y diseña el juego. Y eso de alguna forma estimula la creatividad, da lugar a estéticas nuevas... digamos que revalora la importancia del videojuego, que a fin de cuentas está en las mecánicas [de juego], en que sea divertido, no en los gráficos.

JLM: Es curioso, la importancia que tiene la innovación para las desarrolladoras Indie, cuando para una gran empresa de videojuegos le da igual ese asunto. Si observamos un videojuego como Call of Duty, la innovación brilla por su ausencia, ya que de un número a otro de la saga, el único avance puede ser en el realismo de su estética, la captura del movimientos, etc..., sin embargo la estética general y las dinámicas de juego son siempre las mismas y no les interesa la innovación debido al riesgo que supone para el mercado del producto.

LN: Teniendo en cuenta que toda esfera artística o estética posee una implicación moral, desde el momento en que existe una intención del autor, se me ocurre que en el videojuego puede haber dos representaciones que conviven, una que podríamos llamar narrativa y otra lúdica... ¿Es posible la implicación de la esfera de lo moral en la parte lúdica de un juego cuando hay veces que entra en contradicción con la esfera narrativa del medio? Por ejemplo, imaginemos un juego que trata sobre la solidaridad, pero la propia mecánica del juego está basada en la acumulación de objetos, en el concepto de propiedad, en el egoísmo, en el interés propio y particular del jugador. Digamos entonces que hay una disonancia narrativa que es una característica propia del videojuego, justamente por su naturaleza dual. Cuando Cervantes escribe o Velázquez pinta creo que su obra camina en un único sentido, sin embargo en el videojuego hay una oposición interna que es propia del medio.

JJV: De hecho el proceduralismo, que es algo así como una evolución de la ludología, viene muy definido por esa frase, "*The mechanic is the message*", que es la

reformulación de la clásica frase de McLuhan "*The medium is the message*".

LN: Pero establezcamos un hecho: en mi opinión, cuando hablamos de narración, estamos hablando de humanismo, en el instante que hablamos de narración hablas de un sujeto, que interactúa con otros sujetos, que se preocupa por los problemas que viven esos otros sujetos, o por las transformaciones que les ocurren, etc., digamos que ahí sí cabe la esfera de lo moral. Pero cuando hablamos de juego esos intereses desaparecen porque el jugador hace prevalecer los suyos por encima de los de cualquier personaje de la narración. Digamos que tiende a objetivar lo que antes era humanidad y se sitúa en una esfera donde lo moral es intrascendente. Prima el egoísmo por encima de cualquier otra dimensión narrativa. Se abandona el campo del sujeto y se entra en el de los objetos.

JJV: Se podría hablar de que el viaje del héroe da lugar a un viaje del antihéroe, del no-héroe.

LN: Llámalo como quieras, pero esa dualidad no la veo en la pintura, ni en ningún otro medio, es propia del videojuego. En la búsqueda de rentabilidad de la convivencia de esa dualidad es donde radica, en mi opinión, su estatuto como arte, más allá del fotorrealismo o de la belleza. Estaréis de acuerdo conmigo que no podemos cifrar el estatuto artístico del medio en la belleza, ya sabemos, desde Kant, que el juicio de la belleza no puede ser universal, sencillamente porque no es cualidad del objeto, sino justamente del sujeto que mira, ve o siente. Por tanto, la búsqueda del estatuto artístico del videojuego debe tender hacia su propia construcción como medio y ahí radica la dificultad de discernir su estatuto como arte. Existe un juego, que me encantó, *I Am Alive* (Ubisoft Shanghai, 2012), que juega justamente con esa dualidad del medio: este juego cuenta una historia de supervivencia en un marco apocalíptico, donde a veces la ayuda que debes prestar a los distintos personajes que te encuentras choca con los deseos del jugador de rentabilizar al máximo su partida de juego. Justamente ahí, es donde el juego comienza a ser arte.

CR: Es muy interesante ese tema. Es verdad que existe un conflicto a nivel narrativo y a

nivel de juego, personaje y jugador parece que van por caminos distintos. De vez en cuando confluyen, pero la mayoría del tiempo el jugador está pensando en "qué puedo hacer para divertirme con este juego, al margen de lo que me esté contando la historia". Hay un juego de terror reciente, se llama *Deadly Premonition*, una mezcla entre *Silent Hill* y *GTA*...

LN: ...con una estética así a lo David Lynch...

CR: Exactamente. Y el autor... Es un caso curioso de autor dentro de la industria, porque es un tipo que controló todo el proceso de desarrollo. Es un producto muy propio, suyo, lanzado dentro de lo que es la corriente *mainstream*. Y él explicaba que no quería romper esa coherencia entre argumento y juego. Por ejemplo, el protagonista es un policía y él se pasea por el pueblo, tienes tiempos de juego en los que tienes que investigar las calles, acercarte a hablar con los ciudadanos, y puedes coger vehículos. Pero claro, si esto fuese un *GTA*, tú como policía, como agente de la ley, podrías dedicarte a atropellar gente y a destrozar el mobiliario [urbano] y ellos dijeron "no podemos permitir esto, porque rompe con la coherencia que perseguimos". ¿Y qué hicieron? Pues, tú puedes hacer eso si quieres, pero hay un castigo a nivel de juego, y es que la paga del policía se reduce cada vez que rompes mobiliario o molestas a alguien. El juego te ofrece libertad, pero para mantener esa coherencia, para que los jugadores se comporten de la forma que el autor desea, te impone ese pequeño castigo. Y sobre lo otro que has comentado... La dificultad que tiene el tema de las decisiones morales cuando lo que te plantean por un lado es una decisión que afecta al personaje y por otro una decisión que te afecta a ti como jugador. La mayoría de las veces vas a elegir la que no te afecte a ti. Al final, el jugador siempre es egoísta y piensa en su beneficio, en cómo pasarse el juego lo más rápido posible. Las decisiones morales deberían plantear opciones donde las dos funcionen a nivel argumental, por ejemplo...

LN: Es verdad que tú, como jugador, puedes tomar la decisión, egoísta, de terminar o completar los objetivos, pero el juego ha conseguido de alguna manera impregnarte e imbuirte de esa duda moral. *Paper Please* nos sitúa ante situaciones similares. Tú, como

jugador, verás comprometida tu acumulación de puntos según tomes unas decisiones u otras que afectan a los distintos personajes que aparecen en el juego.

CR: En ese sentido, *Papers, Please* ha logrado que una decisión argumental rivalice con una decisión a nivel de juego. Hace que al menos te lo pienses durante un segundo... porque el guion está muy bien escrito. Ha conseguido que la narrativa y el juego se igualen, que se pongan cara a cara.

LN: Yo creo que ahí radica la naturaleza artística del medio.

CR: Creo que el arte del videojuego reside en que la interacción tenga un sentido más allá del propio acto de interactuar con la máquina. Porque interactuar puedes hacerlo con un cajero, pero lograr que eso cobre un significado más allá del hecho en sí, de tocar una pantalla o apretar botones... ahí se encuentra el arte. Puede hacerlo de muchas formas, con decisiones morales, puede hacerlo apelando a tus reflejos, o consiguiendo que aprendas algo... los propios juegos educativos consiguen que a través de la interacción el jugador termine sabiendo algo que desconocía antes de jugar.

JJV: Por último me gustaría hacer una breve defensa teórica del puzzle, en el sentido en que el puzzle es el único género que, debido a su aplicación al videojuego, ha conseguido catapultarse más allá de lo que su materialidad puede llegar a ofrecer. Se me ocurre el ejemplo de *Echochrome*. El hecho de que un videojuego pueda llegar a aportar una mecánica onírica, una estética que encuentre el sentido en el sinsentido, es algo que me fascina, porque es algo que *no se puede* hacer materialmente. Incluso el *Tetris*, para ser llevado a una realidad material, tendría que contar con un mecanismo de una complejidad tal (piezas que cayeran a determinadas velocidades, que pudieran ser giradas en determinados sentidos, etc) que no sería posible su comercialización. Cualquier puzzle, por muy elemental que sea, si es verdaderamente videolúdico, hace evolucionar un género que ya existía antes, pero que en ese ámbito no puede llegar más allá. Eso nos conduce a la paradoja de que el puzzle fue un género videolúdico desde el principio, incluso antes de llegar al videojuego. Que este género pueda llegar a tal

perfección de su propio concepto, que pueda *completarse* como género, es sólo posible mediante las herramientas puramente estéticas que ofrece el videojuego.

(fin de la intervención)

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

3

Septiembre 2014

El videojuego como paradigma de
creación procedural: ventajas e inconvenientes

Lara Sánchez Coterón

D
O
S
S
I
E
R

ISSN: 2340-5570

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 Videogames.

1. Introducción al *proceduralismo* como marcador ontológico de creación de los juegos.

Uno de los conceptos más útiles si queremos definir las posibilidades formales intrínsecas de los juegos en general y los juegos digitales en particular, es la noción de *procedural*¹. La corriente *proceduralista* es una suerte de evolución de la escuela *ludológica* en el ámbito de los estudios de juegos. Las primeras referencias a este concepto son del diseñador de juegos Chris Crawford.

Publicado originalmente en el primer *Journal of Computer Game Design*, en la década de 1980, Crawford habla de *intensidad de proceso* mientras reflexionaba sobre su juego *Balance of Power* de 1985:

La intensidad de proceso es el grado en que un programa hace hincapié en los procesos en lugar de en los datos. Todos los programas utilizan una combinación de procesos y datos. Los procesos se reflejan en algoritmos, ecuaciones y derivadas. Los datos se reflejan en imágenes, sonidos, tablas de datos y texto. Un programa de proceso intensivo dedica la mayor parte del tiempo a realizar cálculos y operaciones, mientras que un programa de datos intensivos pasa la mayor parte de su tiempo moviendo bytes. (Crawford, 2003:89)

Bajo esta categorización de Crawford, los juegos de simulación pertenecerían a lo que el autor denominaba *procesos intensos*, mientras que las escenas cinemáticas de los videojuegos formarían parte de la denominada *intensidad de datos*. Podríamos generalizar por lo tanto que los juegos de estrategia son *procesos intensivos*, y los juegos de aventura mueven sin embargo grandes volúmenes de datos (Dillon, 2006)

Ian Bogost es uno de los autores que ha estudiado y difundido mayoritariamente esta corriente, a partir de sus investigaciones y textos sobre el juego como un proceso. Sus aportaciones han sido muy bien acogidas por la mayoría de la comunidad de diseñadores e investigadores de juegos ya que proveen de un marco formal para el análisis y creación de juegos y videojuegos. Bogost parte de las teorías expuestas en el texto *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*(Murray, 1998), donde la autora argumenta la singularidad de los artefactos digitales –como los videojuegos– en base a su capacidad para ejecutar una serie de reglas, es decir a su naturaleza como procesos. La aportación de autores contemporáneos como Bogost ha sido vincular esta

particularidad al modo en que estos dispositivos crean valor y discurso.

Debemos remarcar el hecho de que cualquier creación computacional, basada en algoritmos, tiene un carácter procedural y es por eso que el *proceduralismo* puede resultar un contexto procedente para el análisis del juego. Este tipo de óptica puede ayudarnos, por lo tanto, a identificar las cualidades formales de los juegos digitales.

2. Discurso y valor ético, político, social y estético en los juegos.

Los juegos y el acto de jugar, al igual que otros dispositivos culturales, pueden concebirse como procesos políticos: tienen muchas capacidades y entre ellas la de promover nuestra habilidad para descifrar diferentes tipos de pensamiento. En este trabajo de investigación nos acercamos a las relaciones estéticas en el ámbito del diseño de juegos, tratando de ser conscientes de sus implicaciones éticas, políticas y sociales. Contrastaremos el discurso proceduralista con otras corrientes de pensamiento con el fin de reflexionar sobre esas connotaciones estéticas, éticas y políticas que implican este marco teórico que proviene del ámbito de los estudios de juegos.

Rescataremos el discurso de movimientos culturales pretéritos del ámbito de los juegos, como el de los *New Games* de los años 70, con el fin de promover la recuperación de la relevancia del jugador como agente esencial en todo el proceso de juego. Además revisaremos las corrientes que desde al ámbito del arte y el mundo de la estética reflexionan sobre las recientes prácticas artísticas y culturales interesadas en la creación colectiva, la colaboración entre autores y receptores y el compromiso directo con los usuarios, que en este trabajo están representados por la figura del jugador.

3. Corrientes teóricas desde los estudios de juegos

3.1 La capacidad expresiva de las mecánicas de juego (Bogost y Brathwaite)

Más allá de la primitiva confrontación dentro del ámbito de los estudios de juegos, entre teóricos de la escuela Narratológica, que defienden la relevancia del relato y los ludólogos, que justifican una jugabilidad pura como esencia del medio, la nueva corriente, el *proceduralismo*, centra sus teorías en las especificidades

sistemáticas de los juegos. Gran parte de la comunidad investigadora del ámbito de los estudios de juegos está abanderando la pertinencia y especificidad de las mecánicas de juego como dispositivo comunicativo característico del juego.

Autores como Ted Friedman utilizan este tipo de conceptualización formalista para plantear cuestiones en torno al papel del diseñador, el jugador y el sistema de juego. Concretamente en su análisis de la famosa saga de juegos del diseñador Sid Meier, *Civilization*, Friedman gira en torno a la idea de proceso, encontrando similitudes entre todos los factores implicados en el juego con procedimientos algorítmicos:

¿Cabe preguntarse dónde está el autor del videojuego en esta confrontación entre el ordenador y el jugador? En cierto sentido, se podría describir jugar a videojuegos como un modo de aprender a pensar como el programador, en vez de como el ordenador. En un nivel básico de estrategia, esto puede significar tratar de adivinar las opciones y los prejuicios de Sid Meier, para saber cómo Meier construyó el juego a fin de que jugar con más posibilidades de éxito. En términos más generales, podríamos describir los juegos de simulación como una estetización de los procesos de programación: una forma de interactuar con el ordenador y dirigirlo, pero obviándolo. Muchos aspectos de la experiencia de juego en los videojuegos se asemejan a los trabajos de programación; las acciones de jugar-morir-volver-a-jugar en las aventuras gráficas, por ejemplo, pueden ser vistas como similares a la depuración de procesos informáticos. De hecho, las tareas de programación pueden ser a menudo tan absorbentes como el juego. Ambas pueden sumergirnos en la lógica de la computadora. El programador, a un nivel más técnico, debe aprender a pensar como el ordenador, estructurando el código dentro de la rígida lógica de los circuitos binarios. (Friedman, 1998)

Aunque el punto de partida de la corriente *procedural*, como ya hemos visto anteriormente, es el texto seminal de Murray, no es sino el trabajo teórico del investigador y diseñador Ian Bogost lo que da forma al movimiento. En su segundo libro, *Persuasive Games. The expressive power of videogames* (Bogost, 2007), el autor indaga sobre la creación de significado a través de los juegos, a partir de su *proceduralidad*:

La proceduralidad se refiere a una forma de crear, explicar y comprender los procesos. Y los procesos definen el modo en el que funcionan las cosas: los métodos, técnicas y lógicas que impulsan el funcionamiento de los propios procesos; desde sistemas mecánicos como los motores, hasta sistemas organizativos como las escuelas secundarias, o los sistemas conceptuales como la fe religiosa (...). La retórica procedural es una técnica para crear argumentos con los sistemas computacionales y para descifrar argumentos computacionales que han creado otros. (Bogost, 2007:2, 3)

Un claro ejemplo de este paradigma es el trabajo de la diseñadora de juegos Brenda Brathwaite. En sus últimos y más personales proyectos, seis juegos de tablero desarrollados bajo el título de *The mechanic is the message* (La Mecánica es el mensaje), Brathwaite

utiliza las mecánicas de juego como aparato literario. De entre los seis juegos; *The New World* (2008), *Siochán leat* – también conocido como El juego irlandés - (2009), *Train* (2009), *Mexican Kitchen Workers* -en estado de prototipado en estos momento (Brathwaite, 2010b) – y *Cité Soleil* y *One Falls for Each of Us* - ambos en estado de conceptualización-, los tres primeros toman como punto de partida hechos históricos de la humanidad. Brathwaite trabaja desde la traducción del relato en términos sistémicos:

Todas las tragedias sobre seres humanos creadas por otros humanos, están causadas por algún tipo de sistema. Y si me das un sistema, entonces yo puedo crear un juego (Brathwaite, 2010a: min27'55)

Esta declaración de intenciones sigue la estela de las determinaciones de Bogost haciendo hincapié en la importancia de hablar de sistemas, mediante sistemas:

(...) todos y cada uno de los análisis de retórica procedural en videojuegos que llevaré a cabo en este libro, únicamente describen la función de esos procesos. Estas descripciones escritas intentan explicar los procesos que se componen de reglas en lugar de letras. La representación procedural requiere estar inscrita en un medio que active procesos en lugar de limitarse a describirlos (Bogost, 2007:9)

A pesar de que otras técnicas pueden ser total o parcialmente utilizadas para representar los procesos humanos o materiales, sólo los sistemas procedurales, como los programas informáticos representan en realidad el proceso con el proceso. Aquí es donde el poder especial de la autoría procedural radica, en su capacidad nativa para describir los procesos (Bogost, 2007:14)

Dentro de la corriente de estudios de juegos centrada en el sistema como núcleo conceptual, algunos autores como Jesper Juul diferencian entre dos polos opuestos de diseños de sistema. Por un lado los juegos con una estructura de reglas emergente, en los cuales las reglas se combinan para proporcionar variación. Por otro lado los juegos con estructura de progresión, que plantean desafíos en serie, por medio de normas concretas para casos específicos (Juul, 2005). Las aventuras gráficas serían un ejemplo muy significativo de juegos de progresión en los que el jugador debe completar el juego ciñéndose al desarrollo exacto marcado por el diseñador, mientras que los juegos de tablero o de cartas representarían el polo emergente. En este último tipo de juegos, la emergencia suele dotar de situaciones sorpresa tanto a jugadores, como a diseñadores.

Aunque la tendencia mayoritaria es investigar y diseñar desde este nuevo marco teórico formal, algunos diseñadores se desmarcan de esta corriente para acercarse a posturas y experiencias híbridas. De

este modo se manifiesta Gonzalo Frasca describiendo los procesos de creación iterativos en diseño de juegos:

El diseño del juegos es un proceso iterativo que trabaja alternando el interés entre el propio sistema de juego y el jugador (Frasca, 2007:67)

Algunos autores, como Lauteren, se percatan de que este tipo de marco tiene una visión un tanto limitada debido a su estrecha focalización sobre el dispositivo cultural que es el *objeto juego*. Lauteren explicita como esta limitación analítica centrada en el texto, olvida que el factor humano es esencial, que sin la acción del jugador el juego no existe:

Es necesario desarrollar una perspectiva más amplia, una perspectiva que tenga en cuenta las interrelaciones específicas entre la estructura del texto y las modalidades de su uso cultural. Sólo mediante la utilización de esta perspectiva más amplia, podemos comenzar a investigar la dimensión estética de los videojuegos. (Lauteren, 2002)

A pesar de la preponderancia retórica del *proceduralismo* dentro del ámbito de estudios de juegos, existen precedentes teórico-prácticos en los que los juegos son concebidos teniendo en cuenta el acto de jugar y los jugadores como factor indispensable.

3.2 Los juegos y el factor humano: New Games (DeKoven y Sicart)

El más claro antecedente de esta línea de pensamiento que sitúa al jugador en una postura de empoderamiento dentro de los estudios de juegos, es el trabajo del movimiento norteamericano *New Games*, formado por Stewart Brand y otros en la década de 1970, en los Estados Unidos, como respuesta a la guerra de Vietnam. Las premisas del movimiento surgen como respuesta contra de una serie de cambios sociales y económicos dramáticos, impulsados por una crisis energética, que amenazaban, entre otras cosas, derechos civiles básicos (Pearce et al., 2007)

New Games trabaja sobre la concepción del juego vinculado directamente a su carácter más humano y popular. Este movimiento, anima a la gente a jugar juegos no competitivos o más amigables. Uno de los miembros más activos de *New Games*, Bernie DeKoven, que sigue trabajando en la actualidad bajo los supuestos del movimiento², desarrolla juegos cooperativos, diseñados en parte por los jugadores, con objetos encontrados y reciclados, sobre los que proyectan repetidas veces los diseños (DeKoven, 2005). Con este método iterativo de diseño ya establecido en procesos de diseño de juegos del movimiento *New Games* en los años 70, DeKoven capacita a las personas para convertirse en productores culturales de juegos, es decir, concede

un grado de autoría al jugador, integrando valores que concuerdan con formas concretas de activismo heredadas del espíritu inicial del movimiento. DeKoven es un verdadero gurú del juego de código abierto. Sus esfuerzos ejemplares están encaminados a considerar no sólo cómo los jugadores se enfrentan con los juegos, sino algo desde nuestro punto de vista más importante, cómo interactúan unos con otros.

Los juegos, incluso los mediados por tecnologías digitales, no son simplemente un conjunto de reglas establecidas por un diseñador, son complejos acuerdos actualizados, negociados y modificados por los jugadores, dentro de un contexto material y cultural específico (Taylor, 2011)

Las teorías *proceduralistas* tienen en cuenta al jugador como mero movilizador de sus propuestas. Como comenta Miguel Sicart, una de las voces más críticas con las teorías *proceduralistas*, algunos diseñadores y teóricos, aun siendo a priori defensores del diseño centrado en la experiencia de juego, formulan sus propuestas bajo una clara influencia de esta corriente *procedural*:

La importancia de la experiencia de juego (desde el punto de vista de estos autores) está únicamente en que hay jugadores involucrados en el proceso de diseño, pero no en afirmar que el significado del juego se expresa en el mismo acto de jugar. Según esta perspectiva, las reglas controlan el significado del juego y los jugadores, siguiendo estas reglas, crean el sentido que ya está predeterminado por el diseñador del juego. (...) Los jugadores son importantes, pero sólo como activadores del proceso que establece los significados contenidos en el juego una vez que éste está en marcha. Las reglas constituyen los argumentos procedurales del juego, y el acto de jugar es sólo una actualización de ese proceso. Además, los juegos crean significado gracias a su naturaleza formal y el significado se completa cuando los jugadores participan en los procesos de las reglas del juego. La experiencia de juego significativa es jugar siguiendo las reglas y el significado de un juego viene del significado de esta acción de seguir las reglas. (Sicart, 2011)

Lo que Sicart explicita en su texto es el tipo de relaciones autor-productor y receptor-usuario que se plantean actualmente desde el ámbito del diseño de juegos y en las que podemos encontrar concordancias en las contradicciones de algunos artistas de las vanguardias históricas como por ejemplo Allan Kaprow. Kaprow, pionero del performance art, proclamaba la transformación de un público pasivo en participantes activos, pero a la vez no renunciaba a su parcela privilegiada de autoría y los participantes se convertían en muchas de sus acciones en mera utilería (Schimmel and Stiles, 1998).

Desde el discurso *procedural*, el jugador está también sometido a los diseños del diseñador y de su juego:

El modo en el que los videojuegos enseñan estructuras de pensamiento, el modo en el que reorganizan la percepción, es llevando al jugador a interiorizar la lógica del

programa. Para ganar no puedes hacer solamente lo que quieras, tienes que adivinar qué funcionará dentro de las reglas del juego. Debes aprender a predecir las consecuencias de cada movimiento, y anticipar la respuesta del sistema con tanta sutileza y velocidad como el propio sistema. (Friedman1998)

Sicart, sin embargo, propone un acercamiento radicalmente opuesto a la relación entre el objeto de juego diseñado –tras el cual está la figura del diseñador- y el jugador:

Los juegos estructuran el acto de jugar, lo facilitan por medio de las reglas. Esto no quiere decir que las reglas determinan el juego; más bien lo enfocan, lo enmarcan, pero aun así están sujetas al acto de jugar. La experiencia de jugar es más bien un acto de apropiación del juego por parte de los jugadores. (...) Jugar, para ser productivo, debe ser una actividad libre, flexible y negociada, enmarcada por reglas, pero no determinada por ellas. El significado de un juego, su esencia, no está determinado por las reglas, sino por el modo en el que los jugadores interactúan con esas reglas, por la manera en la que los jugadores juegan. El significado de los juegos, por lo tanto, es cómo se juegan, no el hecho de que estén procedualmente generados. (...) Miraremos al jugador no como un configurador del sistema, que es la posición implícita adoptada por teóricos y desarrolladores procedurales, sino como un ser vivo, culturalmente imbricado, ética y políticamente comprometido, que no sólo juega para un propósito ulterior, sino por el propio juego. Lo que le falta al proceduralismo es tener en cuenta que el jugador juega por el mito y no por la razón; por los otros jugadores y no para el juego; por el juego, pero no por el mensaje (Sicart 2011)

Este tipo de propuestas, tanto los axiomas del movimiento *New Games*, como las reflexiones de Sicart, refuerzan la opción de pensar en los juegos no solo como sistemas, sino como modelos de relación entre el diseñador y el jugador. Apoyan la alternativa de proyectos centrados básicamente en las relaciones de las personas implicadas en el juego, más que en los procesos en sí. Rescatan la importancia de jugar con otra gente, más allá de jugar únicamente contra un sistema de juego.

4. Corrientes teóricas desde el arte y la estética

Una vez consideradas ciertas teorías provenientes de los estudios de juegos, nos acercamos a otros campos para explorar posibles vínculos teóricos y prácticos. El interés que nos mueve a realizar esta investigación en torno a las relaciones surgidas entre los diferentes agentes que construyen y constituyen el juego, nos lleva a explorar el concepto de estéticas basadas en lo relacional y lo dialéctico, por medio de distintos autores ligados a la crítica de arte y la estética.

En su introducción a las bondades de la *retórica procedural*, el propio Ian Bogost apunta brevemente la animadversión de Sócrates y Platón hacia la retórica, por considerarla poco generadora de nuevos pensamientos:

Sócrates y Platón privilegiaban la dialéctica -o métodos de razonamiento acerca de preguntas sobre conclusiones desconocidas-, sobre la retórica - que crea discurso en torno a conclusiones conocidas o deseadas-. En Gorgias de Platón, Sócrates expone la retórica como una forma de adulación que persigue producir placer, más que la búsqueda de conocimiento o justicia (Bogost, 2007:17)

Este leve inciso en su discurso nos da pie a plantear la importancia del diálogo, que en su concepción clásica es una modalidad del discurso oral y escrito en la que dos o más personas se comunican entre sí, y que es, en definitiva, un intercambio de ideas por cualquier tipo de medio. En este sentido vamos a revisar los planteamientos de estética dialógica, estética relacional y estética modal que, desde el mundo del arte y la estética, se están manejando en la actualidad.

4.1 Estética relacional (Nicolas Bourriaud)

Desde el ámbito de la crítica de arte, resulta importante explorar el concepto de arte relacional propuesto por el crítico y comisario de arte Nicolas Bourriaud:

El Arte Relacional es el conjunto de prácticas artísticas que toman como punto de partida teórica y práctica las relaciones humanas y su contexto social, más que un espacio autónomo y privativo. La Estética Relacional consiste en juzgar las obras de arte en función de las relaciones humanas que figuran, producen o suscitan. (Bourriaud et al., 2008: 142)

La definición en sí misma es interesante, pero un análisis de las obras y los artistas que Bourriaud incluye dentro de esta categorización de arte relacional siembra ciertas dudas sobre los matices de esta descripción. En cualquier caso, Bourriaud, consciente de los ángulos muertos que contiene su propuesta, sale al paso defendiendo su postura:

La principal queja sobre el arte relacional es que representaría una forma suavizada de crítica social. Lo que estas críticas olvidan es que el contenido de estas propuestas artísticas debe ser juzgado formalmente: en relación con la historia del arte, tomando en cuenta el valor político de las formas, lo que llamo el criterio de coexistencia, a saber: la transposición en la experiencia de vida de los espacios construidos o representados por el artista, la proyección de lo simbólico en lo real. Sería absurdo juzgar el contenido social o político de una obra relacional desembarazándose pura y simplemente de su valor estético, como deseaban aquellos que sólo ven, en una exposición deTiravanija o de Carsten Höller, una pantomima falsamente utópica, y como deseaban ayer los defensores de un arte comprometido, es decir propagandista. (Bourriaud et al., 2008:102, 103)

Pero diferentes autores no están muy de acuerdo con la validez de las propuestas de que Bourriaud y ponen en tela de juicio las teorías de estética relacional de este autor. La historiadora de arte

británica Claire Bishop, encuentra muchas deficiencias conceptuales en las palabras de Bourriaud:

Me detengo en esta teoría para sugerir que las relaciones establecidas por la estética relacional no son intrínsecamente democráticas como sugiere Bourriaud, ya que descansan cómodamente dentro de un ideal de subjetividad en su conjunto y de comunidad como unión inherente. Hay debate y diálogo en las piezas de cocina de Tiravanija, sin duda, pero no hay fricción inherente ya que la situación es lo que el propio Bourriaud denomina microtopía: produce una comunidad cuyos miembros se identifican entre sí, porque tienen algo en común. (Bishop, 2004:67)

Bishop concreta como referencia el trabajo del artista Rirkrit Tiravanija, debido a su inclusión en los textos y comisariados de Bourriaud como uno de los estandartes y paradigmas de su estética relacional.

(...) De alguna manera el mundo del arte parece segregar una enzima invisible que repele a los forasteros. ¿Qué pasaría si la próxima vez que Tiravanija inaugura una cocina en una galería de arte, un grupo de personas sin hogar se presenta durante el almuerzo? ¿Qué haría el Walker Art Center en caso de que un hombre sin hogar reuniese el precio de la entrada al museo, y optase por dormir en la cama de Tiravanija durante todo el día, todos los días? . . . De un modo silencioso, Tiravanija fuerza que estas preguntas salgan a la luz y ciega la cerradura (tan eficientemente atornillada hacia la izquierda por el denominado arte político), en la puerta que separa el mundo del arte de todo lo demás. La enzima invisible (...) alerta precisamente de las limitaciones del trabajo de Tiravanija y su enfoque no antagonico a las cuestiones del espacio público. (Bishop, 2004:68, nota al pie)

Bishop precisa cómo la retórica que acompaña a este tipo de trabajos relacionales, es más bien una oratoria vacía, o al menos muy distanciada de la práctica real:

A pesar de la retórica de finales abiertos y la emancipación del espectador de Tiravanija, la estructura de su trabajo circunscribe el resultado de antemano y se basa en su presencia dentro de una galería para diferenciarla de entretenimiento. (...) Esta es la razón por la que las obras de Tiravanija son políticas sólo en el sentido más superficial de promoción del diálogo sobre el monólogo (o de la comunicación en un único sentido, equivalente al espectáculo de los situacionistas) (Bishop, 2004: 68)

Aunque la propuesta de Bourriaud proyecta conceptos interesantes, tras ella subyace una cierta perversión sistémica que nos lleva a seguir buscando otros autores y otras enunciaciones.

4.2 Estética modal (Jordi Claramonte)

Otro autor que trabaja sobre las estéticas en base a los sistemas de relación que se crean entre los distintos agentes prácticos implicados en los procesos culturales, es Jordi Claramonte, Doctor en Filosofía y profesor de Teorías Estéticas Contemporáneas de la UNED. Claramonte define de una manera más certera las estéticas

que indagan en los modos de relación, en su texto *Estética Modal* y conceptos básicos relacionados:

En la línea de estas teorías relacionales³ y ya de nuevo en el terreno de la estética y la crítica de arte sugiero que consideremos la idea de relación como clave para un pensamiento estético actual. Se tratará de considerar una idea de relación constitutiva tanto del sujeto como del objeto. (Claramonte, 2008)

Claramonte propone un análisis estético relacional que vaya más allá de la mera experiencia estética como pátina superficial:

Con un planteamiento así (...) se modifican radicalmente las problemáticas y las perspectivas; de forma que la tarea de la estética se resuelve en la indagación de la estructura y el funcionamiento de las diversas relaciones o modos de relación constituyentes diferenciales de la experiencia estética (...) los modos de relación persisten con independencia de lo que sea el caso, perviven como posibilidades organizativas reales aun cuando no estén en uso, formando un repertorio, una reserva, de posibilidades organizativas, de distribución de la experiencia. (Claramonte, 2008)

Estas reflexiones nos hacen pensar en cómo, mientras las prácticas a las que hace referencia el texto de Bourriaud son proyectos muy contextualizados aun dentro del sistema artístico convencional de relaciones, con una serie de jerarquías establecidas, la propuesta de Claramonte se acerca más a planteamientos estéticos de diálogo entre agentes implicados. En relación a las diferencias entre estas dos propuestas, Claramonte apunta en su blog:

Lo que plantea Bourriaud es más bien una poética, es decir, una reflexión sobre una serie de prácticas artísticas más o menos emparentadas. La estética modal pretende -nada menos- dar un marco conceptual general a la sensibilidad y las prácticas artísticas tomando como referencia no las nociones clásicas de artista-obra-espectador (que Bourriaud mantiene e hincha aún más), sino dándole todo el protagonismo a los modos de relación que serían, a mi entender, los verdaderos agentes en todo proceso de organización de la sensibilidad.

Esta propuesta de estética modal está relacionada y surge a partir del trabajo de Claramonte sobre el reconocimiento de las estéticas del procomún cultural. Sus planteamientos aportan un posicionamiento político al estudio de la estética. El autor hace hincapié en los modos de relación de lo que él denomina la estética modal.

Una crítica del arte modal debería ser capaz de mostrar los modos de relación que se actualizan en cada obra de arte, en cada experiencia estética, de forma que seamos capaces de entender cómo cada modo de relación se halla contenido en la estructura misma de la obra de arte y cómo, a la vez, en su despliegue a partir de ésta y mediante las competencias modales puede derivar en nuevos desarrollos inicialmente imprevistos o no considerados. (Claramonte, 2008)

Resulta interesante la óptica generativa que subyace tras el pensamiento de Claramonte y de ella podemos extraer la intención de una idea más concisa de estética como sistema de relaciones entre artista, obra y espectador.

4.3 Estética dialógica (Grant Kester)

Otro referente teórico relevante en este sentido, proveniente del campo de la teoría del arte, es el historiador del arte Grant Kester y sus ideas en torno a lo que él denomina *Estética Dialógica*:

Estoy particularmente interesado en una estética discursiva basada en la posibilidad de una relación dialógica que rompe la distinción convencional entre el artista, el trabajo de arte y el público. Una relación que permite al espectador hablar de nuevo al artista en cierta manera y donde esta respuesta se convierte de hecho, en parte de la obra en sí misma. (Kester, 2000)

La estética dialógica de Kester plantea, de un modo similar a algunos de los autores que hemos repasado hasta el momento, la necesidad de reconfigurar las relaciones existentes en el ámbito de la creación:

(El arte dialógico) se trata precisamente de la exploración y la negociación de la complejidad de las interrelaciones discursivas, bajo el intento de crear un discurso que minimice la indiferencia, que en algunos casos se convierte incluso en desprecio absoluto, hacia el espectador (...) Concebir al artista sobre todo como un colaborador en diálogo, en lugar de un agente expresivo. (Kester, 2000)

La cuestión de dotar al espectador de unas competencias menos condicionadas por las premisas autorales ha sido una materia que ha sobrepasado las prácticas artísticas desde las vanguardias del siglo XX (John Gage). Revisando autores como Claramonte y Kester, concretamente sus propuestas estéticas, retomamos este aspecto en un momento histórico en el que las tecnologías y la coyuntura social hacen que las producciones culturales y artísticas posean un contexto que a priori parece el entorno *natural* para que este modelo de relación, por fin, se lleve a cabo.

Los juegos digitales, como producto de esta cultura contemporánea y con peculiaridades tan significativas como la participación activa del jugador, deben ser repensados en este sentido. Los videojuegos tienen capacidad suficiente para incluir las posturas críticas de estas corrientes de pensamiento que hemos revisado, evitando expresarse desde propuestas que reiteren de un modo cosmético formas de participación y coautoría y además, hacerlo desde un lenguaje propio.

5. Conclusiones

Una vez planteados esta serie de acercamientos al hecho creativo en general y al hecho creativo en el ámbito del diseño de juegos en particular, creemos percibir la evidencia de la necesidad de plantear una reflexión sobre los modos en los que podemos acercarnos al diseño de juegos digitales desde una postura creativa y al mismo tiempo ética, política e ideológicamente consciente, teniendo en cuenta que desde las corrientes mayoritarias en el campo de los estudios de juegos, concretamente desde el *proceduralismo*, existe una tendencia regresiva hacia la sublimación de la figura del diseñador como factótum de la creación.

Teniendo en cuenta las limitaciones que un estudio basado únicamente en el juego como objeto formal posee, proponemos repensar, al igual que se planteaba desde los New Games, al jugador como co-creador de las experiencias de juego. Como afirmaba la socióloga Linda A. Hughes a principios de los 80, *Los juegos no son muy divertidos cuando son las reglas, en lugar de las relaciones, las que dominan la actividad* (Hughes, 1983)

Contrastando las posturas y propuestas de los *proceduralistas* con las agendas dialógicas y relacionales provenientes del mundo del arte y la estética contemporáneos, entendemos que los planteamientos que se proponen desde la corriente sistémica resultan modos de creación muy autoritarios, muy centrados en las decisiones del diseñador. Que se trata de un modelo en el que el propio diseñador decide el qué, cómo, dónde y el porqué del juego, dejando muy poca libertad al jugador, en un tipo de comunicación monológica y unidireccional que va desde el diseñador hacia el jugador, con muy poco retorno.

Nuestra aportación es explicitar cómo este tipo de corrientes de pensamiento, provenientes del mundo del arte y la estética, proponen equilibrar las diferencias entre sujeto creador (diseñador de juegos) y público receptor (jugador) a través no solo del objeto creativo (juego), sino de la experiencia que se genera. Creemos que estas líneas ideológicas pueden y deben ser integradas en el ámbito de la creación de juegos y videojuegos, planteando de un modo más ético la figura del diseñador de juego como agente que propone un determinado sistema lúdico y el jugador como sujeto que activa, cataliza y da sentido al juego.

La dialéctica (real o figurada) como método de relación entre las diferentes partes que componen el acto de jugar, se nos antoja una vía infra-explorada en el ámbito del diseño de juegos, en relación a otro tipo de agendas. Sugerimos que reforzar el elemento humano

que subyace de modo *natural* en el juego, puede resultar una línea de investigación muy interesante a examinar.

Nos gustaría por lo tanto cerrar este apartado de conclusiones haciendo énfasis en la necesidad de revisar las relaciones entre creador y público dentro del contexto sociocultural contemporáneo y teniendo muy en cuenta lo que el juego como dispositivo cultural emergente puede aportar. Esperamos haber inspirado a la reflexión sobre un cambio en el modelo de pensamiento referente a la autoría creativa en relación al diseño de juegos, que sumado a las propiedades intrínsecas del juego, pueda aportar nuevos paradigmas de prácticas artísticas.

Notas

¹ La traducción exacta del anglosajón *procedural* al castellano sería *procesual* o *procedimental*, pero desde el ámbito de la computación se está utilizando el calco del término inglés *procedural* como neologismo.

² DeKoven y Pat Farrington eran los miembros de *New Games* que aportaban un elemento más humanista a las propuestas del movimiento.

³ Aquí Claramonte no hace referencia a la Estética Relacional de Bourriaud, sino a sus teorías sobre la idea de relación.

Referencias

- Bishop, C. 2004. Antagonism and Relational Aesthetics. *October Magazine*, Fall 2004.
- Bogost, I. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Bourriaud, N., Beceyro, C. & Delgado, S. 2008. *Estética relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- Brathwaite, B. 2010a. How I Dumped Electricity and Learned to Love Design. In: GDC (ed.) *GDC*.
- Brathwaite, B. 2010b. *Train* [Online]. Available: <http://bbrathwaite.wordpress.com/train/> [Accessed 10/05/2014].
- Claramonte, J. 2008. *Estetica Modal: conceptos basicos* [Online]. Madrid. Available: <http://jordiclaramonte.blogspot.com.es/2008/12/estetica-modal-conceptos-basicos.html> [Accessed 11/05/2014].
- Crawford, C. 2003. *Chris Crawford on game design*, New Riders Publishing.
- Dekoven, B. 2005. *Junkyard Sports*, Human Kinetics.
- Dillon, B. A. 2006. SIGGRAPH Keynote: Designing Games for Process Intensity *Gamasutra. The Art & Bussiness of Making Games* [Online]. Available: http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=10267.
- Frasca, G. 2007. *Play the Message*. Memoria para optar al grado de Doctor, IT University of Copenhagen.
- Friedman, T. 1998. Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space. In: SMITH, G. (ed.) *Discovering Discs: Transforming Space and Genre on CD-ROM*. New York
- Hughes, L. A. Beyond the Rules of the Game: Why Are Rooie Rules Nice? In: MANNING, F. E., ed. *The World of Play: Proceedings of the 7th Annual Meeting of the Association of the Anthropological Study of Play*, 1983. Leisure Press, 188-199.
- Juul, J. 2005. *Half-Real: A Dictionary of Video Game Theory* [Online]. Copenhagen. Available: <http://www.half-real.net/dictionary/> [Accessed 10/05/2014].
- Kester, G. 2000. Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art. *Variant*, 2.

Lauteren, G. Pleasure of the Playable Text: Towards an Aesthetic Theory of Computer Games. Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, 2002 Tampere (Finland). Frans Mäyrä

Murray, J. H. 1998. *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*, Cambridge, MA, MIT Press.

Pearce, C., Fullerton, T., Fron, J. & Morie, J. 2007. Sustainable Play: Towards A New Games Movement for the Digital Age. *Games and culture*, 2.

Schimmel, P. & Stiles, K. 1998. Out of actions between performance and the object, 1949-1979. In: MOCA (ed.). Los Angeles/New York: Thames and Hudson.

Sicart, M. 2011. Against prodedurality. *Game Studies, the international journal of computer game research*. Copenhagen: Center for Computer Games Research.

Taylor, T. L. 2011. *Against Procedurality PhD course* [Online]. IT University of Copenhagen. <http://www.itu.dk/en/Research/PhD-Programme/PhD-Courses/PhD%20Courses%202011/AgainstProcedurality> [Accessed 06/05/2014].

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

3

Septiembre 2014

Videojuegos y Televisión. Influencias en el tratamiento
audiovisual de contenidos deportivos

Joaquín Marín Montín

M
I
S
C
E
L
Á
N
E
A

ISSN: 2340-5570

Joaquín Marín Montín [Sevilla-España]

Videjuegos y Televisión. Influencias en el tratamiento audiovisual de contenidos deportivos

Video Games and Television. Influences on audiovisual treatment of sports content

RESUMEN

Muchos videojuegos tratan de emular de forma lúdica mundos reales mediante experiencias virtuales parecidas. En los de temática deportiva, es habitual que algunos de ellos reproduzcan narrativamente un modelo audiovisual como si se tratara de una retransmisión televisiva en directo. Además, desde los videojuegos se han ido experimentado nuevos puntos de vista y otros elementos que posteriormente adoptará el lenguaje televisivo en la realización audiovisual de muchos deportes. Del mismo modo, los grandes eventos deportivos cuentan cada vez más con videojuegos oficiales, fruto de acuerdos entre las principales compañías desarrolladoras de entretenimiento digital y los organizadores de cada evento, como un componente estratégico más para su difusión comercial. Este trabajo forma parte de una investigación más amplia que analiza las influencias mutuas entre videojuegos y televisión en el diseño audiovisual de contenidos deportivos. El objetivo principal del mismo es reconocer sus rasgos distintivos tanto de un punto de vista técnico como narrativo. El estudio aquí presentado se ha basado en un análisis comparativo entre la retransmisión televisiva y el videojuego oficial en torno a tres disciplinas deportivas específicas: ciclismo, motociclismo y fútbol. Los resultados del mismo han permitido determinar no sólo el nivel de dependencia alcanzado en la actualidad entre la televisión y los videojuegos sino a la vez vislumbrar nuevas sinergias entre ambos lenguajes en la construcción audiovisual de los mensajes deportivos.

ABSTRACT

Most popular video games trying to emulate playfully real worlds through virtual experiences in the same way. In relation to Sports games, most of them usually follows its narrative model as a Live TV broadcasting of different sports. Besides, since video games have reached new points of view and others visual and sound effects that subsequently will adopt the language of television in the TV Production of many sports. In the same way, major sporting events have increasingly official games, result of commercial agreements between the main companies of digital entertainment and organizers of every sporting event, such a strategic component for its commercial distribution. This paper of a larger research that analyzes mutual influences between video games and television in relation to audiovisual design sports content. The main purpose of this essay is focused in recognizing its distinctive features, both of a technical point of view as its narrative component. The study that is presented here is based on a comparative analysis between the TV coverage and the official video game around three specific sports: cycling, motorcycling and football. The study results have identified not only the level of dependency reached nowadays between TV and video games but at the same time can reflect a group of new synergies between the two languages in the creation of sports audiovisual messages.

PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Videjuegos; televisión; contenidos deportivos; realización; cámaras; ciclismo; motociclismo; fútbol

Video Games; television; sports content; production; cameras; cycling; motocycling; football

Profesor en el Dpto. de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Sevilla

1. Introducción

No es casual que en la última Copa del Mundo de fútbol celebrada en Brasil la cobertura televisiva de los partidos recordara en muchos aspectos al desarrollo de un videojuego¹. En los últimos años, los principales operadores televisivos han ido ofertando nuevas aplicaciones para el seguimiento de grandes eventos deportivos (elección de distintas señales de cámara, datos estadísticos y otros contenidos complementarios), elementos que aumentan la experiencia interactiva del espectador que se asocian al universo videolúdico. Y es que en la actualidad no se concibe la puesta en marcha de un gran evento deportivo sin la presencia de componentes transversales, entre los que se encuentra el correspondiente videojuego oficial. Se trata de un elemento más de *merchandising* que en los últimos años está alcanzando un notable crecimiento. De esta forma, el videojuego “se ha convertido en un negocio muy importante no sólo para los medios de comunicación sino también para sociedades deportivas y para sus deportistas” (Ramos, 2013: 170)

Paralelamente, la evolución tecnológica digital ha permitido desarrollar nuevos modelos de tratamiento gráfico incorporando definitivamente el entorno informático al televisivo. A grandes rasgos, la retransmisión del deporte en televisión genera tal cantidad de información, que no siempre es posible mostrarla con las imágenes captadas por las cámaras y las voces de los comentaristas. Por otro lado, las necesidades informativas de un acontecimiento deportivo varían dependiendo de la categoría del mismo llegando a alcanzar su máximo desarrollo con los Juegos Olímpicos, donde los requerimientos mediáticos superan a los de cualquier otro evento. De lo que no hay duda es que actualmente no se concibe una retransmisión televisiva sin la presencia de múltiples datos. Y en este sentido, la evolución de los videojuegos ha incidido especialmente en la utilización de nuevos componentes gráficos en televisión. Algunos profesionales especializados en la realización televisiva del deporte como Fernando Lopetegui afirman que “al final tenemos que hacer los deportes que realmente parezcan un videojuego, es una manera de llegar a más gente” (Marín, 2006: 384). Del mismo modo, Juan Valentín Gamazo añade que en ocasiones las retransmisiones de deportes de motor se convierten en “una especie de mezcla entre videojuego pero generado en tiempo real por el *GPS* y la imagen, y el propio realizador que está haciendo una imagen que se mezcla entre la imagen real e imagen del ordenador” (Marín, 2006: 371).

El desarrollo de la tecnología gráfica ha permitido no sólo añadir una nueva vía de información y guía a los espectadores sino además agregar mayores dosis de espectacularidad a los contenidos. Como señala Jim Owens se trata de “herramientas para la mejora de la experiencia del espectador que proporcionan a las cadenas de televisión formas innovadoras de renovar sus programas deportivos” (Owens, 2010:149). Así por ejemplo, la recreación virtual de los escenarios constituye una herramienta de gran utilidad para la retransmisión de ciertos deportes, como la vela o el golf, en los que es difícilmente apreciable la concepción espacial de la competición sólo con las cámaras. Tras tres décadas de historia, en el desarrollo de videojuegos deportivos se han ido estableciendo diferentes modelos que tratan de recrear diferentes situaciones alrededor del fenómeno deportivo. Para este estudio, se ha optado por seleccionar aquellas tipologías de videojuegos en las que la representación de sus acciones tienden a converger con su retransmisión televisiva. Así, podría considerarse la categoría denominada “juegos deportivos en su propio universo” (Boullón, 2005: 55) donde se incluyen aquellos videojuegos puramente deportivos, en el sentido que ofrecen una reconstrucción lo más fidedigna de su precepto original. En esta línea, otro autor como Abe Stein añade como el perfeccionamiento en el diseño de este tipo de videojuegos ha dado lugar a la aparición de un nuevo género que denomina: *Televisual Sports Videogames* (Stein, 2013: 34). Este primer modelo se engloban aquellos videojuegos, inicialmente diseñados en Estados Unidos, para hacer referencia a sus grandes ligas deportivas profesionales², como *Madden NFL* ó *NBA 2K*, dos claros ejemplos que utilizan la retransmisión televisiva como referencia principal para los jugadores de videojuegos.

De igual modo, este primer grupo englobaría a los videojuegos deportivos más populares y consumidos en torno a disciplinas con un gran presencia televisiva como son el fútbol, baloncesto, tenis o motociclismo. Sirva de ejemplo, la serie *Pro Evolution Soccer*, donde cada detalle del juego se desarrolla de manera minuciosa, en el sentido de que en estos videojuegos los protagonistas son futbolistas extraídos de la vida real que forman a su vez equipos virtuales a imagen y semejanza de los reales. De esta forma “en ocasiones, los jugadores reales son sometidos a capturas de movimiento para transferir a sus egos-virtuales sus movimientos y formas de jugar” (Boullón, 2005: 55). Se trata por tanto de un tipo de videojuego que está especialmente relacionado con la

simulación de los principales competiciones deportivas, con imágenes y sonidos semejantes a su cobertura en televisión. Del mismo modo, llama la atención la presencia de componentes específicos de la realización audiovisual en su planificación, movimientos de cámara, *replays* e incluso incorporando sonidos de conocidos locutores y comentaristas que prestan sus voces para contar la experiencia interactiva de los *gamers*. Todo lo anteriormente señalado enlaza con la noción que autores como Jonh Calwell proponen con el término de “televisuality” para referirse la interrelación de las técnicas de realización televisivas con la excesiva estilización estética de los videojuegos presente a partir de 1980 (Caldwell, 2008: 56).

En un segundo grupo, estarían aquellos “otros juegos en el universo deportivo” (Boullón, 2005: 55) entre los que destaca especialmente los referidos a la gestión deportiva. Se trata de juegos relacionados con la organización y planificación de entidades deportivas, en el que el jugador a menudo actúa de presidente, propietario o gerente general. Entre los más populares sobresalen aquellos referidos a la gestión futbolística como la serie *Football Manager*³ o relativo al mundo de la hípica como es el caso de *Horse Racing Manager*. Es frecuente que esta categoría incluya además animaciones en la que se el usuario puede ver los resultados de su planificación. En ella, se pueden detectar igualmente grandes dosis de realismo con constantes guiños a su puesta en escena en televisión. En ocasiones esta categoría de juego permite desarrollar enfrentamientos deportivos con equipos reales y en tiempo real, relacionándolo directamente con el grupo anterior. Además de los tipos de videojuegos referidos, habría que mencionar un tercer grupo, los denominados “extreme sports games” (Stein, 2013: 34), que ofrecen versiones fantásticas o abstractas de un deporte real, con animaciones exageradas en los que con bastante frecuencia se usan efectos especiales sobredimensionados. *NBA Jam* y *NFL Blitz*⁴ serían dos claras muestras, en los cuales aunque inicialmente en su apariencia pueda parecer un videojuego real, se trata de un juego en el cual no se respetan las reglas habituales de esas dos disciplinas deportivas. Si bien estos juegos también hacen referencia a la televisión, su diseño fantástico hace que la representación de simulación sea menos directa, como para etiquetarlo como tal en los dos grupos anteriores.

2. Objetivos

El objetivo principal de esta investigación se centra en identificar las influencias mutuas entre los videojuegos y la televisión en el diseño audiovisual de contenidos deportivos. Asimismo, se trata de reconocer qué rasgos propios aporta la retransmisión televisiva al videojuego oficial y viceversa en diferentes deportes. Y finalmente, observar el tratamiento comercial que en la actualidad generan los videojuegos en la difusión de un gran evento deportivo.

3. Metodología

El proceso de elaboración de este trabajo se ha basado en el método científico correspondiente al ámbito de las ciencias sociales. El estudio se enmarca desde una aproximación descriptiva e interpretativa basada en que las teorías son relativas debido a la multiplicidad de la realidad. La estructura aplicada se ha basado en dos procedimientos: la revisión de la literatura y el análisis de contenido. Mediante el primero se ha buscado elaborar un breve marco teórico sobre las influencias entre el medio televisivo y videolúdico en el diseño audiovisual de contenidos deportivos. En segundo lugar, la aproximación a los contenidos tratados se enmarca dentro de una metodología cualitativa basada en los datos proporcionados por la muestra que componen el corpus de este estudio. En cuanto al análisis, si bien la investigación en su conjunto abarca en su totalidad una muestra de cinco videojuegos correspondientes a la versión oficial de cinco grandes competiciones deportivas (Tabla 1), en este texto se estableció una primera aproximación reduciéndose a tres. En relación a los eventos deportivos televisados referidos en el estudio fueron celebrados entre 2012 y primer trimestre de 2014, cuya difusión fue distribuida a través de televisión e Internet.

Tabla 1 – Datos generales de la muestra

Nombre	Año	Plataforma	Modo	Género	Tipo	Deporte
<i>Pro Cycling Manager</i>	2013	PC	Individual / Multijugador	Deportes	Gestión Simulador	Ciclismo
<i>Moto GP 13</i>	2013	PC	Individual / Multijugador	Deportes	Acción Conducción	Motociclismo
<i>FIFA 14</i>	2014	PC	Individual / Multijugador	Deportes	Acción Habilidad	Fútbol

Además en este estudio se han valorado datos relacionados con el tratamiento audiovisual de los contenidos (Tabla 2), permitiendo establecer conexiones y diferencias desde el punto de vista narrativo entre la pieza televisiva y el videojuego. De este modo, se indican: aspectos relativos a la localización donde se desarrolla el evento; la entidad responsable de la producción televisiva; tipología de cámaras para la captación de las imágenes; modalidad de *replays*; tratamiento sonoro; y modo de difusión del evento.

Tabla 2 – Datos sobre la producción audiovisual de los deportes

Evento deportivo	Localización	Producción	Cámaras	Replays	Sonido	Difusión
Competiciones <i>ProTour</i> ⁵	Exterior	ASO ⁶	Motos, aéreas y fijas	<i>Super Slowmotion</i>	Ambiente Narración	TV Internet
<i>Moto GP</i>	Exterior	Dorna	Minicámara en motos, aéreas, grúa y fijas	<i>Super Slowmotion</i>	Ambiente Narración	TV Internet
Fútbol	Exterior	<i>Broadcaster</i> según país	Fjas, autónomas, grúa y aéreas	<i>Super Slowmotion</i>	Ambiente Narración	TV Internet

4. Análisis de los videojuegos

A continuación se describen las características de cada uno de los tres videojuegos que componen una parte de la investigación presentada en este texto, los cuales fueron seleccionados según criterios de popularidad, disponibilidad y diversidad en cuanto al deporte reflejado.

4.1. *Pro Cycling Manager (pcm)* – Ciclismo

Este videojuego fue creado por la compañía francesa *Cyanide* bajo licencia de la principal competición ciclista, el *Tour* de Francia, en colaboración con la mayoría de equipos del ciclismo profesional del nivel *ProTour*. Se trata de un producto que forma parte de una serie, cuya primera versión fue lanzada en 2006, que

combina componentes de gestión con juegos de simulación en tiempo real. Desde entonces cada año se ha ido lanzando una nueva edición días antes del inicio del *Tour*, para aprovechar así la máxima difusión comercial del evento. En cuanto a la versión elegida para este trabajo se trata de la edición española *PCM 2013*, que fue distribuida para las principales dos consolas del mercado *PlayStation* de Sony (PS3), *Xbox One* (360) así como para *Microsoft Windows* (PC).

A la hora de analizar este videojuego, a pesar que su denominación incluya el apelativo de *Manager*, uno de sus aspectos más llamativos se encuentra en la simulación de las pruebas ciclistas con trazos marcadamente televisivos que a continuación serán abordados. En cuanto a la estructura del juego, tras un *teaser* inicial que muestra imágenes televisivas de ciclismo, se da paso a un menú en que el puede apreciarse sus elementos más importantes. Así, la primera interfaz ofrece diferentes opciones de jugabilidad al *gamer* en cuanto a la elección de nivel de dificultad, tipo de participación individual ó multijugador. En la siguiente pantalla, se ofrecen hasta 5 tipos de competición (carrera profesional, vuelta, etapa, clásica y pista) y posteriormente de forma específica se da paso a la selección de la prueba, el equipo, el ciclista y el modelo de bicicleta. Todo este apartado inicial forma parte de una exhaustiva base real de datos de nivel *ProTour* permitiendo al videojugador desempeñar roles de director, en el que cuenta con diferentes opciones a elegir. De esta forma, repassando estos componentes se detecta que un marcado nivel de especialización del producto, dirigido sobre todo para seguidores y conocedores del ciclismo.

Desde el punto de vista gráfico, llama la atención el nivel visual de detalles alcanzado en el juego que lo relacionan claramente con la cobertura televisiva de este deporte. Como bien señala Xaime Fandiño “el ciclismo se ha convertido gracias a la televisión en uno de los deportes más espectaculares” (Fandiño, 2002: 2). Son evidentes las referencias al sello de la retransmisión televisiva del operador *France Télévisions* especialmente relativa al tratamiento narrativo del ciclismo. A su vez la propia compañía francesa, ha incorporado como novedad en la retransmisión televisiva de la edición de 2014, una aplicación en la que permite al espectador

seleccionar poder ver entre cinco señales de cámara procedentes del helicóptero y las motos (véase Figura 2). La experiencia del telespectador se acerca a la del *gamer* al poder seleccionar el punto de vista como si se tratara de un videojuego. Es de esperar que en los próximos años la tecnología digital permita aportar nuevas opciones de seguimiento al ciclismo como la elección de minicámaras subjetivas desde la bicicleta de los corredores, ya habituales en los deportes de motor y a la que más adelante nos referiremos.



Figura 1. Aplicación de elección multicámara en el Tour 2014.
(France Télévisions, 2014)

De igual modo, todos estos detalles pueden apreciarse un marcado realismo en la variedad cromática, característica este deporte como se aprecia en las texturas de los maillots de los equipos o las pancartas señalizadoras de la carrera con los logos reales de las firmas patrocinadores de cada competición. Del mismo modo, llama la atención la representación gráfica de los paisajes mostrados de las etapas de forma dinámica, con un guiño claro a los planos aéreos de los helicópteros captados con el dispositivo *Wescam*⁷, que marca el estilo televisivo propio de este deporte. Por otro lado, el seguimiento del juego puede ser acompañado desde ubicaciones más cercanas, propias de los planos captados en televisión desde las cámaras de las motos. Desde el punto de vista de la jugabilidad, en la experiencia de simulación de la carrera el participante tiene la opción de la elección del punto de vista. Este es precisamente el elemento más televisivo del videojuego y que conviene detenerse, ya que permite el *gamer* elegir hasta seis puntos de vista diferentes: (1) Plano

General Corto dinámico del pelotón ciclista y equivalente al captado en televisión por la *Wescam* del helicóptero; (2) Plano Corto dinámico desde dentro del pelotón con imagen frontal de los ciclistas y equivalente al captado en televisión desde la cámara de la moto (véase Figura 2); (3) Gran Plano General dinámico desde el helicóptero pero que acompañando los distintos grupos ciclistas; (4) Gran Plano General en posición estática desde el helicóptero; (5) Plano General desde la moto con imagen frontal de la cabeza del grupo ciclista muy similar a su visión televisiva; (5) Plano General desde cámara fija en línea de meta.



**Figura 2. Seguimiento del juego desde el plano corto dinámico.
(PCM, 2013)**

Asimismo a nivel sonoro, hay que destacar la presencia de diferentes elementos. Por un lado, dentro del sonido ambiente característico de este deporte hay que destacar el procedente del pedaleo de las bicicletas que en este videojuego es similar al estrictamente real de los modelos profesionales de competición. Por otro lado, en el videojuego se encuentran los sonidos procedentes de los helicópteros y motos, propios de la retransmisión televisiva y que están presentes en la partida cuando el jugador selecciona el punto de vista correspondiente. Para completar la ambientación sonora, se incluye el sonido del viento característico de muchas etapas de montaña. Otro elemento sonoro a reseñar se refiere a la posibilidad de que el videojugador pueda escuchar comentarios de Carlos de Andrés, periodista especializado que se encarga habitualmente de narrar las principales competiciones ciclistas en la televisión española. Además se incluye

la opción de una música continua de fondo que, de esta forma que imprime más dinamismo a la experiencia del juego.

Finalmente, desde el punto narrativo este videojuego permite al *gamer* dirigir una carrera con altos componentes marcadamente televisivos si bien no tiene un directo control de las acciones de los ciclistas ya que se trata de una simulación en 3D. El espacio, el tiempo, los acontecimientos y sus transformaciones no se corresponden con la estructura propia de un videojuego de acción, ya que la interacción del juego no es tanto de acción como de gestión. Sin embargo, si se le permite acelerar la velocidad del juego obteniéndose así un cálculo más rápido de los parámetros de la carrera. Al tratarse de un juego de gestión, uno de sus principales objetivos es trasladar la experiencia de dirigir a un equipo profesional de ciclismo con sus máximas herramientas disponibles, permitiendo conocer con detalle los entresijos reales de este deporte.

4.2. *Moto GP13* – Motociclismo

Se trata de un videojuego desarrollado por la compañía italiana *Milestone*, con licencia oficial del Campeonato mundial de motociclismo en sus tres categorías principales (*MotoGP*, *Moto2* y *Moto3*). La última edición (2014) fue lanzada recientemente, si bien desde el año 2002 se han llevado a cabo distintas propuestas desde otras empresas. En cuanto a la versión seleccionada para este análisis, corresponde la edición española de 2013 para *Microsoft Windows* (PC) y que también fue distribuida para *PlayStation* (PS3, PS4, Vita) y *Xbox* (360). Al iniciar el análisis del juego, sobresale el alto grado de fidelidad de la aplicación con toda la ambientación existente alrededor de la competición real del mundo de las motos. En cierta forma, *Moto Gp13* forma parte de una estrategia comercial que se enmarca en lo que se denomina *advergaming*, al ser la propia marca *Moto Gp* la que se encarga de crear un videojuego propio en el que “el objetivo es doble, por un lado introducir los valores de la marca en los contenidos de los videojuegos y crear un contenido interesante que acerque el usuario hacia la marca” (Ramos, 2013: 184).

De este modo, la mayoría de los primeros componentes del videojuego en cuanto a su interfaz y elementos gráficos se asocian directamente a su retransmisión televisiva y que más adelante abordaremos. En este sentido, desde que en 2002 la máxima competición de motociclismo cambiara su formato pasando a

denominarse *MotoGP*, surge un nuevo tratamiento televisivo que revoluciona completamente la concepción narrativa de este deporte. El principal cambio se genera a partir de la colocación de mini-cámaras en las motos, creándose nuevos puntos de vista, hasta entonces inexistentes, desde dentro de la propia acción del deporte. Así, esta innovación tecnológica permitiría por primera vez trasladar nuevas sensaciones al espectador sobre la conducción de las motos (velocidad, curva y otros gestos técnicos) que lo relacionan con la experiencia del *gamer* en los videojuegos de motor. En este sentido, hoy ya es habitual la presencia de estas mini-cámaras que poco a poco han ido ganando calidad en definición de imagen gracias al desarrollo de la tecnología inalámbrica que ha permitido colocar en diversas partes de la moto. De este modo, tanto en el medio televisivo como el videolúdico, se usa ya con terminología *OnBoard* (MotoGP 2014), para referirse a “la cámara de televisión subjetiva montada sobre las motos y que aporta la visión de toda la acción que sucede en la pista... desde dentro de la pista”.

En cuanto a la estructura del juego, tras una primera interfaz que indica datos básicos de configuración (idioma, vídeo, componentes gráficos, sonido) se da paso un breve *teaser* con una selección de imágenes espectaculares en distintos momentos del juego. Seguidamente, sobre imágenes televisivas ralentizadas a cámara superlenta con sonido entremezclado de música y motos, aparece una nueva pantalla en la que se avanza en las opciones de jugabilidad. En este caso, se ofrecen entre las principales opciones: la selección del tipo de partida (Gran Premio ó Campeonato), tipo de jugador (individual ó multijugador) e incluye además la posibilidad de fragmentar la pantalla para duelos dobles. Una vez seleccionado el tipo de competición, se da paso a la elección de nuevas opciones: categorías de competición de acuerdo a la cilindrada; pilotos (oficiales sobre una base real de datos o personalizado); Gran Premio (según la existente ese año); y además se completa con información de otras opciones de carrera (climatología, neumáticos,...).

Como si se tratara de una retransmisión televisiva, se inserta una cabecera de la ciudad y circuito elegido donde se ha optado por hacer la carrera. A continuación, aparece una infografía en 3D detallada del circuito en la que se visualiza las diferentes zonas. Una vez hecha esta presentación, se pasa a mostrar un recorrido de situación sobre la pista, a modo de *safety car*, en la que escuchamos además una breve presentación de un comentarista al que acompaña el sonido ambiente tanto de la grada y otros propios

de la atmosfera de un Gran Premio. Al igual que el videojuego anterior de ciclismo, todo este apartado inicial denota el marcado nivel de especialización del juego, destinado especialmente a seguidores del mundo de las motos.

Antes de iniciarse cada carrera, la secuenciación del juego continúa en la zona de *boxes*, en la que el *gamer* se puede mover por el espacio llevando a cabo diferentes ajustes en la moto de carácter mecánico (suspensión, marchas, frenos,..) con el fin de afinar antes de salir a pista. Tras todos estos prolegómenos iniciales, ya en pista se inicia la fase de calentamiento (*Warm Up*) y en la cual ya podemos observar como si se tratara de una retransmisión televisiva una gran variedad de puntos de vista. A partir de este momento, se inicia la fase del juego más activa en la que además de poner a prueba la habilidad de cada participante, se detectan las influencias directas con respecto a la realización de televisión. Sin embargo, también encontramos elementos propios como el plano que según Valentín, “va siguiendo a las motos como por detrás aún es un plano imposible de hacer en televisión a no ser que hubiera un pequeño helicóptero que fuera detrás de la moto” (Marín, 2006: 371).



Figura 3. Opción multipantalla del juego (MotoGP, 2013)

Ya sobre la moto y en la fase más activa del videojuego, el participante además de las opciones propias de la conducción de la moto (acelerar, frenar, cambiar marcha,..), tiene la opción de cambiar el punto de vista (delantera y trasera) y tres tipos de

cámara: (1) Plano General dinámico desde detrás del piloto; (2) Plano Subjetivo del piloto en el que se ve el tablero a bordo o salpicadero; (3) Plano Subjetivo del piloto desde el casco del piloto. Junto a estas vistas principales, el juego ofrece una herramienta de “rebobinado”, propia de la televisión en la que el jugador puede activar un breve *replay* en cualquier momento de la partida. Además el juego permite la opción multipantalla (véase Figura 3), que lo relaciona directamente el modo de retransmisión televisiva que recientemente ofrecen muchos operadores televisivos.



Figura 4. Menú de elección multipantalla. (Movistar TV, 2014)

Desde hace unos años, la señal televisiva de la competición *Moto Gp* es producida por la misma compañía (Dorna) que también distribuye los datos a través de los trece países en los que se celebra el campeonato. Precisamente esta uniformización de la señal televisiva ha permitido incorporar innovaciones tecnológicas, permitiendo ofrecer la prueba con múltiples opciones de elección, en relación al punto de vista del motociclista así como ofrecer diferentes datos de la prueba (tiempos, trazado del circuito,...). Sirva como ejemplo el servicio que Movistar TV ofrece desde principios de 2014 a sus abonados con seis señales en el modo multipantalla (véase Figura 4).

En relación al componente gráfico, conviene destacar como la tipografía y estilo que se presenta en retransmisión televisiva coincide con la del videojuego. Del mismo modo, el desarrollo y la innovación tecnológica alcanzada en estos últimos años ha permitido comenzar a distribuir los contenidos a través de nuevas aplicaciones cuyo tratamiento gráfico se vincula al contenido de entretenimiento y formativo que completa el videojuego. A nivel sonoro, destaca por encima de todo el ruido característico de los motores diferenciando entre marcas y permitiendo controlar la aceleración o los derrapes, tan habituales en este deporte. En cuanto a los comentarios ya referidos anteriormente, en su versión española se escucha la presencia del periodista deportivo Keko Ochoa, cuya función se reparte entre presentar las carreras, informar sobre el tiempo y despedir. A diferencia del *Pro Cycling Manager*, en el caso del videojuego de motos no se narra el desarrollo de la carrera como hace Carlos de Andrés. En definitiva, se trata de un juego con rasgos marcadamente televisivos, no sólo en la fase final de acción de las carreras sino en todos sus pasos previos. Si bien la televisión permitió definitivamente impulsar una cultura deportiva específica alrededor del motociclismo, este videojuego ha logrado consolidarla con nuevas formas de participación a través del entretenimiento en el cual su componente televisivo representa uno de sus ejes básicos para reforzar la experiencia interactiva de los seguidores de este deporte.

4.3. FIFA14 - Fútbol

Se trata de un videojuego desarrollado por la compañía canadiense *Electronic Arts* (EA) bajo la licencia de la FIFA y las principales de ligas futbolísticas del mundo. Al igual que los dos casos anteriores, es un producto que ha contado con un recorrido. La primera versión fue lanzada en 1994 y ya ofrecía elementos novedosos como los sonidos reales del público en los estadios procedente de grabaciones en vivo así como a nivel de imagen un nuevo punto de vista más cercano, de tres cuartos, que lo desmarcaba de los habituales que lo hacían desde arriba. A partir de ese momento cada año, se ha ido lanzando una versión, que permitido integrar al videojuego plenamente en la dimensión comercial del deporte más practicado y seguido en el mundo. Respecto a la versión seleccionada para esta investigación corresponde con la edición española para *Microsoft Windows* (PC), aunque también está distribuida para las consolas *PlayStation* (PS2, PS3, PS4, PSP, PSVita), *Xbox* (360, One), Nintendo 3DS, Wii y teléfonos móviles.

Al iniciar el análisis del videojuego, sorprende el alto grado de similitud de la reproducción de las primeras imágenes en forma de *teaser*, en la que ya es fácil reconocer a jugadores o estadios donde se localizan los principales competiciones de fútbol. A partir de ahí, se da paso a los primeros menús en los que el *gamer* puede seleccionar qué configuración desea aplicar, repartida en diferentes pantallas: el nivel de habilidad (principiante a experto); el club (entre una amplia base de datos). La siguiente pantalla permite presentar una nueva selección de aspectos que se encuentra a camino entre la gestión, la organización y los entrenamientos. Estos primeros menús dan idea del amplio espectro de *target* al que podría tener acceso este videojuego, pues sin duda ofrece una propuesta más abierta que los dos videojuegos tratados anteriormente.



Figura 5. Interfaz previa al juego (FIFA14)

Una vez elegido, los equipos se da paso al núcleo principal del juego: los partidos. Seguidamente aparece un jugador de cada equipo con Plano entero y con rasgos similares a los deportistas reales. En este sentido, para potenciar al máximo el realismo del videojuego, conviene destacar las denominadas capturas de movimientos que la compañía EA lleva desde hace algunos años realizando de los principales gestos técnicos a las principales figuras profesionales del fútbol, y que sirven tanto para promocionar al futbolista como al videojuego. En cuanto al apartado gráfico, al igual que los dos casos anteriores analizados,

en el *FIFA14* (véase Figura 5) están presentes tanto a nivel de dirección de equipo con la posibilidad de seleccionar una alineación entre distintas opciones hasta, la información estadística habitual en el tratamiento televisivo (equipos, marcador, tiempo de juego, rótulos de los comentaristas,...).

A partir de aquí, una vez que se inicia la experiencia del juego nos traslada una estructura puramente televisiva en la que se marcan gráficamente distintos lances como los fueros de juego, faltas al borde del área y otros detalles que completan una estructura narrativa clásica. Y es sobre todo a nivel de realización, donde en el videojuego se perciben claras sinergias con la televisión. Y es que los altos costes por los derechos televisivos tanto de las principales ligas del mundo como de las competiciones FIFA han permitido generar una cuidadosa cobertura que ha ido aportando nuevos elementos a las retransmisiones gracias a la tecnología.

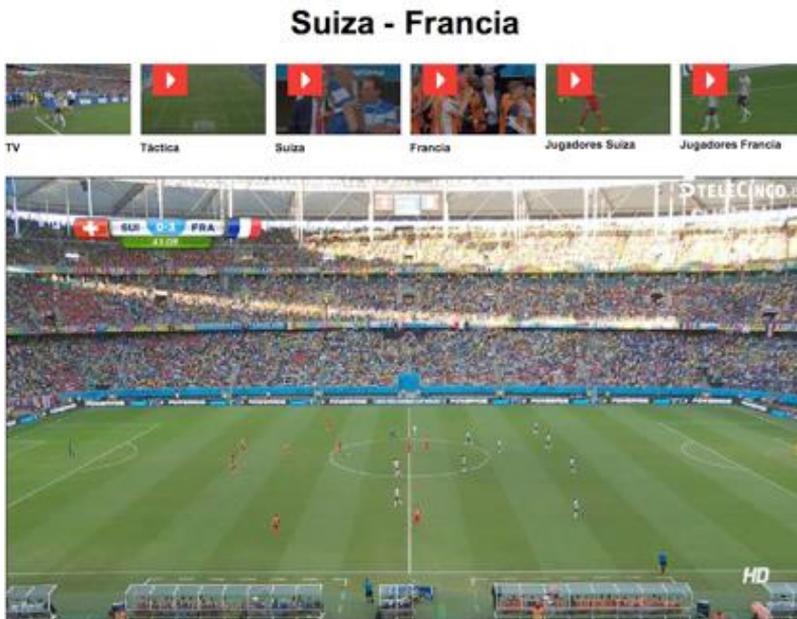


Figura 6. App multicámara en el Mundial de Brasil 2014. (Mediaset, 2014)

Así, la incorporación de nuevos puntos de vista con nuevas ubicaciones ha permitido seguir el juego desde más cerca como ha sucedido con los planos cenitales del dispositivo *Spidercam*⁸, que

ha aportado espectacularidad y dinamismo a este deporte como nunca se había hecho antes al estilo de un videjuego. Del mismo modo, del clásico Plano Máster en posición elevada frente al círculo central, se han ido incorporando nuevas ubicaciones más ágiles y cercanas como detrás de las porterías realizadas con grúas de cabeza caliente. Al igual que en los dos casos descritos anteriormente, la televisión ha ido incorporando aspectos que individualizan la experiencia del espectador, que la acercan de algún modo a una especie de videjuego. En el último Mundial de fútbol de Brasil, el operador español *Mediaset* ofrecía una aplicación multicámara sobre la elección de seis puntos de vista (véase Figura 6).

Uno de los detalles más televisivos que identifica el videjuego que estamos analizando es la herramienta de *replays* y que lo relacionan directamente con el lenguaje televisivo, pudiendo alterar la velocidad del fotograma, así como el objetivo, el ángulo y el *zoom* de cada cámara. Además la compañía invita a subir las repeticiones a Internet y compartirlas ofreciendo a cambio de ofrecer a sus *gamers* premios. En cuanto al tratamiento sonoro, hay que destacar una serie de elementos. Por un lado, el videjuego cuenta con los comentarios de tres conocidos periodistas deportivos (Manolo Lama, Paco González y Antonio Ruíz), que contribuyen a que dinamizar la sensación realista de una retransmisión. Otros elementos sonoros a destacar es el sonido ambiente del graderío y el cántico de las aficciones, que permiten ambientar al máximo la experiencia videolúdica. De igual modo, en la mayoría del juego está también presente una música con un ritmo elevado para igualmente reforzar animicamente la situación.

En definitiva, se trata de un videjuego con una completa gama de recursos audiovisuales disponibles, resultado de un respaldo institucional poderoso como es la FIFA, alrededor de la cual se teje una gran red comercial mundial. Esta circunstancia ha permitido por la propia naturaleza del fútbol obtener un mayor perfeccionamiento tecnológico para la innovación en su tratamiento televisivo en el que también incide el sector de los videjuegos.

5. Resultados y discusión

Una vez descritas las características de los tres videojuegos, vamos a señalar los elementos más destacados del análisis. A partir de la muestra investigada, se detecta por un lado un alto nivel de televisibilidad en los 3 videojuegos descritos. Si bien el tratamiento televisivo ha sido anterior al desarrollo de los videojuegos, éstos han permitido a su vez aportar nuevos elementos al lenguaje de la realización audiovisual, en cuanto a dinamismo, espectacularidad visual y proyección de nuevas sensaciones.

En segundo lugar, hay que mencionar el papel decisivo que representa el gran evento deportivo en su potenciación como marca utilizando como recurso multimedia: el videojuego oficial. Y este es un factor esencial en la difusión actual de los tres casos mencionados. Y aunque aparentemente se pueda tratar de un *target* más restrictivo, el videojuego deportivo tiene muy en cuenta su apariencia televisiva, proyectándola de la manera más fiel posible en imágenes y sonidos, e incluso mejorándola al incorporar nuevos elementos, que a su vez son transpasados posteriormente a la televisión.

Finalmente, aunque prime la espectacularidad en los contenidos deportivos, se constata igualmente el valor formativo de los videojuegos, especialmente en disciplinas con menor presencia mediática. Lo que permite ayudar a comprender sus aspectos más técnicos gracias a la experiencia individual o en cooperación con otros jugadores.

Notas

¹ 2014 FIFA World Cup / EA Sports.

² National Football League (NFL), Major League Baseball (MLB) y National Basketball Association (NBA).

³ Desarrollado por primera vez en 1982 para ZX Spectrum.

⁴ NBA Jam y NFL Blitz . Serie de videojuegos de baloncesto (1993) y fútbol americano (1997) creada en 1993 y desarrollado inicialmente para máquinas recreativas.

- ⁵ Integra las principales competiciones de ciclismo de ruta: Tour de Francia, Giro de Italia y Vuelta a España.
- ⁶ *Amaury Sport Organization*, compañía francesa que produce y distribuye la señal televisiva de las principales competiciones ciclistas profesionales del mundo.
- ⁷ Elemento de captación estabilizador, en forma de bola, que lleva alojada una cámara en su interior. Permite realizar planos en movimiento sin que sufran inestabilidad.
- ⁸ Dispositivo de captación que se mueve sobre un sistema de 16 rieles, sujetos a los extremos del estadio, logrando una capacidad de giro en el movimiento de 360 grados.

Referencias

Benítez, A., (2014) *Realización de deportes en Televisión*. Madrid, Instituto RTVE.

Boullón, A., (2005) “Los videojuegos y sus relaciones con prácticas y contenidos deportivos” en Marín, J (coord.). *Comunicación y deporte. Nuevas perspectivas de análisis*. Sevilla, Comunicación Social: ediciones y publicaciones.

Caldwell, J., (2008) *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*. Durham, Duke University Press.

Fandiño, X., (2002) *La producción en ciclismo en TV*. Santiago de Compostela, Tórculo Edicions.

FIFA 14 (2014), Videojuego oficial. PC. EA Sports, [DVD].

France Télévisions. (2014) “En direct du Tour de France” en FranceTVSport [En línea] disponible en: <http://www.francetvsport.fr/tour-de-france/direct> [Accesado el día 17 de julio de 2014].

Marín, J., (2006) *La realización del deporte en televisión*. Tesis de doctorado. Sevilla, Departamento de Comunicación, Publicidad y Literatura, Universidad de Sevilla.

Mediaset España. (2014) en *App Mediaset Sport Mundial de Brasil* [En línea] disponible en: <http://www.mediaset.es/apps/> [Accesado el día 20 de junio de 2014].

Moto GP 13 (2013), Videojuego oficial. PC. Milestone, [DVD].

Moto GP. (2014). “Vocabulario” en *Moto GP Basics* [En línea] disponible en: <http://www.motogp.com/es/MotoGP+Basics/glossary> [Accesado el día 29 de junio de 2014].

Owens, J., (2010) *Producción de reportajes deportivos en TV*. Barcelona, Omega.

Pro Cycling Manager (2013) Temporada 2013, Videojuego oficial Le Tour de France. PC. Cyanide Studio, [DVD].

Xataka Smart Home (2014). “Movistar TV se hace con los derechos de Moto GP y la Fórmula 1 en Weblogs SL. [En línea] disponible en: <http://www.xatakahome.com/ocio/movistar-tv-se-hace-con-los-derechos-de-motogp-y-la-formula-1> [Accesado el día 19 de junio de 2014].

Ramos, M., (2012) “Publicidad y videojuegos deportivos: In-game advertising y advergaming” en Marín, J (coord.), *Deporte, comunicación y cultura*. Zamora, Comunicación Social: ediciones y publicaciones.

Stein, A., (2013) *Television Sports Videogames*. Tesis de Master of Science in Comparative Media Studies. Cambridge, Massachusetts Institute of Technology.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

3

Septiembre 2014

Escritos sobre *Post-Arte*. Para una fenomenología de
la muerte del Arte en la cultura

Monica Barrientos-Bueno

R
E
S
E
Ñ
A

ISSN: 2340-5570

Escritos sobre Post-Arte. Para una fenomenología de la muerte del Arte en la cultura.

RUIZ ZAMORA, Manuel, (2014).
Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca.
[245 páginas].

MÓNICA BARRIENTOS-BUENO
Universidad de Sevilla.

La cubierta presidida por una fotografía de la emblemática obra *Skull*, de Damien Hirst, sirve de pórtico de entrada a una serie de ensayos en los que su autor, Manuel Ruiz Zamora, intenta desenmarañar un concepto, post-arte, de denominación, implicaciones y límites tan difusos como inciertos. La imagen tiene una doble lectura: alude a uno de los artistas más citados en el texto como emblema recurrente del post-arte, así como también sirve de metáfora al “Arte después del fin del Arte”, haciendo uso de la expresión de Arthur C. Danto.

La obra se organiza, tras una introducción en la que aborda una serie de consideraciones teóricas previas, en dos partes; la primera, *Nihilismo post-artístico*, reúne varios capítulos esenciales para entender el arte de nuestro tiempo: *Dalí, más allá de las vanguardias*, *Metodologías del suicidio: Duchamp el idealista y sus secuaces conceptuales*, *Arte y política*, *El gran fraude en la obra de arte*, *Algunas estupideces sobre la estupidez en el arte*, *la comercialización en la obra de arte* y *La maldición del círculo: algunas consideraciones sobre la teoría institucional del arte*. La segunda, bajo el título *El arte como post del arte*, se aproxima a la problemática de las categorías estéticas tradicionales ante prácticas que, bajo la consideración artística, se han dado en las últimas décadas en ensayos como *Disquisiciones grafiteras*, *Arte casual* y *Arquitectura post-artística*, para terminar con un texto que, a modo de epílogo, plantea una hoja de ruta futura para la estética como disciplina filosófica.

El actual entorno cultural, bajo el signo digital y las nuevas manifestaciones post-artísticas, ha conducido a la convivencia de dos tendencias complementarias y contrapuestas a la vez, las cuales

vertebran *Escritos sobre post-arte*. Por un lado se encuentran las corrientes que mantienen vivo el arte moderno, aurático, mítico y romántico, fuertemente arraigado en el imaginario colectivo. Frente a él se dan manifestaciones que recuperan un sentido incontaminado de la palabra arte, previo a su empleo por parte del arte moderno. Como señala Ruiz Zamora, ambas posibilidades se integran en el post-arte, el cual “vendría a señalar todas aquellas manifestaciones que se están produciendo en este entretiem po en el que el Arte, en su vertiente más metafísica, ha entrado en un imparable proceso de descomposición interna y el arte, en tanto aplicación transversal de cualquier actividad de la cultura, aún no acaba de nacer” (pág. 13).

En la introducción, tras partir de Hegel y su sentencia del arte como elemento del pasado en *Lecciones sobre la estética* para pasar Heidegger con *El origen de la obra de arte*, Ruiz Zamora llega a uno de los pensadores referentes de los que hace uso: el hegeliano y posmoderno Danto, de quien apunta, tras un importante destilado de sus teorías, que su perspectiva se ve cercenada por quedarse en la historia de los estilos y el esencialismo histórico. El otro contrapunto de esta introducción, con “consideraciones tempestivas” en palabras de Ruiz Zamora, es Kuspit, un nostálgico de la modernidad horrorizado por la disolución social, cultural e histórica de las artes en el sentido otorgado por la tradición romántica. Kuspit le sirve al autor para identificar algunos rasgos del panorama de las artes de nuestro tiempo, que se encargará de desgranar en páginas posteriores: la concepción de la creación y recepción de la obra de arte ha sufrido una sustancial transformación, la dimensión creativa que encierra el cinismo de la predominante actitud pseudoprovocadora, lo espectacular se apodera de lo artístico y la contradicción que se encierra tras la supuesta conceptualización de la actividad artística. Este texto introductorio no se cierra sin dejar claro algunos aspectos relativos al post-arte que marcan las páginas que siguen, entre los que destaca su implicación del fin del arte como actividad suprema del espíritu, el retorno a la idea de belleza, la desaparición de valores como la genialidad o la originalidad, la creatividad convertida en elemento instrumental alejada de su anterior carácter metafísico y finalmente la ubicuidad social del arte. Frente al carácter elitista del arte, cuya pérdida algunos críticos y teóricos como Kuspit, Ortega y Gasset y Adorno dibujan a modo de gran tragedia, el post-arte cuenta con una dimensión tautológica que quiebra el principio kantiano de la finalidad sin fin para las artes.

El primer bloque de ensayos se abre con el dedicado a Dalí, elegido por Ruiz Zamora como primer artista que mira el arte como un

ente puramente instrumental; de hecho apunta que su valor como artista “consiste precisamente en haber dejado de serlo” (pág. 41), lo que potencia su alcance como creador. El pintor de Figueras es profundamente autoconsciente del arte de su tiempo, un pasatiempo con imposibilidad de trascendencia alguna. Su trayectoria y modo de afrontar el arte apunta aspectos sumamente relevantes como que el arte tiene una dimensión lúdica en el que hacer dinero es hacer arte y además comprende la importancia de la irrupción de las masas en la creación. Por ello el arte de Dalí funciona mejor a través de la reproductibilidad a juicio de Ruiz Zamora.

Duchamp y la estela que inaugura protagonizan el siguiente capítulo; el interés en su figura radica en haber abierto la dimensión pretendidamente intelectualista de las artes, lo que posteriormente ha florecido en las corrientes conceptuales. Sin embargo su escepticismo, típico del post-arte en cuanto a la realización material de la obra de arte, se plantea desde los presupuestos ideológicos de un idealismo estético típicamente romántico. En su análisis de la figura de Duchamp, Ruiz Zamora sitúa sus *ready-made* “como una especie de paréntesis o etapa de transición entre la última expresión del Gran Arte en mayúsculas, representado por el proyecto de renovación formal de Picasso y el territorio del nihilismo post-artístico que se inaugura con el genial histrionismo de Dalí” (pág. 62).

A ello sigue el ensayo *Arte y política*, donde el autor apunta que Ortega y Gasset, en *La deshumanización del arte*, considera que política y arte tienen sus propios e inconexos espacios. Walter Benjamin, con *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, lo rebate al ejemplificar el desembarco de la política en el ámbito de la reflexión estética tras el crack del 29 y la progresiva expansión de las ideologías totalitarias. Estos dos pensadores se emplean, a lo largo de este capítulo, como hilo conductor por las relaciones entre arte y política en el siglo XX, especialmente manifiestas en la búsqueda de la efectividad propagandística, que asciende con las alas de la reproductibilidad técnica, lo que repercute en la pérdida de aura para la obra y el artista. Esta visión se complementa con las aportaciones de Willi Münzenberg, quien entiende que la cultura puede convertirse en una herramienta de adocenamiento ideológico en la misma medida que las creencias religiosas, y Adorno, que a su vez apunta el carácter regresivo de la obra de arte “comprometida” donde el artista se reviste de aura. Arte y política, de esta manera, se unen: “mientras la política deviene mera propaganda descargada de todo matiz dialéctico o discursivo, el arte, no sólo absorbe la dimensión de ‘sustancialidad’

moral e intelectual que buscaba en la política, sino que, al convertir a esta en nuevo simulacro de sí misma, tan sólo logra banalizarse en su propia especificidad de ‘arte’” (pág. 87).

En *El Gran Fraude de la obra de arte* Ruiz Zamora pone otra pieza en el puzzle del post-arte; toma como ejemplo los premios Turner para exponer cómo el fraude ha llegado a convertirse en el fundamento más consistente de la obra de arte actualmente, lo cual supone el mantenimiento de cierto sentido de aura, prescindir al completo de ella hubiera supuesto renunciar al dominio del Arte. Para ejemplificar la diferencia entre fraude y falsificación recurre al film *F for Fake* (Orson Welles, 1973), que pone sobre la mesa la mimesis literal y la mimesis imaginativa o expresiva.

El siguiente ensayo se plantea responder a si la estupidez es un elemento esencial de la obra de arte. *Algunas estupideces sobre la estupidez en la obra de arte* rastrea su presencia ya en las vanguardias, aunque no sea un elemento que en ese momento defina sus producciones artísticas. A lo largo de las siguientes páginas Ruiz Zamora defiende que “la estupidez, por más letal que pueda resultar aparentemente para la supervivencia efectiva de una obra de arte concreta, introduce, sin embargo, una posibilidad de perpetuación, si bien provisional, en la vida del Arte” (pág. 118).

La comercialización de la obra de arte aborda uno de los rasgos por antonomasia del arte de nuestro tiempo; para que la comercialización sea posible, Dalí ya vislumbró la necesidad de la pervivencia ideológica de las categorías tradicionales que han sustentado el Arte, y en su caso es pionero en convertir la comercialización en obra de arte en sí misma. Ello lleva a Ruiz Zamora a no dejar pasar cómo las técnicas publicitarias se han empleado en la comercialización efectiva de la obra artística, y para ello recurre al análisis de la galería de Saatchi. Pero el contagio no se queda aquí: el cinismo estrictamente publicitario se convierte también en uno de los rasgos más específicos del nihilismo post-artístico. Cinismo que conduce a la instrumentalización de la muerte, la despreocupación por la técnica y realización de la obra por parte del artista, además de la elección de los títulos de las obras: rimbombantes a la par que vacuos de contenido.

La primera parte se cierra con *La maldición del círculo: algunas consideraciones sobre la teoría institucional del arte*, con el que Ruiz Zamora realiza un plano general sobre las teorías del arte, de la mimesis a la obra como vehículo de la subjetividad del artista, pasando por aquellas que apuntan las instancias de diversa índole que nos inducen a juzgar una pieza como obra de arte. Ello sirve de

preámbulo para volver a citar a Danto, al que se une un análisis de la contribución de George Dickie, a quien el autor apunta algunas contradicciones en su teoría del arte y los problemas que se derivan de los dos presupuestos que enuncia para la consideración de una obra de arte: ser artefacto y la institucionalidad.

La segunda parte en la cual se organiza *Escritos sobre post-arte*, titulada *El arte como post del arte*, arranca con *Disquisiciones grafiteras*. La iniciativa *Street Art at Tate* le sirve a Ruiz Zamora como punto de partida en el análisis del arte del grafiti; la muestra londinense supone, como el autor se encarga de apuntar, una adulteración de los principios ideológicos sobre los que se asienta esta práctica y también una atenuación de las implicaciones amenazantes que propone para la ideología tradicional del arte.

En *Arte casual*, a partir de una escena del film *American Beauty* (Sam Mendes, 1999), el autor desgana la consideración artística del arte casual, la cual depende en gran medida de la sensibilidad estética del espectador y del azar, como las vanguardias previamente habían demostrado con su pedagogía del gusto.

Desde el supuesto de que la arquitectura ha sido “casi siempre [...] un enigma irresoluble para el pensamiento estético” (pág. 209), en *Arquitectura post-artística*, Ruiz Zamora analiza los rasgos de esta disciplina en el entorno actual, los cuales pueden resumirse en que “se ha producido la paradójica circunstancia de que, precisamente, aquella que, entre todas las artes, reunía las condiciones naturales e histórica idóneas para guiar al resto hacia la tierra prometida del arte post-metafísico, terminó erigiéndose, como si estuviera tratando de exorcizar sus complejos seculares, en la forma de Arte por Antonomasia” (pág. 213-214).

El volumen se cierra con *Apuntes para una estética en la época del post-arte*, el ensayo más personal de Ruiz Zamora que le lleva a plantear qué es la estética en un entorno de disoluciones teóricas que afectan al Arte tal y como lo hemos entendido. Sus páginas concluyen con una serie de cuestiones que la filosofía, de quien deriva el problema, debe resolver.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

3

Septiembre 2014

Kiwaka. (Landka©)

Carlos Ramírez Moreno

A
N
Á
L
I
S
I
S

ISSN: 2340-5570

Kiwaka / Kiwaka Story.

LANDKA (2014).

App Store.

[Educativo] [Plataformas].

CARLOS RAMÍREZ MORENO
Universidad de Sevilla.

El verdadero reto de cualquier videojuego educativo empieza y acaba en su propia denominación. Cuando al verbo "jugar" le sumas el verbo "educar" estás plantando automáticamente una barrera entre tú y el potencial usuario de tus juegos. Aprender, descubrir, pensar es un proceso natural que todo ser humano pone en práctica siempre que la iniciativa parta de uno mismo. Deja que un niño juegue con bloques de diferentes formas y tamaños y descubrirá leyes básicas de geometría. Siéntale en una silla y dile que hoy va a aprender algo sobre ese mismo campo, con aburrida teoría estampada sobre una pizarra, y se distraerá con cualquier otro estímulo que encuentre por sí solo; estímulo que a su vez le reportará, sin saberlo, nuevos y valiosos conocimientos sobre el mundo que le rodea.

El estudio de videojuegos portugués LANDKA asume el enorme reto de acortar las distancias entre las industrias del videojuego tradicional y el videojuego educativo o *edutainment*, un abismo que ha ido aumentando desde los primeros intentos de los pedagogos por añadir un valor didáctico a un entretenimiento de masas considerado, no pocas veces a lo largo de la historia, perjudicial para la salud. Superado en parte este prejuicio, los actuales proyectos educativos que eligen como soporte el videojuego no parten de una lógica "conmutativa" (cambiar la naturaleza lúdica del videojuego por una instructiva), sino "aditiva" (servirse del entretenimiento como herramienta para el aprendizaje). Estudios como LANDKA, lejos de negar las virtudes del juego, las aprovechan para otros fines "además de", y aquí está la clave, el imprescindible: la diversión.

Para alcanzar esta meta los autores de *Kiwaka* se apoyan en la teoría del aprendizaje tangencial, una doctrina que en líneas muy generales defiende la efectividad del autoaprendizaje cuando la materia que se trata de impartir se comunica en un contexto que la persona pueda disfrutar, por ejemplo un universo de ficción. En el campo de los videojuegos debemos remitirnos a las ideas de James Portnow, quien establece una diferencia fundamental entre juegos que enseñan y juegos que permiten que el usuario aprenda, siendo los segundos más efectivos para la educación. El propio Portnow define el aprendizaje tangencial "no como lo que aprendes al ser enseñado sino lo que aprendes al ser expuesto a contenidos en un contexto por el que ya te sientes atraído" (2008). Pone como ejemplos la representación histórica del filme *300* o las referencias mitológicas de la saga *Final Fantasy*, obras que, lejos de estar pensadas como herramientas

educativas, instruyen gracias a la sutil introducción de elementos de interés cultural por los que el usuario/espectador puede sentirse atraído durante o después de la experiencia lúdica. En este sentido, Portnow nos recuerda que el videojuego tradicional cuenta con una ventaja respecto a otros medios a la hora de aplicar el aprendizaje tangencial: la resolución de conflictos a través de la interactividad. El usuario parte siempre de una actitud de interés y compromiso por la tarea que va a realizar, ya que el videojuego exige ese esfuerzo si se quiere ver la obra completada.

La última apuesta educativa de LANDKA, *Kiwaka*, desarrollada en colaboración con la Agencia Espacial Europea y el Observatorio Europeo del Sur, está dividida en dos partes. La primera, presentada en forma de cómodo cuento interactivo, introduce a los personajes protagonistas de la aventura mediante el uso de texto, imágenes y voz narrativa, interpretada esta última por el actor portugués Diogo Morgado. La interactividad en este caso no se reduce solo a tocar la pantalla al término de cada escena, como haríamos con las páginas de un libro, sino que cada pantalla esconde elementos que ofrecen una respuesta visual al ser pulsados, como una breve cinemática o animaciones. La historia, mínima, ofrece la información suficiente para enganchar al público más joven, pero no es imprescindible para disfrutar del verdadero plato fuerte de *Kiwaka*. El juego en sí, descargable como aplicación aparte, es una prueba de habilidad que utiliza un sistema de físicas muy convincente. El objetivo de sus seis fases es avanzar por una serie de pantallas recolectando luciérnagas y esquivando los elementos del entorno que perjudiquen a nuestro protagonista, el elefante Kudi. Este, subido a una pompa de jabón, avanza automáticamente por el nivel. Nuestra tarea es mantenerle suspendido en el aire y ganar o perder altura para tocar las luciérnagas que vayamos encontrando. Las más difíciles de conseguir están muy separadas entre sí o cerca de "enemigos", como la serpiente Shaka, que nos intoxicará con su veneno, o el ave arcoíris Tuka, que explotará nuestra burbuja con su pico.

La función de las luciérnagas no es otra que iluminar el firmamento con constelaciones que luego son recopiladas en una pequeña enciclopedia consultable en cualquier momento. Aquí reside la función didáctica de *Kiwaka*, en presentar el objetivo de desbloquear nuevas constelaciones como una herramienta educativa además de lúdica, despertando la curiosidad de los jugadores por la observación del firmamento y la astronomía. Para este propósito, ayuda el hecho de que desbloquear el 100 % de las constelaciones no es tarea fácil, por lo que enseguida el jugador se ve desafiado por una curva de dificultad muy bien ajustada que

permite hablar de *Kiwaka* como un juego de habilidad/plataformas por derecho propio. Imprescindible este aspecto, a tener en cuenta por todo juego educativo si no quiere pasar de ser divertido a ser simplemente una lección teórica disfrazada de aplicación interactiva. Cada nueva constelación es añadida a una wiki al estilo del Códice de *Mass Effect*. Esta base de datos animará a un porcentaje de los jugadores a buscar información más tarde sobre la mitología que encierra la disposición de las estrellas, cumpliendo el objetivo de "dejar aprender" al usuario que defendía Portnow.

Llama la atención la atrevida relación estética entre la materia que se pretende enseñar y el universo de ficción en que se apoya el juego. La unión entre el tema de las constelaciones y su mitología de origen grecorromano, y los entornos floridos y exóticos de la selva africana no parece, en principio, muy coherente, pero no por ello deja de ser técnicamente buena. Podría correr aquí *Kiwaka* el peligro de que algunos jugadores noten rápidamente un solapamiento entre las vertientes educativa y narrativa, en vez de una armonía que haga olvidar al usuario que está, en definitiva, ante un juego educativo, concepto que ya hemos visto lo poco atractivo que resulta precisamente para el público al que va dirigido. Quizá haber recurrido a un universo de ficción ambientado en la Antigua Grecia (me viene a la mente la saga *God of War* y sus constantes referencias a héroes y criaturas de la mitología griega), junto a un mayor esfuerzo por sumergir al jugador en una historia y desviar su atención del hecho de que le están dando una lección de astronomía (sutil, ligera, pero lección al fin y al cabo), hubiese dado a *Kiwaka* un estatus mayor de juego tradicional que "además" enseña, en lugar de juego educativo que "además" divierte.

Con todo, la gran virtud de *Kiwaka* reside en su diseño de juego, en no conformarse con la vertiente educativa y saber crear unas reglas que sustenten una experiencia desafiante; en no olvidar que antes que "alumnos" los usuarios son jugadores y por encima de todo buscan un reto divertido, inmersivo y que ponga a prueba sus destrezas. Conocer el medio en el que te mueves y los deseos de tu público, y aprovecharlos para poner en práctica objetivos pedagógicos, ese es el verdadero desafío de todo estudio que desempeñe una labor educativa en este campo. LANDKA ha demostrado con *Kiwaka* estar muy al tanto de las exigencias del público de videojuegos, dando un pequeño paso más hacia ese acercamiento entre las industrias tradicional y educativa que Portnow con tanto afán reclamaba.

Referencias

Portnow, James (2008). "The Power of Tangential Learning". Disponible:
[http://www.edge-online.com/features/power-tangential learning/#null](http://www.edge-online.com/features/power-tangential-learning/#null)

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

3

Septiembre 2014

Call for Papers. LifePlay n°4 [págs 73-76]

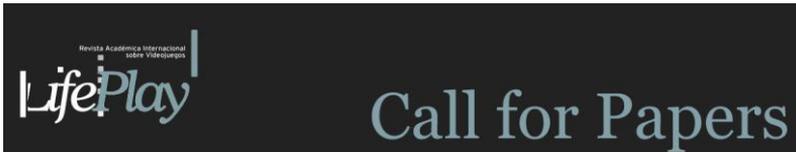
Videojuegos y Tiempo.
Ed. Olmo Castrillo Cano

Normas de publicación. Chequeo para autores [págs 77-78]

Normas de envío de trabajos [págs 79]

P
R
O
X
I
M
O
N
U
M
E
R
O

ISSN: 2340-5570



REVISTA LIFEPLAY. Número 4.
VIDEOJUEGOS Y TIEMPO.

EDITORES TEMÁTICOS

D. Olmo Castrillo Cano.

Miembro del Aula de Videjuegos de la Universidad de Sevilla y Doctorando del Departamento de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla.

RESUMEN DEL MONOGRÁFICO

El presente monográfico aspira a promover la reflexión acerca de la relación que el medio videolúdico mantiene con el tiempo.

1.- *Duración y contenido del videojuego en el mercado contemporáneo.* En esta línea temática se contemplarán los artículos de analicen la relación entre el contenido de un videojuego y la duración de las sesiones de juego que lo componen. Este frente nos aproxima a un problema que consideramos crucial en el contexto de producción del medio: el eterno debate entre la prolongación artificial de la duración de los videojuegos (para justificar su precio en el mercado) en oposición a los títulos que promueven la densidad de contenido en términos jugables o narrativos. ¿Puede un videojuego ser largo y la vez evitar la reiteración hueca de mecánicas o una prolongación estéril del segundo acto narrativo? Por contra, ¿tienen cabida los títulos más efímeros que animan la revisitación y nuevas lecturas en un contexto de producción audiovisual hipertrofiada que condena a los productos culturales a una condición de usar y tirar?

2.- *Representación del paso del tiempo en el videojuego.* En un entorno de muertes y resurrecciones cíclicas, de guardar y cargar partidas, de universos cuánticos restituibles, ¿cómo deben o pueden representar los discursos videolúdicos contemporáneos el indefectible discurrir del tiempo? Desde esta óptica se pretende incentivar el estudio de formas expresivas exclusivas del medio, adscribiéndose por tanto artículos que versen sobre la capacidad o incapacidad del videojuego para representar está condición inherente al ser humano y la Historia.

3.- *Ritmo de un discurso basado en la estimación de sus partes.* Partiendo de los videojuegos de progresión en el espacio y de la narratología, desde este apartado teórico se promueve el análisis del ritmo en el texto videolúdico, en el que la duración de sus sintagmas en el tiempo está condicionada por la interacción del jugador. Se incluirán por tanto artículos que analicen el ritmo del videojuego de progresión entendido como un texto en el confluyen la alternancia y variación de las mecánicas junto con la dosificación de la información narrativa.

DESCRIPTORES

En consecuencia, el próximo número de *Lifeplay* aceptará la supervisión de artículos que se relacionen con los apartados anteriores y con los descriptores que a continuación se enumeran:

- 1.- Ontología del tiempo en el videojuego.
- 2.- Narrativa, tiempo y discurso videolúdico.
- 3.- Coerciones de las dinámicas de consumo sobre el contenido y la duración del videojuego.

ENVÍO DE INVESTIGACIONES

Usted podrá enviar sus investigaciones para el DOSSIER MONOGRÁFICO hasta el 16 de noviembre de 2014, fecha en la que comenzaremos la confección del número 4 de *LifePlay* que se publicará en el mes de diciembre.

1. Contando desde esa fecha, usted recibirá durante los siguientes 15 días un correo indicándole que su trabajo ha sido aceptado por *LifePlay*, por lo que se pondrá en marcha el proceso de evaluación. En caso de que el trabajo no cumpla con las normas de publicación exigidas por la revista, se procederá a su devolución.

2. A partir de la recepción de nuestro visto bueno, comienza el proceso de evaluación. Su artículo se enviará a dos revisores externos que evaluarán su pertinencia para ser publicado en *LifePlay*. El plazo de evaluación es de 21 días como máximo.

3. Una vez que *LifePlay* ha recibido la revisión por pares del artículo, se procederá, en el plazo de una semana, al envío del mismo a su autor para que acometa las correcciones indicadas por los revisores externos, en caso de que las hubiere. El plazo para el nuevo envío del artículo corregido será de 7 días. De no existir tales correcciones, el autor recibirá un correo indicándole la publicación inminente de su artículo.

Las investigaciones para el DOSSIER deben enviarse a la dirección abajo indicada. Recuerde que el resto de secciones están abiertas a su colaboración en cualquier momento y no sujetas a llamada de artículos. En cualquier caso, véase **NORMATIVA** de publicación [http://lifeplay.es/LifePlay/LP_normativa.pdf].

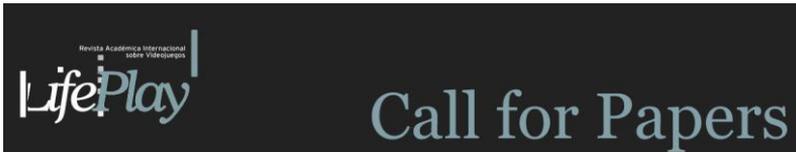
Si se trata de un artículo destinado a la sección DOSSIER:
dossier@lifeplay.es

Si se trata de un trabajo destinado a la sección TÉCNICA:
tecnica@lifeplay.es

Si se trata de un trabajo destinado a la sección MISCELÁNEA:
miscelanea@lifeplay.es

Si se trata de una RESEÑA: resena@lifeplay.es

Olmo Castrillo Cano
Investigador Universidad de Sevilla



LIFEPLAY JOURNAL. Vol 4.

CURRENT ISSUE
VIDEOGAMES AND TIME.

EDITOR (Issue)

Olmo Castrillo Cano.

Scholar, Department of Audiovisual Communication, Faculty of Communication at the University of Seville.

ISSUE BRIEF

This current monographic aspires to promote reflection about the relationship between videogames and time. Several study perspectives will be provided in order to accept a wide range of heterogeneous papers.

1.- *Videogame's lenght and contents.* Within this topic the papers that would analyse the relationship between the contents of a videogame and the lenght of his sessions will be considered. This front lead us to a crucial problem in the contemporary production context: the never-ending debate about the artificial extention of videogames' lenght (in order to justify the retail price) opposed to titles that promote density in narrative or gameplay therms. Can a videogame be long and at the same time avoid a hollow reiteration of gameplay mechanics or a sterile extension of the second narrative act? On the other hand, is there room for more ephemeral titles that encourage re-examination and new interpretations in a frame of saturated audiovisual production that sentences cultural products to a disposable status?

2.- *Representating the time flow in videogames.* In a setting of cyclical deaths and resurrections, of saved and loaded games, of quantum universes that can be restored, how can or how should contemporary videoludic speeches represent the unstoppable time flow? From this perspective will be promoted the study of exclusive expressive forms of the videoludic media, therefore the papers that would deal with the ability or disability of the medium to represent this condition inherent to human being and History will be appointed.

3.- *The pace of a speech based in the estimation of his parts.* Taking narratology and progression through space videogames as the grounds, from this theoretical section will be promoted the analysis of pace in videoludic texts, whose segments leght in time are condicionated by players interaction. Those papers that analyse pace in videogames based on progression will be included, understanding them as texts that make converge alternation and diversity of game mechanics with narrative information dosage.

FOCUS AND SCOPE (Issue)

Consequently, the next *Lifeplay* volume will accept to oversee the papers related to previous theme sections and to the following descriptors:

- 1.- Ontology of time in the videogame.
- 2.- Narrative, time and videoludic speech.
- 3.- The pressure of the market dynamics over videogames contents and lenght.

SUBMITTING THE MANUSCRIPT FOR REVIEW

You may send your inquiries to the MONOGRAPHIC DOSSIER until November, 16 2013, start date of the construction of the No. 4 *LifePlay* to be published in December

1. Counting from that date, you will receive over the next 15 days an email stating that your work has been accepted by *LifePlay*, so will start the evaluation process. If the work does not meet publication standards required by the magazine, the paper will be refunded.
2. After receiving our approval, the evaluation process begins. Your paper will be sent to two external referees to assess their relevance for publication in *LifePlay*. There view period is 21 days.
3. Once received peer review, the magazine will proceed to send the document to the author to rush the correction syndicated by the external referees, in case any. The dead line to return the paper corrected will be 7 days. In the absence of such corrections, the author will receive an email indicating the imminent publication of his / her academic paper.

Research for DOSSIER be sent to the address below. Remember that the other sections are open to your feedback at any time and they are not subject to call for papers. In any case, see Publication RULES: [http://lifeplay.es/LifePlay/LP_normativa.pdf].

DOSSIER section: dossier@lifeplay.es

TECHNICAL section: tecnica@lifeplay.es

MISCELLANEOUS section: miscelanea@lifeplay.es

REVIEW: resena@lifeplay.es

Olmo Castrillo Cano
University of Seville

NORMAS DE PUBLICACIÓN (Resumen).

El autor podrá acceder a las normas de publicación en la web de la Revista *LifePlay*, las cuales están extensamente reseñadas en la sección “normativa” publicada <http://lifeplay.es/normativa.html>.

A continuación señalamos las indicaciones básicas para el futuro autor:

Portada

- 1.- Se incluye título del manuscrito en español (máximo 80 caracteres).
- 2.- Se incluye título del manuscrito en inglés (máximo 80 caracteres).
- 3.- Las dos versiones del título del manuscrito son concisas, informativas y recogen el mayor número de términos identificativos posibles.
- 4.- Se incluye, opcionalmente, subtítulo del trabajo (en español e inglés), en caso de necesitar anclar el sentido del título (máximo: 60 caracteres).
- 5.- Se incluye resumen en español (mínimo/máximo: 220/230 palabras).
- 6.- Se incluye *abstract* en inglés (mínimo/máximo 200/210 palabras).
- 7.- Los resúmenes en español e inglés responden ordenadamente a las siguientes cuestiones: justificación del tema, objetivos, metodología del estudio, resultados y conclusiones.
- 8.- Se incluyen 8 descriptores (en español e inglés) (sólo palabras simples, no sintagmas o combinalmente, de palabras), con los términos más significativos, y a ser posible estandarizados.
- 9.- Los textos en inglés (título, resumen y descriptores) han sido redactados o verificados por un traductor oficial o persona experta en este idioma (se prohíbe el uso de traductores automáticos).
- 10.- Se incluyen todos los datos de identificación de los autores en el orden estipulado en la normativa: datos de identificación y correspondencia, filiaciones profesionales...
- 11.- Se señala el grado académico de doctor en caso de que se posea oficialmente (puede solicitarse acreditación).

Manuscrito

- 1.- Se incluye título del manuscrito en español, inglés, resumen, *abstract*, descriptores y *keywords*.
- 2.- El trabajo respeta las extensiones mínima y máxima permitidas: en las secciones DOSSIER, TÉCNICA Y MISCELÁNEA: 4.500/6.000 palabras de texto (excluidas referencias); en la sección de RESEÑAS: 1.500/2.000 palabras de texto (excluidas referencias).
- 3.- En caso de investigación para el DOSSIER, TÉCNICA O MISCELÁNEA, el manuscrito responde a la estructura exigida en las normas.
- 4.- Si se trata de una RESEÑA, el manuscrito respeta la estructura mínima exigida en las normas.
- 5.- El manuscrito explicita y cita correctamente las fuentes y materiales empleados.
- 6.- La metodología descrita, para los trabajos de investigación destinados a DOSSIER, TÉCNICA Y MISCELÁNEA, es clara y concisa, permitiendo su replicación, en caso necesario, por otros expertos.
- 7.- Las conclusiones se apoyan en los resultados obtenidos.
- 8.- Si se han utilizado análisis estadísticos, éstos han sido revisados/contrastados por algún experto.
- 9.- Las citas en el texto se ajustan estrictamente a la normativa APA, reflejadas en las instrucciones.

10.- En caso de uso de notas finales, se ha comprobado que éstas son descriptivas y no pueden integrarse en el sistema de citación general. No se aceptan notas a pie de página.

11.- Se han revisado rigurosamente las referencias finales y se incluyen solo aquellas que han sido citadas en el texto.

12.- Las referencias finales se ajustan en estilo y formato a las normas internacionales de *LifePlay*.

13.- Si se incluyen figuras y tablas éstas aportan información adicional y no repetida en el texto. Su calidad gráfica se ha contrastado. En su caso, se declaran los apoyos y/o soportes financieros.

Aspectos Formales

1.- Se ha respetado rigurosamente la normativa en el uso de negritas, mayúsculas, cursivas y subrayados

2.- Se ha utilizado el cuerpo 10, en interlineado sencillo (1) y sin tabulaciones.

3.- Se han numerado los epígrafes en arábigo de forma adecuada y jerárquicamente.

4.- Se ha hecho uso de los retornos de carros pertinentes.

5.- Se han suprimido los dobles espacios.

6.- Se han empleado las comillas tipográficas (con alt+174 y alt+175 para apertura y cierre).

7.- Se ha utilizado el diccionario de Word para corrección ortográfica superficial.

8.- Se ha supervisado el trabajo finalmente por personal externo para garantizar la gramática y el estilo.

Presentación

1.- Se adjunta carta de presentación indicando originalidad, novedad del trabajo y sección de la revista a la que se dirige, así como, en su caso, consentimiento informado de experimentación.

2.- La carta de presentación incluye un anexo firmado por todos los autor/es, responsabilizándose de la autoría y cediendo los derechos de autor al editor.

Documentos Anexos

1.- Se adjuntan los cuatro documentos anexos en Word: la carta de presentación, la portada, el cuerpo del manuscrito y las referencias bibliográficas.

NORMAS DE ENVÍO DE ARTÍCULOS Y RESEÑAS:

El contacto con *LifePlay* siempre se hará a través de correo electrónico. Todo investigador interesado en publicar en la revista deberá enviar un correo genérico a publicaciones@lifeplay.es especificando la naturaleza y temática de su investigación. Una vez que haya contactado con nosotros, deberá esperar el visto bueno del comité editorial para proceder al envío de su trabajo. Éste se remitirá a *LifePlay* utilizando una de las cuatro direcciones de correo existentes para tal cometido, según se trate de un artículo destinado a las secciones de DOSSIER, TÉCNICA, MISCELÁNEA o RESEÑA. No se aceptarán envíos de trabajos a estas direcciones sin esta aprobación previa.

Aunque aparece especificado en la normativa de publicaciones que usted puede consultar en esta Web, nos permitimos un resumen de las fechas del proceso de publicación de un artículo. Por ejemplo, si usted envía una investigación para su evaluación el día 13 de febrero de 2014, ésta se consignará a todos los efectos como recibida el primer día del mes de abril, día en el que comienza la confección editorial del número publicado en el mes de agosto. Es a partir de este momento cuando comienza el proceso de evaluación:

- 1.- Contando desde esa fecha, usted recibirá durante los siguientes 30 días un correo indicándole que su trabajo ha sido aceptado por *LifePlay*, por lo que se pondrá en marcha el proceso de evaluación. En caso de que el trabajo no cumpla con las normas de publicación exigidas por la revista, se procederá a su devolución.
- 2.- A partir de la recepción de nuestro visto bueno, comienza el proceso de evaluación. Su artículo se enviará a dos REVISORES EXTERNOS que evaluarán su pertinencia para ser publicado en *LifePlay*. El plazo de evaluación es de 21 días como máximo.
- 3.- Una vez que *LifePlay* ha recibido el artículo evaluado se procederá, en el plazo de una semana, al envío del mismo a su autor para que acometa las correcciones indicadas por los REVISORES EXTERNOS, en caso de que las hubiere. De no existir tales correcciones, el autor recibirá un correo indicándole la publicación inminente de su artículo.
- 4.- Para la edición impresa de *LifePlay*, los autores cuyos artículos hayan sido escogidos para tal cometido, recibirán, antes del mes de diciembre de cada año, las pruebas finales de su artículo en PDF para su revisión.
Por tanto, si desea publicar en *LifePlay*, primero debe escribir indicando la naturaleza y temática de su investigación: publicaciones@lifeplay.es.

Una vez que el comité editorial haya valorado la originalidad y novedad de su propuesta, deberá remitirla a una de las siguientes direcciones para que comience el procedimiento editorial, tal y como ha sido explicado arriba:

- 1.- Artículos destinados a la sección DOSSIER: dossier@lifeplay.es
- 2.- Artículos destinados a la sección TÉCNICA: tecnica@lifeplay.es
- 3.- Artículos destinados a la sección MISCELÁNEA: miscelanea@lifeplay.es
- 4.- Reseñas de libros para la sección de RESEÑAS: resena@lifeplay.es

LISTADO DE REVISORES

LifePlay n°3: El estatuto artístico del videojuego.

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

Centre d'Ensenyament Superior A. Giménez (España). Profesor del Departamento de Ciencias de la Comunicación.

JOSÉ LUIS MOLINA GONZÁLEZ

Universidad de Sevilla (España). Profesor Titular del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.

JUAN JOSÉ VARGAS-IGLESIAS

Universidad de Sevilla (España). Profesor Asociado del Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación.

LUIS NAVARRETE CARDERO

Universidad de Sevilla (España). Profesor Contratado Doctor del Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura de la Facultad de Comunicación.

Revista Académica Internacional
sobre Videojuegos

LifePlay

LifePlay

Director: Luis Navarrete-Cardero

Calle Américo Vespucio s/n

Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

Sevilla [41092]

Tel: 954 55 96 57

<http://www.lifeplay.es>

<http://www.lifeplay.eu>