

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*